



ARQUITETURA, CIDADE E CINEMA
vanguardas e imaginário

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO – ESCOLA DE ENGENHARIA DE SÃO CARLOS

DENISE LEZO

Arquitetura, Cidade e Cinema

Vanguardas e Imaginário

São Carlos
2010

DENISE LEZO

Arquitetura, Cidade e Cinema

Vanguardas e Imaginário

Dissertação apresentada à Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo

Área de Concentração: Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo

Orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Ferreira Martins

São Carlos
2010

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Ficha catalográfica preparada pela Seção de Tratamento
da Informação do Serviço de Biblioteca – EESC/USP

L687a Lezo, Denise
Arquitetura, cidade e cinema : vanguardas e imaginário
/ Denise Lezo ; orientador Carlos Alberto Ferreira
Martins. -- São Carlos, 2010.

Dissertação (Mestrado-Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em Teoria
e História da Arquitetura e do Urbanismo) -- Escola de
Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo,
2010.

1. Arquitetura. 2. *Avant-garde*. 3. Cinema experimental
- Europa. 4. Metropolis - filme. 5. Aelita - filme.
6. *Things to come* - filme. I. Título.

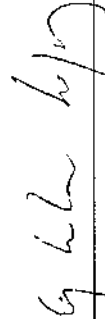
FOLHA DE JULGAMENTO

Candidato(a): Arquiteto e Urbanista DENISE LEZO.

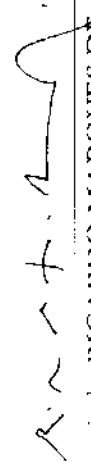
Dissertação defendida e julgada em 10/05/2010 perante a Comissão Julgadora:



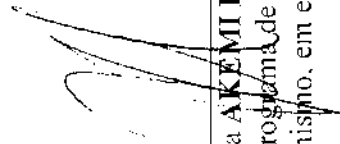
Prof. Titular **CARLOS AUBERIO FERREIRA MARTINS** – (Orientador)
(Escola de Engenharia de São Carlos/USP) aprovado



Prof. Dr. **RUY SARDINHA LOPES**
(Escola de Engenharia de São Carlos/USP) aprovado



Prof. Associado **RICARDO MARQUES DE AZEVEDO**
(Faculdade de Arquitetura e Urbanismo/FAU) aprovada



Prof. Associada **AKEMINO**
Vice-Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo, em exercício



Prof. Titular **GERALDO ROBERTO MARTINS DA COSTA**
Presidente da Comissão da Pós-Graduação da EESC

Esta pesquisa foi realizada com o apoio do *Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq* e da *Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP*

Agradecimentos

Ao professor Carlos Martins, pela orientação, sempre inspiradora;

Aos professores Ruy Sardinha Lopes e Jorge F. Liernur, pelas valiosas contribuições na ocasião do Exame de Qualificação;

À equipe do Cinequanon (em especial Ruy, Marcos e Olívia), pelo empenho em levar as discussões sobre cinema ao âmbito acadêmico, e pelas proveitosas sessões e conversas;

Aos professores e funcionários, tanto do departamento de Arquitetura como da Biblioteca da EESC, que colaboraram direta ou indiretamente com a elaboração deste trabalho;

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq e Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP, pela bolsa concedida.

À minha família, pelo apoio incondicional.

Aos amigos, por existirem.

Ao Rodrigo, por tudo.

“Para vocês, o cinema é um espetáculo. Para mim, é quase um meio de compreender o mundo.”

Maiakovski, 1922

Resumo

LEZO, D. **Arquitetura, cidade e cinema**: vanguardas e imaginário. 2010. 225p. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo). Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, 2010.

Nas primeiras décadas do século XX, em um contexto cultural caracterizado por experimentações, redefinições e rupturas, no qual se desenvolveram as chamadas Vanguardas Artísticas europeias, arquitetura, cidade e cinema estabeleceram entre si diferentes formas de interlocução, inclusive a criação de arquiteturas e cidades destinadas exclusivamente para os filmes. Estreitamente vinculadas às problemáticas de seu tempo, estas arquiteturas e cidades ficcionais dialogaram diretamente com as experimentações realizadas no âmbito artístico e arquitetônico das vanguardas, além de configurarem um veículo direto de comunicação com o público de massas. A partir de três filmes produzidos no cinema europeu do período entreguerras – *Aelita* (Yakov Protazanov, URSS, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, Alemanha, 1927) e *Things to Come* (*Daqui a Cem Anos*, William Cameron Menzies, Inglaterra, 1936) – este trabalho analisa estas arquiteturas e cidades cinematográficas, seus processos de concepção, produção e difusão, assim como suas interlocuções com o contexto cultural vigente. Através de artifícios intrínsecos à linguagem e à narrativa cinematográficas, estas obras incorporam em suas visões de cidade muitos dos aspectos da metrópole do início do século XX, assim como das propostas arquitetônicas e urbanísticas desenvolvidas naquele período, configurando espaços de problematização e articulação de idéias, tratando de questões como: a vida na metrópole e as ambigüidades e contradições impostas ao habitante metropolitano; as novas tecnologias, e as formas como estas impactavam o cotidiano e incitavam a imaginação; as experimentações formais das vanguardas artísticas e a busca pela superação dos limites entre arte e vida; as novas concepções de arquiteturas e cidades, e seu intuito de criar novas lógicas de organização espacial e urbana, que poderiam contribuir para a criação de um novo homem e uma nova sociedade.

Palavras-Chave:

Arquitetura. Cinema. Vanguardas. Aelita. Metropolis. Things to Come (Daqui a Cem Anos).

Abstract

Architecture, City and Cinema: Avant-Gardes and Imaginary

In the first decades of the twentieth century, in the cultural context of the European Avant-Gardes, architecture, city and cinema had established between themselves different forms of dialogue, including the creation of fictional architectures and cities destined exclusively for the films. Through the analysis of three films - *Aelita* (Yakov Protazanov, USSR, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, Germany, 1927) and *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), this work seeks to identify the ways that these cinematographic architectures and cities, developed for the European cinema in the interwar period, had reflected, reformulated and released for the masses such issues as: the life in the metropolis and the ambiguities and contradictions imposed to the metropolitan inhabitant; the new technologies, and the ways they impacted the daily lives and incited the imagination; the formal experimentations of the avant-gardes and the pursuit of overcoming the boundaries between art and life; the new conceptions of architectures and cities, and its intention to create new logics of space and urban organizations, which could contribute to the creation of a new man and a new society.

Keywords:

Architecture. Cinema. Avant-Gardes. Aelita. Metropolis. Things to Come.

Sumário

1. Introdução.....	13
2. Alguma Contextualização	21
2.1. A Metrópole e as Vanguardas.....	21
2.2. As Vanguardas e o Cinema.....	34
2.3. Cinema e Arquitetura no contexto das Vanguardas.....	41
3. Cidades Ideais e Territórios Imaginários.....	49
3.1. Metrôpoles de Papel.....	49
3.2. Metrôpoles de Celulóide.....	57
3.3. Marte, Metropolis, Everytown.....	68
4. <i>Aelita</i> , a Rainha de Marte de Yakov Protazanov	71
4.1. Um Alienígena no Cinema Soviético	71
4.2. O Teatro Vai ao Cinema.....	79
4.3. <i>Aelita</i> e a Sétima Arte.....	88
4.4. Marte Delirante.....	95
5. <i>Metropolis</i> de Fritz Lang.....	115

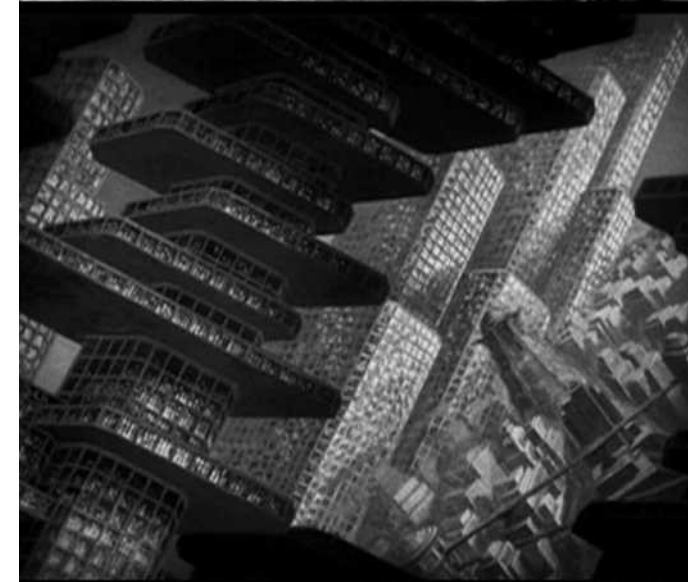
5.1.	Uma odisséia visual	115
5.2.	<i>Metropolis</i> e as visões da Cidade Moderna	123
5.2.1.	<i>As luzes que alcançam os céus</i>	125
5.2.2.	<i>Abaixo do solo: cidade, homem, máquina</i>	136
5.3.	<i>Metropolis</i> e as Cidades Ideais da República de Weimar	144
5.3.1.	<i>Metropolis e o imaginário Expressionista</i>	148
5.3.2.	<i>Metropolis e a Nova Objetividade</i>	154
6.	Daqui a Cem Anos de William Cameron Menzies.....	159
6.1.	H.G. Wells e suas <i>formas das coisas futuras</i>	159
6.2.	Destruição e Reconstrução	169
6.3.	Everytown, 2036.....	179
6.4.	Arte e Ciência, Homem e Máquina	187
7.	Considerações Finais	195
8.	Referências.....	207
9.	Fichas Técnicas dos filmes analisados.....	219

1. Introdução

Arquitetura, urbanismo e cinema, expressões artístico-culturais de naturezas distintas, apresentam modos particulares de atuação criativa. Edifícios e cidades trazem consigo as problemáticas referentes aos modos de vida e às conformações do espaço, estando fortemente atrelados a aspectos práticos e utilitários, e sua natureza tectônica lhes outorga solidez e concretude. Já o filme, fluido, liberto do compromisso prático, se dedica a criar narrativas ou composições sonoro-imagéticas de natureza subjetiva. Representações de feitos tão díspares, entretanto, podem dialogar notavelmente em algumas situações ou contextos específicos.

No início do século XX, o cinema era ainda uma novidade, e despertava interesses de naturezas diversas. Resultante de uma combinação de fatores tecnológicos, sociais e artísticos, o novo meio passava por uma fase de definição de suas linguagens próprias. Neste mesmo período, a arquitetura – assim como todo o contexto artístico-cultural europeu – encontrava-se em um estágio de profundas transformações, que buscavam responder às demandas impostas pelos novos modos de vida, advindos dos processos de modernização. Este ambiente de experimentações, redefinições e rupturas, no qual se desenvolveram as chamadas *Vanguardas Artísticas*, foi certamente um dos mais férteis cenários para a aproximação entre arquitetura e cinema.

Devido ao seu caráter inovador, o cinema passava a se estabelecer, no contexto cultural europeu do início do século XX, como instrumento de promissoras possibilidades. Aparato mecânico, industrial, o novo meio já nascia despido das tradições com que a arte de vanguarda pretendia



romper. Através das imagens em movimento, os filmes eram capazes de captar elementos da vida moderna – a velocidade, as luzes elétricas, a multidão metropolitana – como nenhum outro meio. E, talvez ainda mais importante, o cinema se adaptava às transformações do aparelho receptivo do habitante da metrópole, estabelecendo assim um veículo direto de comunicação com este novo espectador, que as vanguardas almejavam então alcançar. Todas estas características fizeram com que o cinema passasse a ser visto como um campo propício para investigações artísticas em geral, e arquitetônicas em particular.

A imagem em movimento se mostrava um dispositivo adequado de representação para a arquitetura, que naquele momento, passava a incorporar em seus processos de criação elementos como o percurso do observador e a mobilidade do olhar. Através dos recursos próprios da linguagem cinematográfica – enquadramentos, iluminação, efeitos visuais, sobreposições, montagem – os ambientes arquitetônicos e urbanos poderiam ainda adquirir configurações diversas daquelas apreendidas naturalmente pelo olho humano. Ao somar estas características à possibilidade de composições cenográficas, o cinema de ficção permitia a criação de ambientes, edifícios, ou cidades inteiras¹ que, libertos das amarras da realidade ou das limitações tectônicas, possibilitavam a incorporação das experimentações formais mais ousadas ambicionadas pelos arquitetos.

Ao se aproximar da produção artística das vanguardas, e ao enfrentar um cenário de profunda escassez econômica, as elaborações arquitetônicas e urbanísticas das primeiras décadas do século

¹ Estas produções imagéticas, elaboradas através de recursos e artifícios próprios da linguagem cinematográfica, e que configuram ambientes, edifícios e cidades nos contextos fílmicos, serão referidas no decorrer deste trabalho através dos termos *arquitetura(s)* e *cidade(s) cinematográfica(s), fílmica(s)*, ou *de celulóide*, não havendo divergência de significados entre estes termos.

XX, e notadamente no período do entreguerras, passavam a se afastar de sua tradição estritamente tectônica. A busca por respostas aos questionamentos colocados pelos processos de modernização demandava dos arquitetos uma forma de pensar em abstrato, capaz de criar novas lógicas de organização urbana, coerentes com estas transformações.

Neste quadro, foram elaborados uma série de projetos que se desenvolveram livremente no campo das idéias, que exploravam os aspectos positivos proporcionados pelos avanços tecnológicos, e que traziam consigo a perspectiva de contribuir para a criação de um novo homem e de uma nova sociedade. Para os arquitetos, que ambicionavam também divulgar este ideário, o cinema – principalmente aquele voltado para a exibição em massa – se mostrava como uma interessante ferramenta.

Por meio de seus atributos imagéticos próprios, os filmes proporcionavam às experimentações formais de edifícios e cidades um caráter de “realidade” inédita em outros meios. O domínio integral da composição visual oferecido pelo cinema favorecia a intervenção conjunta nas mais diversas escalas, como objetos, mobiliários, figurinos, ambientes, edifícios e cidades, possibilitando a criação de uma espécie de *ambiente total*. A produção destas cidades cinematográficas era muito menos onerosa do que a construção de edifícios ou cidade reais; além disso, os recursos financeiros necessários para sua efetivação eram providos pela própria indústria cinematográfica. Sem as amarras técnicas e funcionais que o mundo real estabelecia, o celulóide oferecia liberdade criativa quase tão ilimitada como a folha de papel.

Por outro lado, estas experimentações interessavam também aos cineastas, que buscavam, naquele momento, superar o estigma de *arte menor* carregado pelo cinema em seus primeiros anos. Já para a indústria cinematográfica européia, os filmes que dialogavam com as investigações

imagéticas das vanguardas configuravam um produto diferenciado, capaz de competir comercialmente com a crescente produção norte-americana. Estes interesses, que configuravam uma via de mão dupla, convergiram para a criação de um cinema capaz de ser entendido como arte, sem que isto significasse uma oposição radical à indústria. Em grande parte destas produções, as cidades cinematográficas adquiriram um papel de protagonismo na composição fílmica, e mesmo quando não concebidas de maneira direta por artistas ou arquitetos atuantes nos movimentos de vanguarda, acabaram por estabelecer um notável diálogo com o debate artístico e arquitetônico daquele período.

Formulações imagéticas e conceituais complexas, estas arquiteturas e cidades fílmicas mostraram-se ainda hoje relevantes para a compreensão de diversos aspectos relacionados às transformações culturais ocorridas naquele contexto. Através de suas concepções formais, dos recursos da linguagem cinematográfica utilizados para retratá-las e das narrativas nas quais se inseriam, estas arquiteturas e cidades apreenderam, problematizaram e reformularam questões relativas a temas como a vida na metrópole e as ambigüidades e contradições impostas ao habitante metropolitano; as novas tecnologias, e as formas como estas impactavam o cotidiano e incitavam a imaginação; as experimentações formais da arte de vanguarda, e a busca pela superação dos limites entre arte e vida; as inovadoras concepções de arquiteturas e cidades, que ansiavam pela criação de uma nova sociedade.

Com o intuito de lançar luz sobre estas instigantes manifestações criativas, este trabalho se propõe a discorrer sobre algumas cidades cinematográficas produzidas no cinema europeu do período do entreguerras, buscando entender, através de seus processos de concepção, produção e recepção, as formas como estas obras trabalharam e transportaram para as telas, através de uma linguagem acessível para o público de massas, tanto a problematização da vida na metrópole

industrial do início do século XX, como o ideário e as experimentações artísticas, arquitetônicas e urbanísticas das vanguardas.

Devido ao vasto número de títulos que compõem esta produção cinematográfica, e às delimitações que se fazem necessárias para a elaboração de um trabalho desta natureza, julgou-se conveniente definir, como objetos de investigação, três obras específicas, selecionadas devido à sua relevância frente aos questionamentos colocados pela pesquisa: *Aelita (Aelita, a Rainha de Marte)*, Yakov Protazanov, URSS, 1924), *Metropolis (Idem, Fritz Lang, Alemanha, 1927)* e *Things to Come (Daqui a Cem Anos, William Cameron Menzies, Inglaterra, 1936)*. Estes três filmes, que foram escolhidos após o mapeamento das arquiteturas e cidades cinematográficas mais significativas daquele contexto², ao mesmo tempo em que compartilham uma série de afinidades, proporcionam também a abordagem de problemáticas distintas, que permeiam o vasto panorama delimitado pelos ideários das vanguardas.

Embora os três filmes tenham sido realizados pela indústria cinematográfica de massas, no contexto cultural europeu do período entreguerras, cada um deles dialoga de maneira específica com a produção artística daquele período. *Aelita*, realizado na União Soviética pós-revolucionária, em 1924, se insere nas investigações construtivistas do período, contando com a participação direta de artistas representativos das vanguardas soviéticas. Além disso, o filme se aproxima também das experimentações do teatro de vanguarda, assim como dos “*filmes de arte*” europeus

² Para a elaboração deste panorama, mostraram-se muito significativos alguns trabalhos que se dedicam especificamente às arquiteturas e cidades cinematográficas, como: ALBRECHT, D. *Designing Dreams: Modern Architecture in the movies*. Londres: Thames & Hudson, 1986; CINEMATECA PORTUGUESA. *Cinema e arquitetura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1999; GOROSTIZA, J., et al. *Paradigmas: el desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefonica, 2007; PENZ, F.; THOMAS, M. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. Londres: BFI, 1997.

realizados naquele período, resultando em uma obra cinematográfica de notável inventividade plástica, tanto em seus cenários, como nos objetos de cena e figurinos. Já *Metropolis*, realizado em meados da década de 1920 na Alemanha, criou uma das cidades cinematográficas mais significativas da história, que incorpora grande parte do imaginário de “metrópole do futuro” daquele período. Além disso, o filme de Fritz Lang dialoga diretamente com a produção artística e arquitetônica da República de Weimar, seja com o Expressionismo, tanto em suas elaborações formais como em elementos simbólicos inseridos na trama, seja com as proposições da *Nova Objetividade*, que passavam a se evidenciar na produção artística e arquitetônica naquele momento. O terceiro filme, *Things to Come*, foi realizado em 1936 na Inglaterra, e sua equipe criativa foi composta por profissionais de diferentes nacionalidades. A cidade de Everytown, criada para o filme, é dotada de aspirações universalizantes e racionalistas, e se inspira em diferentes fontes, como as propostas arquitetônicas e urbanísticas de Le Corbusier, os processos de construção industrializados propostos pela Bauhaus, o design aerodinâmico do *streamline* norte-americano.

Desta forma, através de abordagens distintas e complementares, o conjunto formado pelos três filmes possibilita a compreensão de diferentes aspectos de um contexto cultural tão dinâmico e heterogêneo como o das vanguardas artísticas. Ao mesmo tempo, estes filmes têm em comum a centralidade que as cidades cinematográficas adquirem na trama: não se trata de meros planos de fundo, mas de elaborações complexas, capazes de, elas próprias, explicitarem o *core* das temáticas abordadas nas tramas que, por sua vez, estão também diretamente relacionadas aos questionamentos das vanguardas.

Com o intuito de especificar e delimitar a forma de abordagem de alguns temas no decorrer do trabalho, o primeiro capítulo, *Alguma contextualização*, se dedica a questões como a metrópole

industrial, as Vanguardas Artísticas, o cinema e a arquitetura. Por constituírem temáticas amplas e complexas, o texto apresentado não possui a intenção de esgotá-las, mas de traçar um breve panorama das leituras que fizeram parte do processo da pesquisa, além de determinar através de quais aspectos questões tão polissêmicas viriam a ser abordadas no decorrer do trabalho.

O segundo capítulo, *Cidades Ideais e Territórios Imaginários*, se dirige aos projetos arquitetônicos e urbanísticos elaborados pelos arquitetos no início do século XX, assim como suas motivações e aspirações; posteriormente, são identificadas as maneiras como estas criações arquitetônicas e urbanísticas dialogaram com as arquiteturas e cidades fílmicas, elaboradas no cinema europeu do período entreguerras.

Já os terceiro, quarto e quinto capítulos são dedicados ao estudo dos filmes *Aelita*, *Metropolis* e *Things to Come*, e suas respectivas cidades cinematográficas, *Marte*, *Metropolis* e *Everytown*. Através da análise de seus processos de concepção, estruturação de linguagem e configurações narrativas e imagéticas, procurou-se identificar as formas como estas cidades cinematográficas se inseriram no contexto cultural daquele período, assim como suas diferentes formas de interlocução com metrópole industrial do início do século XX, e com o ideário e as experimentações formais artísticas e arquitetônicas dos movimentos de vanguarda.

2. Alguma Contextualização

2.1. A Metrópole e as Vanguardas

Na atualidade, a vida do homem cultivado se afasta pouco a pouco do natural – e se torna cada vez mais uma vida abstrata. Quanto mais o natural (exterior) se torna “automatizado”, mais vemos a atenção vital se estabelecer no interior. A vida do homem verdadeiramente moderno não está voltada ao material pelo material, nem é uma vida predominantemente emocional, mas se apresenta como uma vida autônoma de uma vida humana cada vez mais consciente. O homem moderno – mesmo sendo uma unidade de corpo, alma e espírito – apresenta uma consciência modificada: todas as manifestações vitais adquirem uma aparência diversa – uma aparência mais definitivamente abstrata. Assim também é a arte: ela se apresenta como um novo dualismo no homem; como produto de uma exterioridade cultivada e uma interioridade mais profunda e consciente – como pura expressão plástica do espírito humano, ele se manifesta em uma expressão estética pura, em uma aparência abstrata. (Piet Mondrian, 1917¹, grifos no original)

¹ Trecho do texto “O Neoplasticismo na Pintura”, original de 1917; tradução para o português publicada em MONDRIAN, P. *Neoplasticismo na pintura e na arquitetura*. São Paulo: Cosac Naify, 2008, p.25-116.





Figura 1 - *Fim de tarde na Karl-Johan-Strasse* (1892), pintura de Edvard Munch
Fonte: ELGER, 2003, p. 10

A metrópole, identificada como o *locus* por excelência da vida moderna, se consolidava, durante a passagem do século XIX para o XX, como sede da mais significativa parcela das atividades sociais. O deslocamento dos processos de produção em direção à área urbana, derivado da crescente industrialização, trouxe consigo um relevante aumento da população, que resultaria no fenômeno especificamente moderno da *multidão*². O dinheiro, que mediava todas as relações, as tornava cada vez mais funcionais e abstratas. Os avanços tecnológicos inseridos tanto nos processos de produção como em praticamente todos os outros aspectos do cotidiano, estabeleciam novos padrões para o comportamento humano, relacionados ao funcionamento das máquinas. A iluminação artificial, os transportes mecânicos e as comunicações propiciavam a fruição do espaço urbano de uma maneira diferenciada no que diz respeito ao tempo, intensidade e velocidade. Todas estas transformações tiveram significativos impactos no comportamento e na vida psíquica do habitante metropolitano, o que passaria a influenciar também os parâmetros de criação, percepção e fruição da obra de arte.

Este panorama foi descrito de forma paradigmática no ensaio *A Metrópole e a Vida Mental*, publicado por Georg Simmel em 1903³. Neste texto, o autor detecta que os problemas mais graves da vida moderna derivariam da reivindicação do indivíduo no sentido de preservar a autonomia e a individualidade de sua existência frente às esmagadoras forças sociais, “de herança

² Mesmo que grandes aglomerações de pessoas tenham existido durante a história, a *multidão* moderna se diferencia destas conformações do passado, principalmente devido à pluralidade e heterogeneidade dos indivíduos que a compõe. Para um retrato da relação do *homem moderno* com a multidão metropolitana, ver o conto de Edgard Allan Poe *O Homem das Multidões* (*The man of the Crowd*), publicado originalmente em 1840, no *Burton's Gentleman's Magazine*. Tradução para o português em: POE, E. A. *Ficção completa, poesia e ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2001, p.392-400.

³ Texto originalmente publicado em 1903 (*Die Großstädte und das Geistesleben*); tradução para o português em VELHO, Otávio. *O fenômeno urbano*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. p.13-28.

histórica, da cultura externa e da técnica de vida”, ou seja, do constante conflito entre sua subjetividade e a objetividade do ambiente exterior. Teria acontecido neste contexto, e a partir desta dualidade, a formação da base psicológica do *tipo metropolitano*.

O ambiente da metrópole impunha a seus habitantes uma quantidade muito maior de estímulos sensoriais do que teriam sido possíveis até então. Uma infinidade de luzes, cores, sons, cheiros, movimentos, faziam com que o indivíduo passasse por uma “intensificação dos estímulos nervosos”, resultado de uma brusca e ininterrupta alteração entre estímulos exteriores e interiores. Frente a este excesso de excitação, o homem metropolitano foi obrigado a desenvolver mecanismos destinados à proteção das “correntes e discrepâncias ameaçadoras de sua ambientação externa”. Obrigado a reagir com o entendimento ao invés do coração, uma conscientização crescente foi assumindo a prerrogativa do psíquico.

A intelectualidade, ou a predominância da inteligência em detrimento da subjetividade, configuraria uma maneira de se preservar a vida subjetiva contra o poder avassalador da vida metropolitana; o homem passa a agir, então, através de procedimentos cada vez mais exatos e precisos. Formava-se, neste contexto, o indivíduo de caráter *blasé*:

Não há talvez fenômeno psíquico que tenha sido tão incondicionalmente reservado à metrópole quanto a atitude *blasé*. A atitude blasé resulta em primeiro lugar dos estímulos contrastantes que, em rápidas mudanças e compressão concentrada, são impostos aos nervos. Disto também parece originalmente jorrar a intensificação da intelectualidade metropolitana. [...]. Uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa *blasé* porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente cessam completamente de reagir. Da mesma forma, através da rapidez e contraditoriedade de suas mudanças,



Figura 2 - *Friedrichstrasse* (1914), pintura de Ernst Kirchner

Fonte: www.pintura.aut.org



Figura 3 - *Berlim* (1913), xilogravura de Ludwig Meidner
Fonte: <http://www.graphicwitness.org/historic/meidner1.gif>

impressões menos ofensivas forçam reações tão violentas, estirando os nervos tão brutalmente em uma e outra direção, que suas últimas reservas são gastas; e, se a pessoa permanece no mesmo meio, eles não dispõem de tempo para recuperar a força. Surge assim a incapacidade de reagir a novas sensações com a energia apropriada. Isto constitui aquela atitude *blasé* que, na verdade, toda criança metropolitana demonstra quando comparada com crianças de meios mais tranqüilos e menos sujeitos a mudanças. (SIMMEL, 1976, p. 15-16)

A atitude *blasé* consistiria, portanto, no *embotamento do poder de discriminar*. Para este indivíduo metropolitano, os significados e valores diferenciais das coisas, e conseqüentemente as próprias coisas, eram experimentadas como destituídas de substância: elas aparecem num tom uniformemente fosco e plano; nenhum objeto pode ser preferido a outro. Esse estado de ânimo, para Simmel, não seria nada mais que um “fiel reflexo subjetivo da economia do dinheiro completamente interiorizada”(SIMMEL, 1976, p. 16).

A exatidão calculista da vida prática, criada pela economia do dinheiro, corresponderia a um ideal de ciência natural, em sua busca de transformar o mundo em um problema aritmético, dispondo todas as suas partes por meio de fórmulas matemáticas. Esta exatidão derivava da necessidade de uma nova precisão, da certeza na definição de identidades e diferenças, da ausência da ambigüidade nos acordos e combinações, que surgiram nas relações de elementos vitais. Com isto, excluem-se os traços e impulsos irracionais, instintivos.

Este rigor racionalista imposto à vida metropolitana, certamente acentuado pela proeminência assumida pela máquina nas atividades cotidianas, transformou ainda a relação dos indivíduos com os conceitos de tempo e espaço. Os avanços tecnológicos, principalmente a luz elétrica e os novos meios de transporte e comunicação, contribuiriam com o sentido de expansão e retração do

tempo: por um lado, a possibilidade de utilização do período noturno e a rapidez de transporte e comunicação contribuíram para a distensão do tempo; entretanto, o nunca o rigor com a pontualidade (representada pela grande difusão dos relógios de bolso) havia sido tão grande. Do mesmo modo, foram transformadas as antigas noções de distâncias, que com a velocidade crescente, se tornavam cada vez menores.

Apesar do considerável avanço do conhecimento e das comodidades que estas inovações tecnológicas proporcionavam, Simmel detectava uma incômoda desproporção entre este crescimento e o progresso cultural do sujeito. O homem metropolitano estaria passando por um retrocesso na cultura do indivíduo em relação à espiritualidade, delicadeza e idealismo. Este retrocesso encontrava-se intrinsecamente ligado à condição moderna de sobreposição do “espírito objetivo” ao “espírito subjetivo”. Por sua vez, esta condição relacionava-se com a especialização do trabalho, que ao exigir um aperfeiçoamento cada vez mais unilateral, reduz o indivíduo a “um mero elo em uma enorme organização de coisas e poderes que arrancam de suas mãos todo o progresso, espiritualidade e valores, para transformá-los de sua forma subjetiva na forma de uma vida puramente objetiva”(SIMMEL, 1976, p. 23). Assim, a forma de vida metropolitana produziria, em contraste com a pequenez e preconceitos que atrofiam o homem da cidade pequena, um sujeito “livre” em um sentido espiritualizado e refinado. Entretanto, esta “liberdade” possuiria um dissonante reverso: a brevidade e a escassez dos contatos inter-humanos. Desta forma, não havia lugar onde uma pessoa pudesse se sentir tão solitária e perdida quanto na multidão metropolitana.

Neste texto, Simmel já aponta para grande parte das questões que viriam a constituir o cerne das mais significativas produções artísticas das primeiras décadas do século XX, como as contradições entre indivíduo e multidão, subjetividade e objetividade, automatização e reações instintivas. A



Figura 4 - *Metropolis* (1916-17), pintura de George Grosz
Fonte: HULTEN, 1986



Figura 5 - *Le paysage aux affiches* (1912), pintura de Pablo Picasso

Fonte: FRASCINA, 1993, p. 99

abstração, que através da economia monetária, da intelectualidade e da exatidão calculista, passava a atingir grande parte das relações do habitante metropolitano, tornava-se também um dos elementos definidores da produção artística daquele período.

Wilhelm Worringer, um historiador de arte contemporâneo de Georg Simmel, em seu trabalho “*Abstraktion und Einfühlung*”⁴, ou *Abstração e Empatia*, detecta que o *afã de abstração*⁵, presente principalmente na produção artística dos povos primitivos, retornava, naquele momento, à arte produzida na metrópole. Para Worringer, este impulso havia estado, desde sempre, relacionado a uma inquietude interior do homem frente ao mundo caótico dos fenômenos naturais. O homem primitivo, pelo fato de encontrar-se perdido e espiritualmente indefeso frente às coisas do mundo exterior e por não ver relações em suas incessantes transformações, possuía o forte o desejo de “tirá-las de sua condição caótica e dar-lhes um valor de sujeição à lei” (WORRINGER, 1953, p. 32; tradução nossa⁶). Com o passar do tempo, o crescente domínio intelectual fez com que este *afã de abstração* perdesse agudeza e vigor, sendo substituído, principalmente nos povos ocidentais, pelo *afã da projeção sentimental*.

Entretanto, Worringer observa que, na arte que passava a ser produzida naquele momento, quando “o espírito humano já havia percorrido, em uma evolução milenar, por toda a órbita do

⁴ Original de 1908. Traduzido para o espanhol como WORRINGER, W. *Abstracción y naturaleza*. México: Fondo de Cultura Económica, 1953.

⁵ Para o autor, o *afã da abstração*, que encontra a beleza no inorgânico e no cristalino, se opõe ao *afã da projeção sentimental*, ou *empatia*, que encontra a beleza nas formas orgânicas. Estes dois conceitos primários teriam sido determinantes em toda a história da arte, acompanhando a evolução da produção estética da maioria dos povos.

⁶ Todas as citações de obras em língua estrangeira que se encontram transcritas para o português neste trabalho foram traduzidas pela autora; no caso de expressões idiomáticas ou termos que poderiam gerar ambigüidade, foram utilizadas notas de rodapé explicativas.

conhecimento racionalista”, o *afã de abstração* é novamente despertado, como uma posterior resignação do saber: “O que antes havia sido instinto é agora produto do último conhecimento. Precipitado das orgulhosas alturas do saber, o homem volta a encontrar-se ante o mundo tão perdido e tão indefeso quanto o homem primitivo” (WORRINGER, 1953, p. 32).

Este novo impulso para a abstração estaria também diretamente relacionado à existência da *multidão*; para Worringer, “somente a força dinâmica que descansa em uma multidão ligada estreitamente por um instinto comum, pôde criar a partir de si mesma estas formas de suprema beleza abstrata. O indivíduo solitário era demasiado débil para tal abstração” (WORRINGER, 1953, p. 33). Ainda para o autor, as formas abstratas, sujeitas à lei, seriam as únicas e supremas nas quais o homem poderia descansar ante ao imenso caos do panorama universal.

O *caos* enfrentado pela arte moderna, entretanto, já não derivava mais dos fenômenos naturais dos quais o homem primitivo buscava se proteger, mas de uma *segunda natureza*, industrial, tecnológica, criada pelo próprio homem, e agora *emancipada*. Em seu ensaio *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*⁷, Walter Benjamin considera que a arte atuaria como uma forma de *aprendizado* para o homem frente a este panorama:

essa técnica emancipada se confronta com a sociedade moderna sob a forma de uma segunda natureza, não menos elementar que a sociedade primitiva, como provam as guerras e as crises econômicas. Diante dessa segunda natureza, que o homem inventou mas há muito não controla, somos obrigados a aprender, como

⁷ Texto escrito originalmente em 1935/1936 (trata-se da primeira versão do texto; uma segunda versão viria a ser publicada em 1955); traduzido para o português em BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1996, p.165-196.

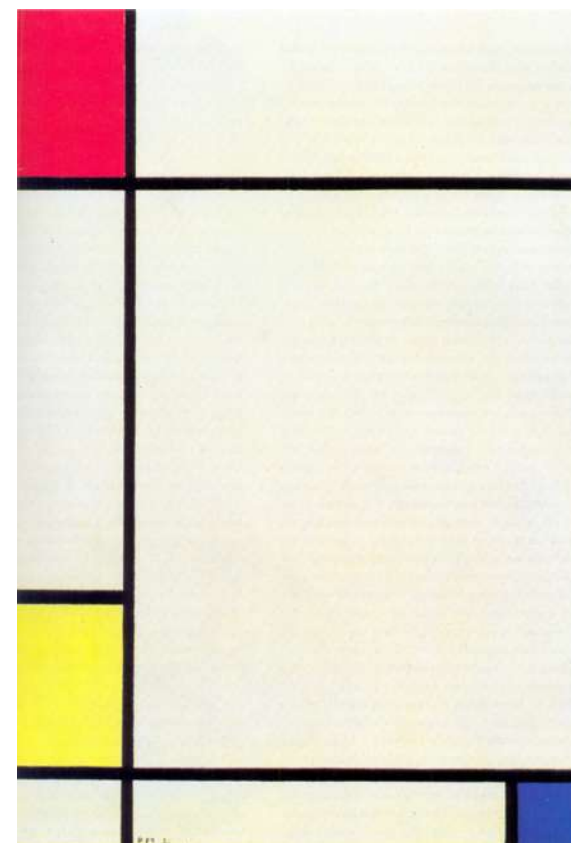


Figura 6 - *Composição em vermelho, amarelo e azul* (1927), pintura de Piet Mondrian
Fonte: ARGAN, 2006, p. 441

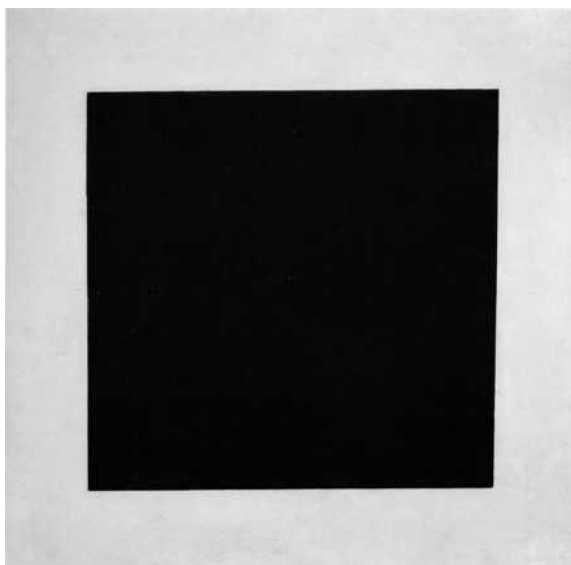


Figura 7 - *Quadrado negro* (cerca de 1923),
pintura de Kazimir Malevich
Fonte: ALONSO e ATHAYDE, 2009, p. 152

outrora diante da primeira. Mais uma vez, a arte põe-se a serviço desse aprendizado. (BENJAMIN, 1996, p. 174)

Neste ensaio, Walter Benjamin identifica que o desenvolvimento tecnológico e industrial, que já afetava diretamente os modos de vida do habitante metropolitano, passava a intervir também de maneira direta na produção artística. Com o advento de técnicas como a litografia, a fotografia, os discos sonoros e o cinema, que possibilitavam a reprodução de imagens e sons em escala industrial, o conceito de *obra de arte* passa a ser completamente transformado:

O que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. [...]. *Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido.* Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. Eles se relacionam intimamente com os movimentos de massa, em nossos dias. (BENJAMIN, 1996, p. 168-169; grifos no original)

Com a reprodutibilidade técnica, o *valor de culto* da obra de arte, sua relação com a tradição e sua carga histórica passam por um processo de extrema retração. O objeto único dá lugar ao objeto seriado, que poderia atingir um número massivo de pessoas, assim como atender a exigência de “proximidade” com a obra. Segundo Benjamin, o “ficar mais próximo” seria uma preocupação apaixonada das massas modernas, como a tendência a superar o caráter único de todos os fatos através de sua reprodutibilidade: “cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto,

de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução” (1996, p. 170). Esta relação com a *massa* viria, portanto, ditar parte das atitudes dos artistas modernos:

A massa é a matriz da qual emana, no momento atual, toda uma atitude com relação à obra de arte. A quantidade converteu-se em qualidade. O número substancialmente maior de participantes produziu um novo modo de participação. [...] as massas procuram na obra de arte distração, enquanto o conhecedor a aborda com recolhimento. [...] A massa distraída [...] faz a obra de arte mergulhar em si, envolve-a com um ritmo de suas vagas, absorve-a em seu fluxo. (BENJAMIN, 1996, p. 192-193)

Desta forma, o ambiente metropolitano, assim como todas as implicações que trazia consigo, atuou de maneira determinante nas transformações das formas de produção e fruição da obra de arte. O indivíduo *blasé*, anestesiado frente ao excesso de estímulos sensoriais, cada vez mais sujeito ao domínio de uma racionalidade calculista e que lutava por conseguir manter sua individualidade e subjetividade em meio à multidão, já não poderia mais apreciar as mesmas obras que eram produzidas no passado. O caos metropolitano, a multidão e a *técnica emancipada* criavam uma natureza completamente nova, abstrata, ainda a ser compreendida. Os anúncios luminosos, os cartazes, a velocidade dos bondes e automóveis, determinavam novos parâmetros para a apreensão estética individual. A *massa* passaria a absorver a arte de maneira cada vez mais distraída. As novas tecnologias de reprodução de imagens e sons possibilitavam novas formas de fruição completamente desvinculadas do peso das tradições. E foi em meio a estas determinantes que surgiu a chamada Arte Moderna.

Segundo Micheli (2004, p.5), esta nova arte surge não como a continuidade da arte tradicional, mas como uma ruptura em relação à mesma e em relação a uma “unidade espiritual” da cultura



Figura 8 - *Books* (1925), de Alexander Rodchenko
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1986, p. 156



Figura 9 - Fotomontagem de Alexander Rodchenko para o livro *Pro Eto*, de Vladimir Mayakovsky (1923)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1986, p. 120

européia do século XIX, não se tratando, portanto, de um rompimento puramente estético. A arte moderna teria surgido da polêmica, do protesto e da revolta decorrentes da quebra de tal unidade.

Giulio Carlo Argan aponta que as correntes artísticas surgidas na última década do século XIX e na primeira do século XX, propõem-se a interpretar, apoiar e acompanhar o esforço progressista, econômico-tecnológico, da civilização industrial. Estas correntes seguiriam as seguintes tendências:

- 1) a deliberação de fazer uma arte em conformidade com sua época e renúncia à invocação de modelos clássicos, tanto na temática, como no estilo;
- 2) o desejo de diminuir a distância entre as artes “maiores” (arquitetura, pintura e escultura) e as “aplicações” aos diversos campos de produção econômica (construção civil corrente, decoração, vestuário, etc.);
- 3) a busca de uma funcionalidade decorativa;
- 4) a aspiração de um *estilo* ou *linguagem* internacional ou européia;
- 5) o esforço em interpretar a *espiritualidade* que se dizia (com um pouco de ingenuidade e um pouco de hipocrisia) inspirar e redimir o industrialismo. Por isso, mesclam-se, nas correntes *modernistas*, muitas vezes de maneira confusa, motivos materialistas e espiritualistas, técnico-científicos e alegórico-poéticos, humanitários e sociais. (ARGAN, 2006, p. 186; grifos no original)

No cerne desta Arte Moderna (ou, como coloca Argan, destas *correntes modernistas*) desenvolvem-se, por volta de 1910, “quando ao entusiasmo pelo progresso industrial sucede-se a consciência da transformação em curso nas próprias estruturas da vida e da atividade social”, as

chamadas *Vanguardas Artísticas*⁸, que estariam “preocupadas não mais apenas em modernizar ou atualizar, e sim em *revolucionar radicalmente* as modalidades e finalidades da arte.” (ARGAN, 2006, p. 186, grifo nosso). O termo *vanguarda*, retirado do vocabulário bélico *avant-garde*, ou *pelotão de frente*, já indica as intenções precursoras desta produção. O termo faz referência, de maneira geral, ao

conjunto de movimentos, escolas, tendências ou atitudes que durante as primeiras décadas do século XX se rebelaram de maneira incisiva contra a tradição artística ocidental, em particular contra um humanismo aburguesado cuja origem remonta ao Renascimento e contra o império da razão cujo auge data da Ilustração do século XVIII, mas cuja trivialidade e convencionalismo era mais recente. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 15)

Estes movimentos (ou escolas, tendências, atitudes, como colocou Sánchez-Biosca) se desenvolveram por caminhos distintos, em diversos países do continente europeu, através de uma pluralidade de denominações e preceitos: Futurismo, Expressionismo, Cubismo, Neoplasticismo, Purismo, Construtivismo, Suprematismo, apenas para citar alguns. As respostas

⁸ Os termos *Vanguardas*, *Arte de Vanguarda*, *Vanguardas Artísticas* ou *Vanguardas Históricas* suscitam até hoje discussões no âmbito da historiografia e da crítica de arte e arquitetura, no que diz respeito à suas utilizações, abrangências e pertinências, tratando-se, portanto, de conceitos polissêmicos. Não possuímos a intenção de abordar os argumentos que motivam estas discussões, que certamente fugiriam ao escopo deste trabalho. A utilização destes termos no decorrer deste trabalho estará se referindo, conforme as considerações de Giulio Carlo Argan e Vicente Sánchez-Biosca constantes no texto, a movimentos, escolas, tendências ou atitudes, atuantes durante as primeiras décadas do século XX, que se rebelaram contra a tradição artística ocidental, e buscavam *revolucionar radicalmente* as modalidades e finalidades da arte. Como as discussões deste trabalho se darão *a partir* dos filmes selecionados, os movimentos que serão citados com maior frequência no decorrer do texto serão o Futurismo, o Construtivismo, o Suprematismo, o Expressionismo, a Nova Objetividade, o Purismo e o Neoplasticismo.



Figura 10 – Roda de bicicleta (1913), ready-made de Marcel Duchamp
Fonte: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bicyclewheelmd.jpg>



Figura 11 - *O Grito* (1893), pintura de Edvard Munch

Fonte: <http://www.pintura.aut.org>

Página seguinte:

Figura 12 – *Construções* de Lissitzky para *História dos dois quadrados* (1920)

<http://www.moma.org>

às demandas colocadas para a nova arte foram buscadas em diferentes direções, desde a conformação de um mundo inteiramente novo, forjado através da expressão individual, no Expressionismo, até a supressão completa do indivíduo, em um ambiente totalmente ordenado por formas abstratas, como no Neoplasticismo. Por mais adversos que pareçam a princípio, estas proposições, naquele contexto, tentavam dar forma às mesmas questões, e ansiavam pela criação de um *Novo Mundo*, que seria capaz de trazer consigo um *Novo Homem*.

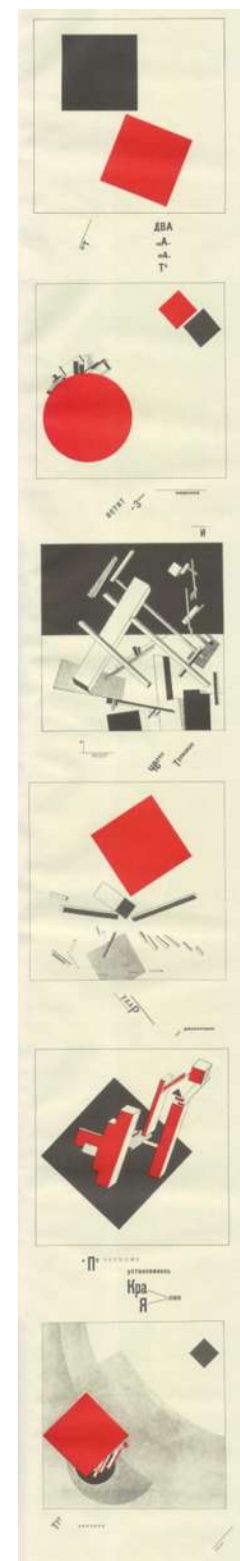
A maioria dos problemas enfrentados pelas vanguardas, segundo Manfredo Tafuri, já estariam apontados na leitura da metrópole moderna realizada por Georg Simmel, e suas diferentes formas de atuação fariam parte de um processo interligado:

As considerações simmelianas sobre a grande metrópole, escritas entre 1900 a 1903, contém em embrião as temáticas sobre as quais se exercitarão as vanguardas históricas⁹. [...]. O problema reside efetivamente em como ativar a intensificação da *Nervenleben* [vida nervosa], em como interceptar o *shock* provocado pela *Grosstadt* [metrópole], transformando-o em novo princípio de desenvolvimento dinâmico, de como “utilizar”, até o limite, a angústia que a “indiferença ao valor” provoca e alimenta continuamente na experiência metropolitana. Do grito de Munch será necessário passar à *História dos dois quadrados* de Lissitzky: do angustiado descobrimento da anulação do Valor, ao uso da linguagem de puros signos, que

⁹ Manfredo Tafuri, assim como uma série de outros autores, utiliza o termo *Vanguardas Históricas* referindo-se aos já descritos movimentos artísticos das primeiras décadas do século XX; a utilização do termo tem com a finalidade diferenciar tais movimentos de outras produções artísticas de atitudes precursoras, de diferentes períodos e contextos de realização, que também recebem a denominação de *vanguardas* em algumas classificações.

sejam perceptíveis por uma massa que tenha assimilado completamente o universo sem qualidade da corrente monetária. (TAFURI, 1972, p. 43)

Desta forma, a metrópole – mesmo que não fosse tema direto abordado pelas obras – seria seu ponto de referência, por encontrar-se constantemente pressuposta (TAFURI, 1972, p. 45). A cidade atuaria ainda, em grande parte destes movimentos, como a instância final da intervenção artística – e não mais o quadro ou o artefato. Com o declínio do *objeto aurático* da obra de arte, as atitudes dos artistas de vanguarda atuam no sentido de libertar a pintura da moldura, a escultura do pedestal, a música das catedrais ou das salas de concerto. A nova arte deveria atuar no cotidiano, compor o ambiente, *se dissolver na vida*. Conforme identificou Azevedo, os diferentes movimentos de vanguarda, acima de suas antinomias, “confluem no escoamento do objeto privilegiado, único e aurático. Sem obra isolada, uma *artisticidade difusa* se incorpora na ação coletiva urbana.” (AZEVEDO, 2006, p. 47; grifos no original).





2.2. As Vanguardas e o Cinema

O cinema e as vanguardas estavam condenados a encontrar-se. Ambos foram produtos da passagem do século XIX ao XX; ambos ambicionavam rupturas e acreditavam ser o ponto de partida de uma nova era. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, contracapa).

O interesse pelo movimento – um dos elementos indissociáveis da vida na metrópole industrial – assim como as possibilidades de apreendê-lo, retratá-lo ou recriá-lo, podia ser observado, no final do século XIX e início do século XX, em experimentações vinculadas aos mais diversos campos do conhecimento. Produções de cunho científico, como as de Étienne-Jules Marey, buscavam compreender os aspectos do movimento, principalmente dos animais, através de fotografias seqüenciais; pequenos aparelhos desenvolvidos para o entretenimento, que proporcionavam ilusões de ótica relativas à percepção de imagens em movimento, eram comuns naquele período; já os artistas de vanguarda, desde os primeiros anos do século XX, se debruçavam sobre as diferentes possibilidades criativas que o movimento suscitava: *fotodinamismos futuristas*, como *Typist* (1911) de Anton Giulio Bragaglia, pinturas, como *Nu Descendo a Escada* (1912) de Marcel Duchamp, ou esculturas como *Formas únicas na continuidade do espaço* (1913), de Umberto Boccioni. Este interesse pelo movimento atuou também como um dos principais motores de uma série de experiências mecânicas, ópticas e químicas que confluíram para a criação de um dos mais significativos fenômenos culturais do século XX: o cinema¹⁰.

¹⁰ Para maiores detalhes sobre este processo, ver o capítulo “Considerações Históricas” (p.19-30) em XAVIER, I. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

A invenção do cinema, ou a possibilidade de projeção de imagens em movimento previamente captadas, mesmo que esteja historicamente relacionada às primeiras exibições públicas registradas nos últimos anos do século XIX¹¹, não se constitui como fato isolado. Ao contrário, ao resultar de uma infinidade de pesquisas independentes, configura “uma epopéia científica e técnica, na qual a inteligência e a imaginação de cientistas amadores foi, pouco a pouco, vencendo os obstáculos que impediam a obtenção de uma ilusão de movimento satisfatória”¹² (XAVIER, 1978, p. 21).

Leo Charney e Vanessa Schwartz(2007, p. 18) consideram o cinema como “algo inevitável e redundante”, uma vez que suas características se desenvolveram a partir dos traços que definiram a vida moderna em geral, ao mesmo tempo em que suas idéias, técnicas e estratégias de representação já existiriam sob outras formas. Para os autores,

[o cinema] foi produto e parte componente das variáveis interconectadas da modernidade: tecnologia mediada por estimulação visual e cognitiva; a representação da realidade possibilitada pela tecnologia; e um procedimento urbano, comercial, produzido em massa e definido como a captura do movimento contínuo. O cinema forçou esses elementos da vida moderna a uma síntese ativa [...]. [o cinema] deve ser pensado como um componente vital de uma cultura mais ampla da vida moderna que abrangeu as transformações políticas, sociais, econômicas e culturais. Essa cultura não “criou” o cinema em um sentido simples,

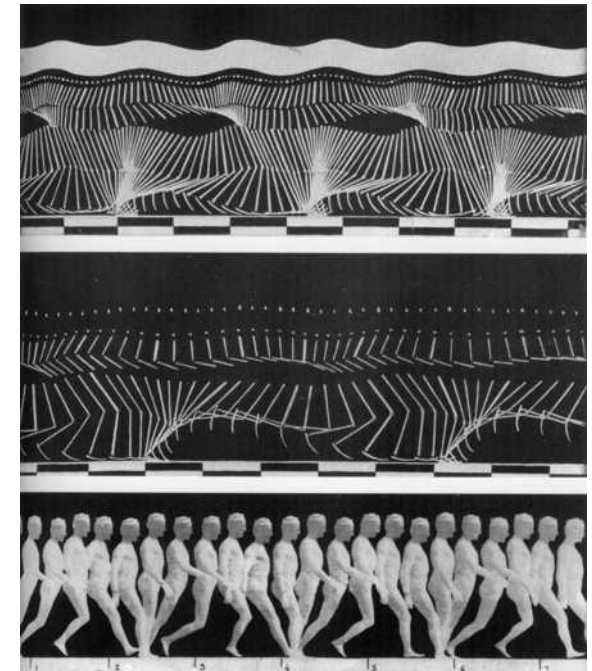


Figura 13 – *Estudos Cronofotográficos da Locomoção Humana* (1886), de Étienne-Jules Marey

Fonte: HULTEN, 1986

¹¹ São normalmente reconhecidas como as primeiras exibições públicas de cinema aquelas realizadas pelos irmãos Lumière, em dezembro de 1895, no subterrâneo do Grand Café, em Paris.

¹² Para informações mais detalhadas sobre estes mecanismos, assim como informações relativas às primeiras produções cinematográficas, ver COSTA, F.C. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

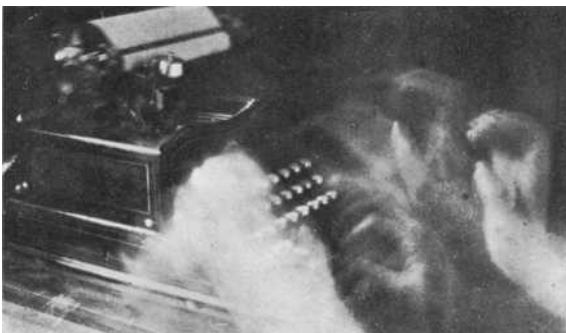


Figura 14 – *Typist* (1911), de Anton Giulio Bragaglia

Fonte: HULTEN, 1986

nem tampouco o cinema desenvolveu quaisquer formas, conceitos ou técnicas novas que já não estivessem disponíveis em outros caminhos. Ao fornecer um cadinho para elementos já evidentes em outros aspectos da cultura moderna, o cinema acabou por se adiantar a essas outras formas, e acabou sendo muito mais do que simplesmente uma nova invenção entre outras. (CHARNEY e SCHWARTZ, 2007, p. 27)

Assim, a própria cultura moderna teria sido “cinematográfica” antes mesmo da invenção do cinema¹³. A metrópole daquele período, conforme apontou Ismail Xavier, apresentava novos padrões para a percepção visual de seus habitantes, que mesclavam a experiência audiovisual e a condição de espetáculo, aproximando-se, portanto, de uma experiência cinematográfica:

O universo audiovisual de máquinas, fios elétricos, veículos de transportes, vitrinas, cartazes de propaganda, os aglomerados humanos, as luzes e os ruídos das grandes cidades compõem uma dinâmica que, vivida pela população urbana, transforma-se em espetáculo para a sensibilidade de alguns de seus contempladores ou protagonistas. (XAVIER 1978, p.26).

Em seu já citado ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, escrito entre 1935 e 1936, Walter Benjamin considera o cinema como o elemento mais representativo das transformações pelas quais passava a obra de arte naquele período. O novo meio agregava, em sua própria conformação, diferentes facetas que definiam estas mudanças. Configurando um fenômeno especificamente urbano, o cinema era uma forma de expressão compatível com os

¹³ O livro *O cinema e a invenção da vida moderna*, organizado por Leo Charney e Vanessa R. Schwartz, traz uma série de ensaios que abordam este “caráter cinematográfico” da vida moderna, através dos mais diversos elementos daquele contexto: o cartaz, os catálogos de venda por correspondência, a literatura panorâmica, etc.

novos padrões de percepção impostos pela metrópole aos seus habitantes. Nas palavras de Benjamin,

O cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo. Ele corresponde a metamorfoses profundas do aparelho perceptivo, como as que experimenta o passante, numa escala individual, quando enfrenta o tráfico [...]. (BENJAMIN, 1996, p. 192)

Assim, o cinema, com suas imagens em constante movimento e transbordantes de estímulos, condizia com as transformações da *vida mental do tipo metropolitano*, descritas por Georg Simmel. Por outro lado, o ambiente metropolitano e sua multidão de habitantes tornavam-se indispensáveis à existência do cinema, já que o filme, obra destinada *especificamente* à reprodutibilidade em massa, só se tornava viável através da audiência proporcionada pelas aglomerações urbanas:

Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. *A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme.* O filme é uma produção da coletividade. (BENJAMIN, 1996, p. 172; grifos no original)

O cinema, portanto, diferentemente das manifestações artísticas tradicionais (como pintura e escultura), *pressupõe* a reprodutibilidade técnica para sua própria efetivação. Nas palavras de



Figura 15 - Nu descendo a escada nº2 (1912), Marcel Duchamp
Fonte: HULTEN, 1986



Figura 16 - *Formas únicas na continuidade do espaço* (1913), de Umberto Boccioni
Fonte: HULTEN, 1986

Benjamin (1996, p. 171), “a obra de arte reproduzida é cada vez mais uma obra de arte criada para ser reproduzida”. Devido à sua natureza mecânica, e através de sua concepção serial, o *original* passa a não mais se distinguir da *cópia*, tornando o filme uma obra de arte automaticamente destituída de *aura* e do peso da tradição.

Ao ser criado para uma apreciação necessariamente coletiva, o cinema rompe também com a forma de fruição tradicional da obra de arte, que havia se baseado, durante séculos, na atenção individual, que Benjamin relaciona ao *recolhimento*. Já o cinema passava a suscitar um comportamento social baseado na exposição, a *distração*, que “se observa crescentemente em todos os domínios da arte e constitui o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas”. (BENJAMIN, 1996, p. 194)

Assim, o cinema se transforma em um meio de expressão completamente adaptado à multidão metropolitana. Além de ser produzido e exibido de maneira coletiva, através de seus recursos próprios de linguagem o cinema se destacaria também em *retratar* a multidão. Para Benjamin, através do cinema, a *massa poderia ver seu próprio rosto*:

De modo geral, o aparelho apreende os movimentos de massas mais claramente que o olho humano. Multidões de milhares de pessoas podem ser captadas mais exatamente numa perspectiva de vôo de pássaro. E, ainda que essa perspectiva seja tão acessível ao olhar quanto à objetiva, a imagem que se oferece ao olhar não pode ser ampliada, como a que se oferece ao aparelho. Isso significa que os movimentos de massa [...] constituem uma forma de comportamento humano especialmente adaptada ao aparelho. (BENJAMIN, 1996, p. 195)

Desta forma, não se pode supor que o encontro entre cinema e vanguardas, nas primeiras décadas do século XX, tenha sido algo fortuito. Pelo contrário, o novo meio carregava, em sua

própria conformação, grande parte das questões com as quais as vanguardas se debatiam: através de sua natureza mecânica, o cinema configurava um produto direto do desenvolvimento tecnológico e industrial; ao captar a imagem em movimento, o novo meio era capaz de expressar, como nenhum outro, os aspectos essenciais da vida moderna, como a velocidade, o excesso de estímulos, e a própria multidão; através da imprescindibilidade de sua reprodutibilidade técnica, o filme já nascia sem *aura*, quebrando os laços, portanto, com as tradições; e, finalmente, por se adaptar às transformações do *aparelho receptivo do tipo metropolitano*, o cinema atingia, de forma coletiva, exatamente o público que a arte de vanguarda desejava, naquele momento, alcançar.

A atração que o cinema exercia em relação aos artistas do início do século é assinalada por Vicente Sánchez-Biosca:

o cinematógrafo, a última das artes, a mais jovem e dirigida às massas, de modo geral incultas, ou, inclusive, analfabetas; arte impura, no melhor dos casos, popular, técnica, a meio caminho entre invenção e comércio. Com efeito, o cinema nasce em convivência com o espírito de seu tempo: surgido da técnica e do movimento, de sua análise científica e de sua percepção humana [...]. o cinema possuía as condições ótimas para interessar a estes artistas inquietos pelo mundo moderno. Objeto industrial, maquinístico, desprezado pelas classes cultas formadas na tradição ocidental, o cinematógrafo questionava involuntariamente as fundações das formas de espetáculo burguesas clássicas (teatrais, em particular), recuperando uma multiplicidade de fenômenos de sua época (panoramas, fantasmagorias, ilusões óticas, tiras cômicas, lanterna mágica, vaudeville) para instalar-se no centro de ebulição da cidade, ao final daqueles anos em que a boemia, o *flâneur*, as passagens



Figura 17 - Imagem do filme *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger

Fonte: Fotograma de *Ballet Mécanique* (*Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger, 1924)



Figura 18 - Imagem do filme *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger

Fonte: Fotograma de *Ballet Mécanique* (*Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger, 1924)



Figura 19 - Still de *Un Chien Andalou* (Luis Buñuel e Salvador Dali, 1919)

Fonte:
<http://www.kino.com/images/film/high/701.jpg>



Figura 20 - Imagem do filme *Un Chien Andalou* (1919) de Luis Buñuel e Salvador Dali

Fonte: Fotograma de *Un Chien Andalou* (Luis Buñuel e Salvador Dali, 1919)

e as exposições universais faziam as delícias da nova casta de modernos. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 19)

Estimuladas por estas propriedades, uma efusão de reflexões, intervenções, intercâmbios e práticas vanguardistas se desenvolveram a partir do novo meio de expressão, de maneira ininterrupta, desde a década de 1910. Estas experiências assumiram configurações tão diversas quanto a própria produção artística daquele período, atuando nas mais diversas direções:

produtivismo e construtivismo soviético, didatismo revolucionário do *agit-prop*, tecnicismo da Nova Objetividade, filmes abstratos e música cromática, nihilismo dadaísta e agressividade surrealista, estratégias políticas para sua utilização propagandística pelo nacional-socialismo, fascismo, etc. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 19)

O autor considera ainda que os diálogos entre o cinema e a arte de vanguarda não se resumem a um *objeto estável*, ou ao “cânone já admitido da vanguarda cinematográfica”¹⁴ (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 11). Pelo contrário, estas relações se estabelecem sob a forma de *conflitos*, *encontros*, *fronteiras*, e se estendem para um terreno onde os limites são sempre difusos, podendo ser sobrepostos a qualquer momento; desta forma, o próprio cinema desenvolvido para a distribuição comercial e exibição em salas convencionais passa a se relacionar diretamente com a produção artística de vanguarda¹⁵.

¹⁴ Para mais sobre este assunto, consultar o texto *Introdução: Vanguardia y modernidad en el cinematógrafo*, no livro de Vicente Sánchez-Biosca *Cine y Vanguardias Artísticas* (p.13-26).

¹⁵ Este tipo de produção, que será objeto de estudo neste trabalho, voltará a ser abordado, de maneira mais aprofundada, no item *Metrópolis de Celulóide*.

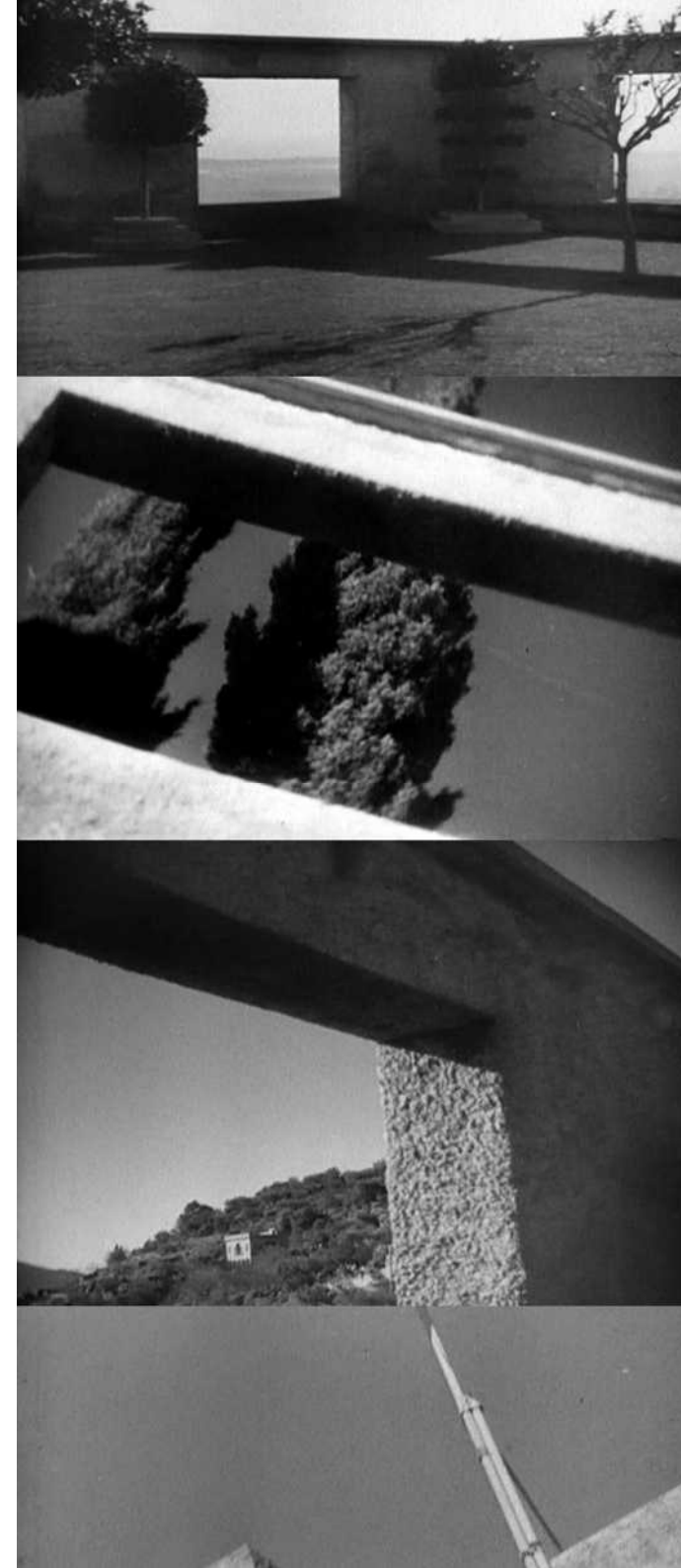
2.3. Cinema e Arquitetura no contexto das Vanguardas

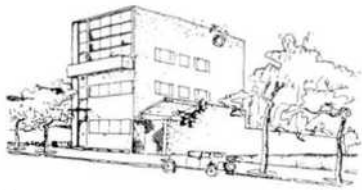
Desde o final do século XIX, o cinema proporcionou uma área de teste para a definição do modernismo em teoria e técnica. Ele também configurou um ponto de partida para a redefinição das outras artes, um paradigma pelo qual as diferentes práticas de teatro, fotografia, literatura e pintura poderiam se distinguir umas das outras. De todas as artes, entretanto, foi a arquitetura quem teve a mais privilegiada e a mais difícil relação com o cinema. (VIDLER p. 100)

Arquitetura e cinema, manifestações criativas de naturezas tão díspares – a primeira, ligada ao tectônico e à matéria, e a segunda, de feitio fluido e volátil – compartilhavam, durante as primeiras décadas do século XX, significativas afinidades. As já descritas transformações que atingiram a obra de arte no contexto das vanguardas se estendiam também para a arquitetura, que naquele momento, passava a incorporar as remodelações relativas ao aparelho perceptivo do habitante da metrópole industrial.

Sigfried Giedion, em seu livro *Espaço, tempo e arquitetura*¹⁶, considera que as transformações ocorridas no início do século XX configuraram uma *revolução óptica*, que trouxe conseqüências fundamentais para a concepção de arquitetura e de cena urbana. Com a abolição do ponto de vista único da perspectiva renascentista, agregava-se às três dimensões tradicionais da geometria

¹⁶ Publicado originalmente em 1941; traduzido para o português em GIEDION, S. *Espaço, tempo e arquitetura: o desenvolvimento de uma nova tradição*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

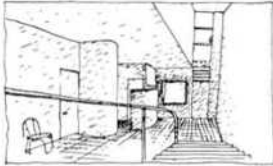




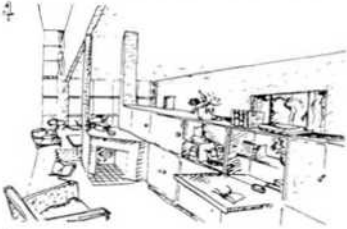
2



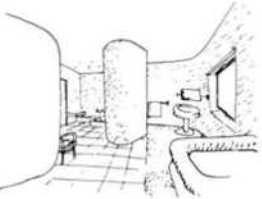
3



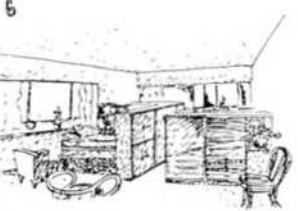
4



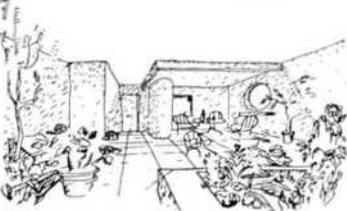
5



6



7



euclidiana uma *quarta dimensão*, o tempo, o que viria a transformar o movimento em um elemento indissociável da arquitetura.

Desta forma, o percurso do observador e a mobilidade do olhar passavam a atuar de maneira determinante em projetos arquitetônicos daquele período, como pode ser observado, por exemplo, nas *promenades architecturales* propostas por Le Corbusier¹⁷ ou em projetos como as *Constructions de l'espace-temps* de Theo Van Doesburg, residências em que o único modo de recordá-la em sua totalidade seria “percorrer e voltar a percorrer seus espaços interiores no tempo” (COLQUHOUN, 2005, p. 118).

Estas novas concepções arquitetônicas passavam a exigir também novas formas de representação, e a imagem em movimento mostrava-se, então, como uma promissora possibilidade. Nas palavras de Sigfried Giedion, sobre as casas em Pessac projetadas por Le Corbusier: “A fotografia estática não as captura de maneira clara. Ela deveria acompanhar o olho conforme ele se move: apenas o filme pode fazer a nova arquitetura inteligível!” (Giedion¹⁸ apud JANSER, 1997, p. 34). Ainda neste sentido, Bruno Zevi, em seu livro *Saber Ver a Arquitetura*¹⁹, ressalta a cinematografia como a maneira mais eficaz de representação arquitetônica, além de incentivar sua utilização para fins de *educação espacial*:

¹⁷ Para mais detalhes sobre as relações entre a produção arquitetônica de Le Corbusier e o cinema consultar FERNANDEZ-GALIANO, Luis. La mirada de Le Corbusier: Hacia una arquitectura narrativa In: *A&V: Monografias de Arquitectura y Vivienda: Le Corbusier (I)*, nº 9, Hermann Blume, Madrid, 1987, p.28-35. Neste texto, o autor aborda não apenas a *promenade architecturale* (ou *passeio arquitetural*, ligado à capacidade de ‘pensar’ e ‘entender’ com os olhos a estrutura espacial arquitetônica), mas também a aproximação da obra do arquiteto aos diferentes tipos de montagem cinematográfica.

¹⁸ GIEDION, S. *Bauen in Frankreich – Bauen in Eisen – Bauen in Eisenbeton*. Leipzig/Berlim: Klinkhardt & Biermann, 1928, p.92. Publicado originalmente em 1928.

¹⁹ Publicado originalmente em 1948; tradução para o português consultada: ZEVI, B. *Saber ver a arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

A descoberta da cinematografia é altamente importante para a representação dos espaços arquitetônicos porque, se bem aplicada, resolve praticamente todos os problemas colocados pela quarta dimensão. Se percorrermos um edifício com uma filmadora e, em seguida, projetarmos o filme, reviveremos os nossos passos e uma grande parte da experiência espacial que os acompanhou. A cinematografia está entrando na didática, e é preciso ter em mente que, quando a história da arquitetura for ensinada mais com o cinema do que com os livros, a tarefa da educação espacial das massas será amplamente facilitada. (ZEVI, 1994, p. 50)

As possibilidades de representação arquitetônica oferecidas pelo cinema, entretanto, não se resumiam às aplicações relacionadas à fidelidade ou ao didatismo propostos por Giedion e Zevi. Ao criar uma forma de linguagem completamente nova, através de ferramentas e mecanismos próprios, o cinema possibilitava também a *recriação* ou a *re-significação* dos espaços – ou do próprio mundo – existentes. Neste sentido, Walter Benjamin, em seu já citado ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, observa uma *explosão* dos espaços através do aparelho cinematográfico:

Uma das funções sociais mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas com o modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares, e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade. Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas

Página Anterior
Figura 21 - *Casa Guiette* (1926), projeto de Le Corbusier
Fonte: FERNANDEZ-GALIANO, 1987, p.32

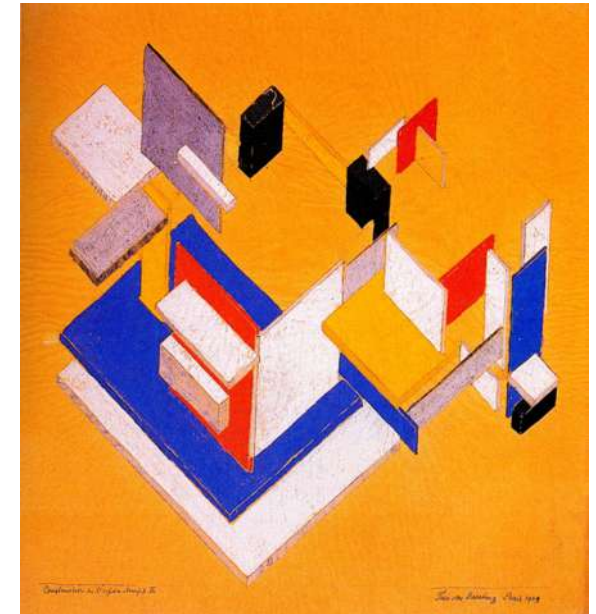


Figura 22 – *Construcción de l'espace-temps II* (1924), projeto de Theo van Doesburg
Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 117

Páginas seguintes:

Figuras 23 e 24 - Fotogramas do filme *Chelovek s kino-apparatom*, de Dziga Vertov (1929)



estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite dos seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas à distância. O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmara lenta. É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmara não é a mesma que se dirige ao olhar. [...]. Aqui intervém a câmara com seus inúmeros recursos auxiliares, suas imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e suas miniaturizações. (BENJAMIN, 1996, p. 189)

Assim, Benjamin aponta para a possibilidade de se intervir em um espaço arquitetônico ou urbano, de natureza concreta, e a partir de ferramentas como enquadramentos, movimentos de câmara e montagem, criar um espaço completamente diferenciado daquele que é usualmente apreendido pelo olho humano.

No mesmo sentido, Dziga Vertov, cineasta e teórico soviético, considera o cinema um instrumento capaz de construir ambientes completamente novos através da recombinação de espaços independentes entre si:

Eu sou um olho. Eu sou um construtor. Eu introduzi você no mais extraordinário cômodo que jamais existiu até que eu o criasse, hoje. Neste cômodo, existem doze paredes filmadas por mim em várias partes do mundo. Manipulando as tomadas das paredes e seus detalhes, eu obtive sucesso em organizá-las numa ordem que te

satisfaz e que constrói corretamente uma frase cinematográfica, que é o cômodo.
(VERTOV, 1987, p. 4)²⁰

Tanto a utilização do cinema para os fins de representação propostos por Sigfried Giedion e Bruno Zevi, assim como as possibilidades de recriação dos espaços apontadas por Walter Benjamin e Dziga Vertov, foram aplicadas em uma série de experiências filmicas no contexto das vanguardas: filmes documentais se dedicaram a retratar e difundir as obras da arquitetura moderna, como *Die neue Wohnung* (Hans Richter, 1929) e *Architectures d'aujourd' hui* (Pierre Chenal e Le Corbusier, 1930-1931)²¹; obras experimentais, como *Les mystères du château de Dé* (Man Ray, 1929) se inspiraram no trajeto realizado pelo observador em uma residência de vanguarda para a composição de sua narrativa filmica²²; arquiteturas e cidades reais foram retratadas e resignificadas através da lógica cinematográfica, em diversas *Sinfonias Urbanas*²³.

²⁰ Trecho do texto *Resolution of the Council of Three 10/IV – 1923* (Texto publicado originalmente em 1923); republicado em SITNEY, P.A. (ed.). *The Avant-garde film: a reader of theory and criticism*. New York: Anthology Film Archives, 1987, p.1-13.

²¹ Para mais detalhes sobre estes dois filmes e outras produções cinematográficas que se dedicaram a retratar a arquitetura daquele período, ver JANSER, A. 'Only film can make the new architecture intelligible': Hans Richter's *Die neue Wohnung* and early documentary film on modern architecture. In: PENZ, F.; THOMAS, M. (ed.). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997. P.34-46.

²² O filme *Les mystères du château de Dé* foi realizado por Man Ray a pedido do Visconde Noailles para retratar sua residência em Hyères (França), a *Villa Noailles*, projetada pelo arquiteto Robert Mallet-Stevens. Embora seja uma obra de ficção, o filme retrata a casa e seus jardins de uma forma quase documental. Para mais informações entre as relações deste filme com a arquitetura, ver COLOMINA, B. *Where are we?* In: BLAU, E.; TROY, N.J. (Ed.): *Architecture and cubism*. Cambridge, Mass, The MIT Press, 1997, p.141-166; e VAILLANT, O. *Robert Mallet-Stevens: Architecture, Cinema and Poetics*. In: PENZ, F.; THOMAS, M. (ed.). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997. P.28-33.

²³ Entre estes filmes, realizados em sua maioria durante a década de 1920 e que tomavam a metrópole como objeto central de seu discurso cinematográfico, podemos citar: *Rien que les heures*, no qual o arquiteto brasileiro Alberto Calvacanti realiza seu retrato de Paris, em 1926; *Berlin: Die Sinfonie Der Großstadt*, filme de Walter Ruttmann, de 1927, do qual certamente deriva a denominação *Sinfonias* para as obras deste "gênero"; *Chelovek*





Entretanto, dentre todas as formas de diálogo estabelecidas entre a arquitetura e a imagem em movimento naquele período, foi provavelmente no cinema de ficção – produzido pela própria indústria cinematográfica, destinado à exibição em massa, nas salas convencionais – onde aconteceu a aproximação mais significativa entre os ideais arquitetônicos das vanguardas e o cinema.

No cinema de ficção, seria possível unir aos recursos próprios da linguagem cinematográfica - enquadramentos, movimentos de câmera, montagem – a criação de ambientes, edifícios e mesmo cidades inteiras, libertos das amarras da realidade ou das limitações tectônicas. Desta forma, o espaço fílmico poderia não apenas *representar* ou *re-significar* os ambientes existentes, mas também *criá-los inteiramente*, transformando o celulóide numa folha em branco, pronta para receber sem ressalvas as propostas mais ousadas dos arquitetos de vanguarda.

Assim, estes filmes configuravam uma forma de unir o que Dietrich Neumann (1999, p. 7) considera as duas formas de interlocução mais significativas entre arquitetura e cinema nos anos 20: a possibilidade de retratar a estimulante experiência da vida na cidade moderna, e ao mesmo tempo representar o mundo dos sonhos, das fantasias e dos pensamentos. Ao se inserirem no circuito de exibição em massa, muitas vezes de escala global, estes filmes ofereciam ainda a possibilidade de difundir os ideais arquitetônicos de vanguarda como nenhum outro meio

s kino-apparatom, de Dziga Vertov, de 1929; e o brasileiro *São Paulo, Sinfonia da MetrÓpole*, de Adalberto Kemeny e Rudolf Rex Lustig, também realizado em 1929. Existe uma vasta bibliografia sobre este tipo de produção cinematográfica, entre eles: BARBER, Stephen. *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006; SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Ambigüedades urbanas en el cine de los años veinte*. In: GOROSTIZA, Jorge et al. *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefonica, 2007; WEIHHSMANN, Helmut. *The city in twilight: charting the genre of the 'City Film' 1900-1930*. In: PENZ, François; THOMAS, Maureen (eds). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997.p.8-27.

daquele período. Assim, as *arquiteturas filmicas*, ou aquelas criadas especificamente para os filmes e que só existem através deles, em muitas ocasiões, passam a refletir e contribuir com o debate arquitetônico, adquirindo um “importante papel na recepção, crítica e disseminação das idéias arquitetônicas” (NEUMANN, 1999, p. 8).

Intrinsecamente relacionadas ao contexto no qual se inseriam, as cidades e arquiteturas filmicas do cinema europeu do entreguerras configuram, ainda hoje, elementos chave para a compreensão das transformações culturais ocorridas naquele período. Através de seus processos de concepção, produção e recepção, estas formulações imagéticas e conceituais traduziram, para uma linguagem compreensível para as massas, muitas das questões formuladas no cerne dos movimentos de vanguarda: as ambigüidades e contradições da vida na metrópole moderna, as transformações e possibilidades representadas pelas novas tecnologias, as experimentações formais mais radicais e a busca pela superação dos limites entre arte e vida, a criação de lógicas arquitetônicas e urbanas completamente independentes do caos metropolitano. E é com o intuito de lançar luz sobre estas representações de arquiteturas e cidades, sobre as maneiras como transportaram para as telas tanto o mundo real quanto o complexo universo das propostas vanguardistas, que serão desenvolvidos os capítulos seguintes deste trabalho.

Página anterior :

Figura 25 - Fotogramas do filme *Les mystères du château de Dé*, de Man Ray (1929)

3. Cidades Ideais e Territórios Imaginários

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

3.1. Metrópoles de Papel

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

Estes interesses relacionados à intervenção nos espaços assumiam as mais diversas conformações nos movimentos de vanguarda, como a *Reconstrução Futurista do Universo*, o *Micro-Entorno Construtivista*, o *Meio-Ambiente Neoplasticista* ou as distintas formulações expressionistas da *Gesamtkunstwerk*. A produção arquitetônica deste contexto passou a ser, então, “cada vez mais

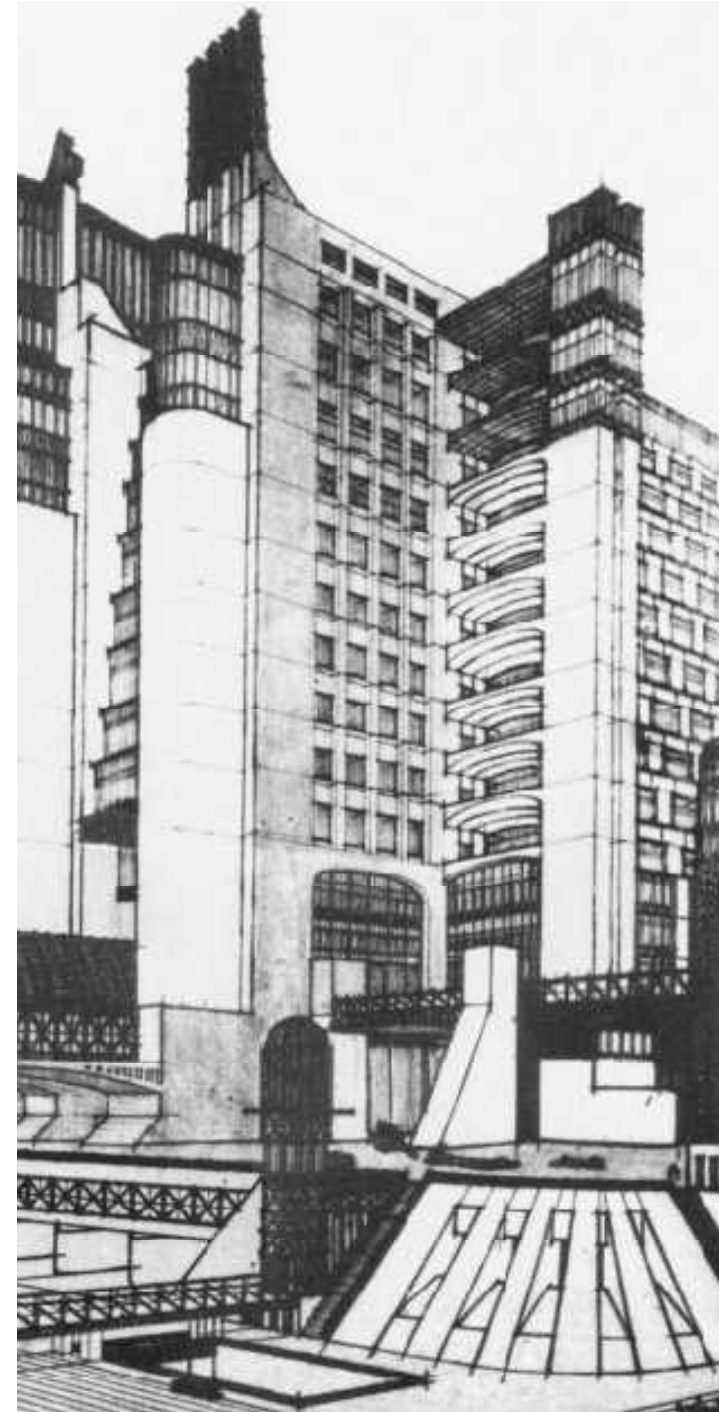




Figura 26 - Ambiente Futurista criado por Giacomo Balla (1918)

Fonte: <http://rebel.net/~futurist/balla.htm>

incorporada à esfera das artes visuais, desviando-se de uma tradição especificamente tectônica” (COLQUHOUN, 2005, p. 87).

O afastamento desta produção arquitetônica e urbanística em relação à efetivação tectônica estava também relacionado a fatores econômicos, sociais e políticos específicos daquele contexto. Após a Primeira Guerra Mundial, a construção de edifícios ou cidades encontrava-se, de maneira geral, afetada por um cenário de profunda escassez econômica, e os arquitetos encontravam-se cientes destas limitações. Estas circunstâncias aparecem de maneira evidente em um texto publicado na revista *A Vida Artística*, no período da guerra civil soviética:

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

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

Hoje não existe quase nada a ser construído, e se podemos construir em algum lugar, o fazemos para sobreviver. [...]. Mas na verdade, é uma boa coisa que nada

esteja sendo construído hoje. As coisas terão tempo para amadurecer, devemos reunir nossa força, e quando a construção começar novamente, saberemos nossos objetivos e seremos fortes o suficiente para proteger nosso movimento do estrago e da degeneração. Vamos ser conscientemente “arquitetos imaginários” (TAUT¹ apud WHYTE 1985, p.19).

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

Mesmo antes da Primeira Guerra Mundial, projetos como a *Cittá Nuova* de Antonio Sant’Elia, inserido no contexto do Futurismo Italiano, se utilizavam das proposições da arte de vanguarda para tentar dar forma à cidade do futuro. Foi, entretanto, no período entreguerras que este tipo de produção se difundiu de maneira mais significativa. Na recém-criada União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), que abrigava uma multiplicidade de concepções artísticas, foram idealizadas desde *Cidades Espaciais*, que circulariam como satélites ao redor da Terra, inspiradas pelo Suprematismo cósmico de Malevich, até os *Micro-Entornos Construtivistas*, que buscavam transformar totalmente o ambiente cotidiano, baseando-se em princípios utilitários. Na Alemanha, arquitetos se apropriavam do ideário expressionista para criar *Cidades Alpinas*,

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

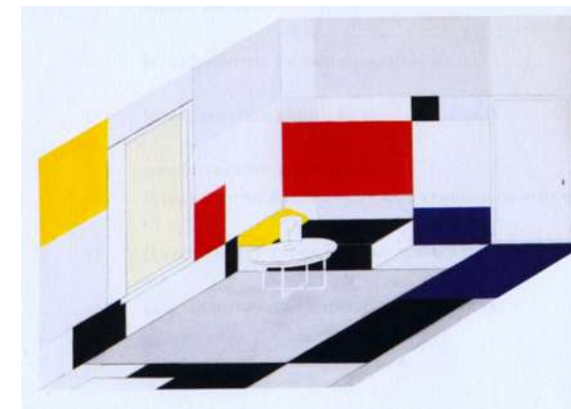


Figura 27 - Ambiente projetado pelo pintor Piet Mondrian (1926)

Fonte: MONDRIAN, 2008, p. 6

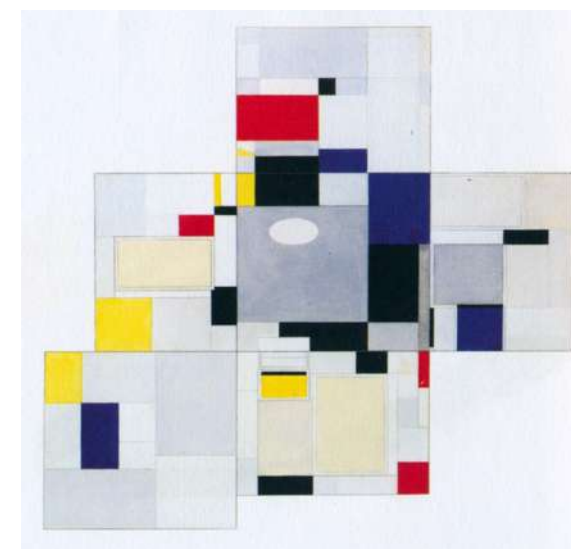


Figura 28 - Planta da caixa explodida do ambiente acima (Mondrian, 1926)

Fonte: MONDRIAN, 2008, p. 8

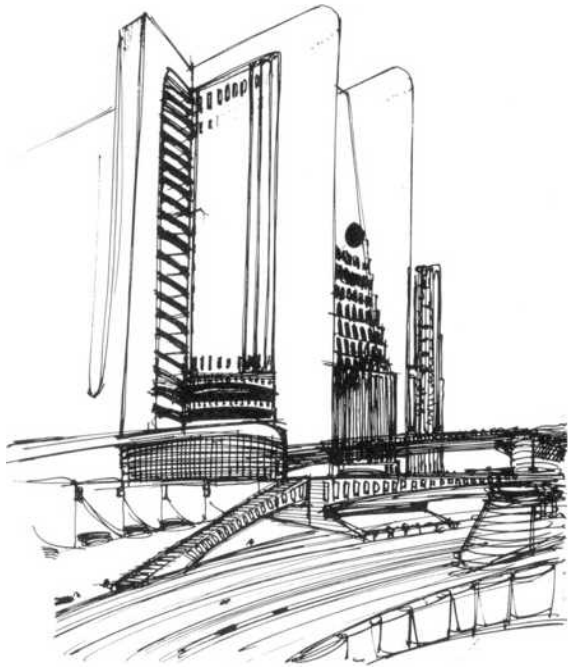


Figura 29 - Desenho de Antonio Sant'Elia para o projeto da *Cittá Nuova* (1914)
Fonte: MEYER, 1995, p.122

Cidades de Cristal ou a *Stadtkrone* (Coroa da Cidade), que assumiriam a forma da *Gesamtkunstwerk*, ou a “aliança das artes sob a égide de uma grande arquitetura” (Arbeitsrat für Kunst, 1971, p. 44)². As proposições urbanísticas do arquiteto franco-suíço Le Corbusier, que viriam a exercer uma considerável influência no que se chamou de “Urbanismo Moderno”, estabeleciam um profícuo diálogo com as *leis* do Purismo.

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

acreditavam que antes de tomarem uma ação efetiva, deveriam passar por um estágio de estratégia de afastamento em suas mentes. Eles desejavam escapar das limitações inevitáveis presentes nas soluções em curto prazo, concebidas para cidades particulares. Em vez disso, eles tentavam considerar o problema urbano como um todo. Eles queriam compreender a lógica da cidade do século vinte, sua estrutura inerente e sua forma mais eficiente. Eles tentaram olhar além das distorções que uma ordem social desumana havia imposto às cidades de seu tempo, e prever uma cidade baseada na justiça e igualdade social. Eles buscavam, finalmente, descobrir o que Le Corbusier chamou de “regras do jogo”: as mudanças

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

inter-relacionadas ao design urbano, política e economia, que deveriam tomar lugar se soluções reais pudessem ser encontradas. (FISHMAN, 1977, p. x)

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

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

³ Abreviaturas para Hilberseimer e Le Corbusier, respectivamente.

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

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

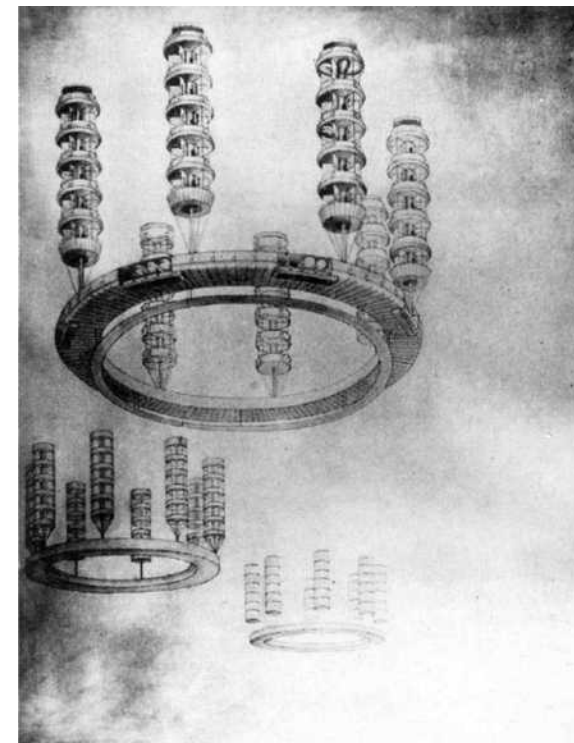


Figura 30 - Desenho de Gregory Krutikov para sua *Cidade Espacial* (1928)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 307



Figura 31 - Projeto de Alexander Vesnin e Liubov Popova para cenografia de festival, representando a Cidade do Capitalismo (à esquerda) e a Cidade do Futuro (à direita), 1921

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 173

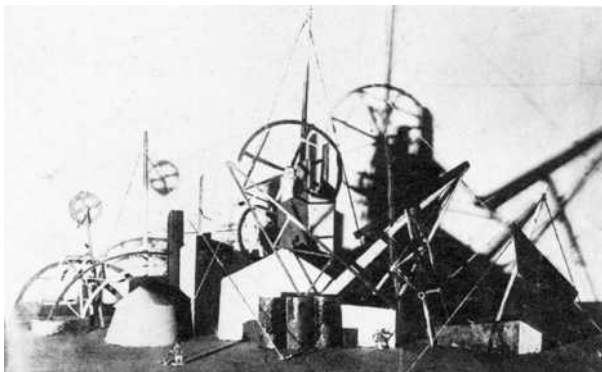


Figura 32 - Maquete da Cidade do Futuro, para o mesmo projeto

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 173

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

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

Esta imagem problemática da metrópole industrial configurava a contra-imagem da cidade ideal proposta pelos arquitetos, ou “o inferno que inspirava seus céus” (FISHMAN, 1977, p. 12). Esta era mais uma justificativa para que os projetos de cidades ideais não partissem da reestruturação de metrópoles existentes, mas propusessem novas lógicas de organização urbana, sustentada pelas possibilidades que o desenvolvimento tecnológico proporcionava.

As novas tecnologias assumiam, de diferentes maneiras, um papel central nestas propostas. Primeiramente, os materiais disponíveis possibilitariam novas configurações de edifícios, como os arranha-céus de aço e vidro; os sistemas de circulação, baseados nas novas formas de transporte, seriam essenciais na conformação urbana, fossem eles verticais, como os grandes elevadores, horizontais, como os automóveis e trens, ou mesmo aéreos; e por fim, as próprias máquinas, com

sua eficiência mecânica, organização racional e a ausência de ornamentação, passariam inspirar os projetos de arquitetura e cidades.

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

Estas cidades ideais configurariam, portanto, “as maiores e mais complexas afirmações da crença de que a reforma do ambiente físico poderia revolucionar a vida total da sociedade” (FISHMAN, 1977, p. 4). O design era visto como uma força ativa, que poderia distribuir os benefícios da Era da Máquina para todos, e direcionar a comunidade para os caminhos da harmonia social. Esta concepção era claramente apontada pelos artistas e arquitetos nos textos produzidos no período; Paul Sheerbart, poeta expressionista que defendia a criação da arquitetura de cristal, enfaticamente declarava: “o novo ambiente, que criaremos desta maneira, deverá nos trazer uma nova cultura” (Sheerbart⁶ apud ALBRECHT, 1986, p.xi).

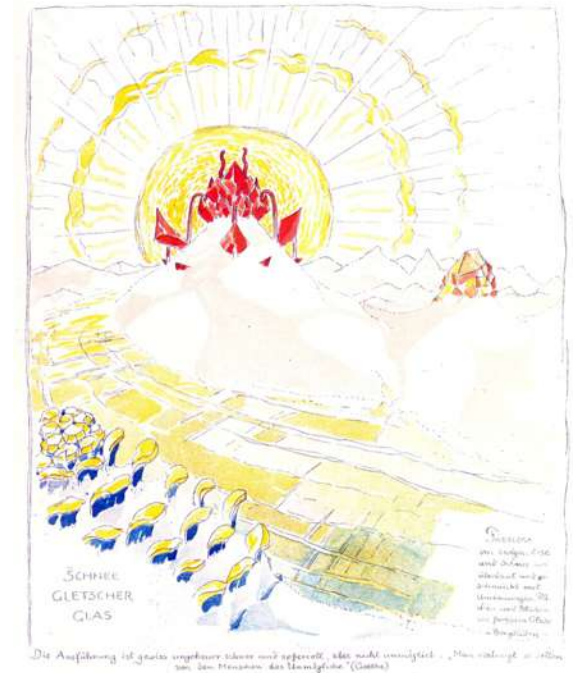


Figura 33 - "Neve, gelo e vidro" (1919), desenho de Bruno Taut para *Arquitetura Alpina*
Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 91

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

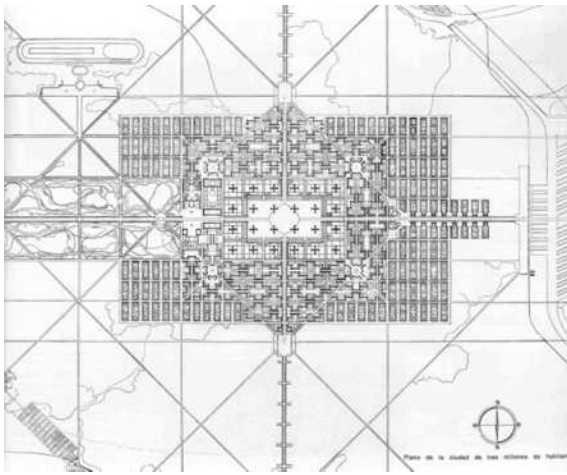


Figura 34 - Planta da *Ville Contemporaine*, de Le Corbusier (1922)

Fonte: LE CORBUSIER, 1992 (encarte)

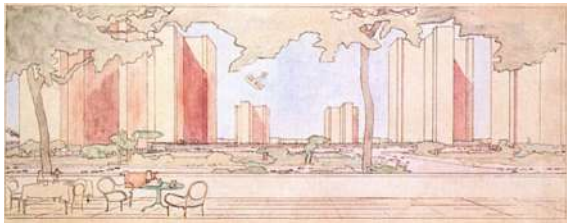


Figura 35 - Vista da *Ville Contemporaine*, de Le Corbusier (1922)

Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 152

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

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

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

3.2. Metr6poles de Celul6ide

Grande parte das quest6es abordadas pela produ76o arquitet6nica de vanguarda, assim como seus anseios e temores em rela76o 6s transforma76es trazidas pelos processos de moderniza76o, foram compartilhados pela produ76o cinematogr6fica europ6ia – ou, ao menos, por uma parcela espec6fica daquela produ76o. Conforme apontado anteriormente, o cinema e a vanguarda, *condenados a encontrar-se*, estabeleceram diversas formas de interlocu76o. As possibilidades art6sticas apresentadas pela proje76o de imagens em movimento, inicialmente alvo de investiga76es estritamente experimentais, passavam, desde o final da d6cada de 1910, por um processo de expans6o em dire76o aos filmes produzidos pela ind6stria cinematogr6fica de massas:

O certo 6 que nos anos vinte se p6e em funcionamento o dispositivo n6o somente t6cnico, mas tamb6m espetacular, cr6tico, de sala e p6blico capaz de desfrutar de um cinema diferente, entendido como arte, sem que isto significasse uma oposi76o radical 6 ind6stria. A partir disto, a condi76o de vanguarda cinematogr6fica se apresenta como um conflitante tabuleiro que vai desde a obra da elite de artistas pl6sticos, concebidas para sua exposi76o em galerias ou exposi76es, *at6 uma forma amb6gua de unir experimenta76o formal ou temas vanguardistas com uma difus6o comercial em salas de massa*. (S6NCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 32; grifos nossos)

Esta forma de produ76o amb6gua, que possibilitava tanto a experimenta76o formal quanto a difus6o em massa – e que configura o principal campo de interesse deste trabalho – oferecia tanto aos movimentos de vanguarda quanto 6 ind6stria cinematogr6fica benef6cios m6tuos. Por um lado, o cinema via a oportunidade de se firmar como express6o art6stica, al6m de produzir filmes diferenciados, que pudessem competir com a expans6o da ind6stria norte-americana, que



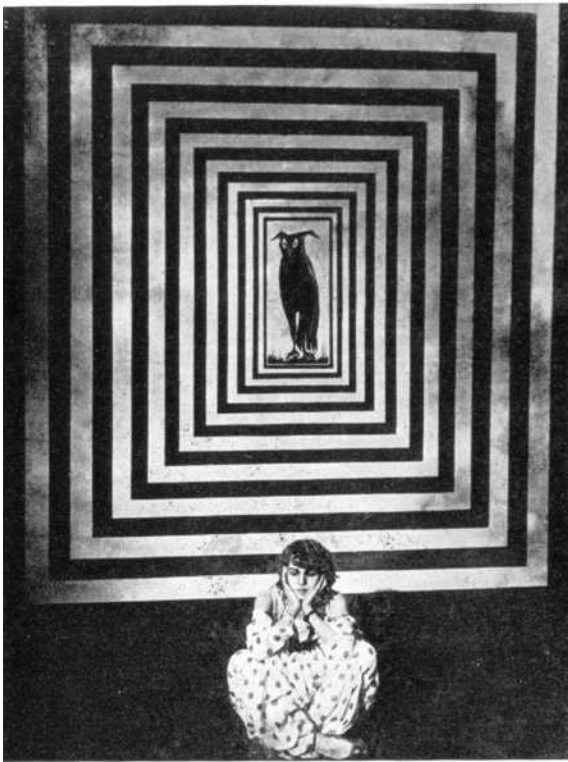


Figura 36 - Cenário desenvolvido pelo artista futurista Enrico Prampolini pra o filme *Thais* (Anton Giulio Bragaglia, 1916)
Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 115

ganhava força desde a Primeira Guerra Mundial; por outro, as vanguardas encontravam um inovador campo de expressão, que configurava uma possibilidade concreta de acesso às massas.

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

Há nos anos 20 um processo [...] em que o cinema percorre um trajeto de legitimação, passando a ser objeto da atenção do erudito e parte do *corpus* sacramentado da cultura dominante. É o instante em que deixa de ser simplesmente cinema, diversão popular, e passa a ser sétima arte, pintura da luz, sinfonia visual. (XAVIER, 1978, p. 14; grifos no original)

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

para a direção de uma estratégia cultural explícita para os cinemas nacionais europeus, frente ao crescimento da hegemonia e protecionismo norte-americanos. Apenas ao criar uma “diferença cultural” eles poderiam esperar competir com a

eficiência e o apelo universal do cinema de entretenimento norte-americano.
(CHRISTIE, 2005, p. 93)

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

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

Inserido no contexto de legitimação do cinema como manifestação artística, a obra do crítico Ricciotto Canudo⁹, considerado “um exemplo significativo dos vínculos entre o desenvolvimento

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

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

⁹ Ricciotto Canudo, nascido na Itália, emigrou jovem para a França e lá viveu; em sua trajetória cultural, manteve contato com importantes figuras da renovação artística da época, como Fernand Léger, Guillaume Apollinaire e



Figura 37 - Cenários do filme *O Gabinete do Doutor Caligari*

Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)



Figura 38 - Cenários do filme *O Gabinete do Doutor Caligari*

Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)



Figura 39- Cenário desenvolvido pelo arquiteto Hans Poelzig para o filme *O Golem* Fonte: Fotograma do filme *O Golem* (Paul Wegener, 1920)



Figura 40 - Cenário desenvolvido pelo arquiteto Hans Poelzig para o filme *O Golem* Fonte: Fotograma do filme *O Golem* (Paul Wegener, 1920)

da estética cinematográfica na Europa e a militância dos grupos de vanguarda” (XAVIER, 1978, p. 41-42), buscou estabelecer bases teóricas para a determinação do cinema como instância moderna da *Síntese das Artes*. Responsável pela cunhagem do termo *Sétima Arte*, tão utilizado ainda hoje, Canudo via o cinema como uma manifestação ao mesmo tempo espacial e rítmica, que reuniria em si todas as instâncias criativas:

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

Assim, a visão de Canudo coloca a *arquitetura* como um dos grandes pilares a sustentar esta “poderosa síntese moderna”, o cinema-arte. Robert Mallet-Stevens, arquiteto e cenarista do círculo de Ricciotto Canudo, defendia enfaticamente a união entre arquitetura e cinema¹¹. Em seu

Pablo Picasso. Foi o fundador do *Club des Amis du Septième Art*, grupo de discussão sobre cinema e responsável por organizar exposições, que reuniu membros como Fernand Léger, Germaine Dulac, Jean Epstein, Alberto Cavalcanti, Marcel L’Herbier, Blaise Cendrars, Jean Cocteau e Robert Mallet-Stevens, entre outros. Para mais informações sobre a atuação de Ricciotto Canudo, ver o capítulo “O manifesto de Canudo, o cineclubismo e a crítica de Louis Delluc em XAVIER, I. *Sétima Arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978, p. 41-54; sobre o *Club des Amis du Septième Art*, ver ALBRECHT, 1986, p.44.

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

¹¹ A própria obra de Robert Mallet-Stevens configura uma forma de materialização desta convergência. Transitando entre os dois campos disciplinares, Mallet-Stevens leva suas concepções arquitetônicas para os cenários que realiza, como no filme *L’Inhumaine* (1924) de Marcel L’Herbier, assim como transpõe sua visão cinematográfica para seus projetos arquitetônicos, como pode ser observado na *Villa Noailles* (1923) em Hyères.

texto “*O cinema e as artes: a arquitetura*”, publicado originalmente em 1925¹², Mallet-Stevens destaca o caráter simbiótico das relações entre as duas formas de expressão:

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

E mais adiante:

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



Figura 41 - Cenografia do arquiteto Andrei Andrejev para o filme *Raskolnikow* (Robert Wiene, 1923)

Fonte: ALBRECHT, 1986, p.39

Sobre estas interlocuções em sua obra, ver: VAILLANT, Odile. *Robert Mallet-Stevens: Architecture, Cinema and Poetics*. In: PENZ, François; THOMAS, Maureen (eds). *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia*. Londres: BFI, 1997, p.28-33; e SUNFELD, César. *Do projeto à projeção*. In: Cinemateca Portuguesa: *Cinema e Arquitetura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1999, p.100-104, p.103.

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

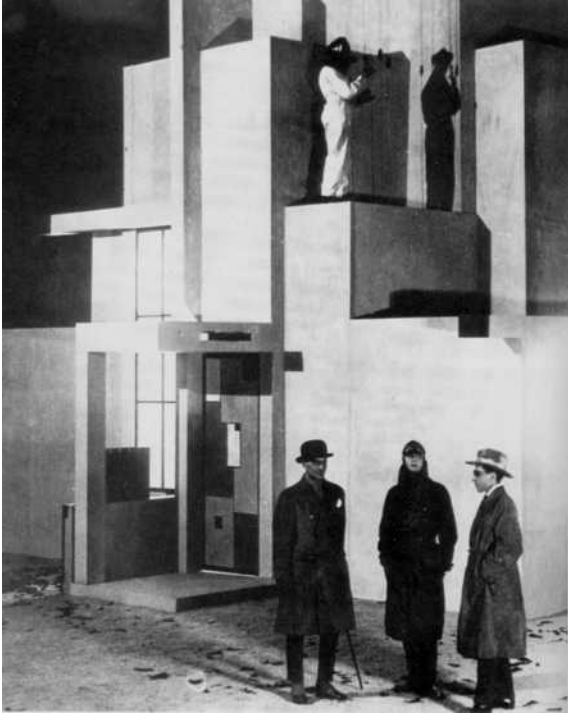


Figura 42 - Cenário de Robert Mallet-Stevens para o filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)
Fonte: ALBRECHT, 1986, p. 48

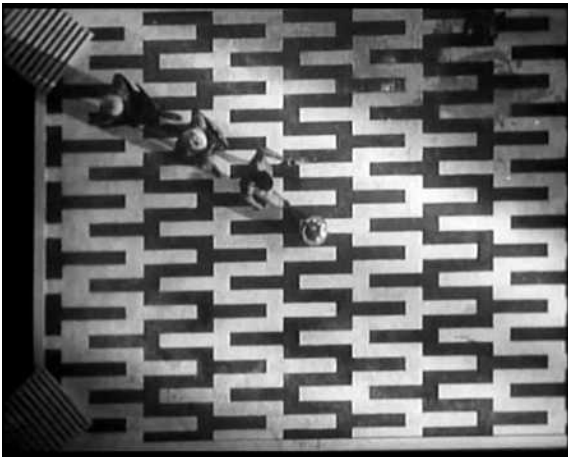


Figura 43 - Vista superior de cenário desenvolvido por Alberto Cavalcanti e Claude Avant-Lara
Fonte: Fotograma do filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)

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

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

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

Devido a todos estes fatores, embora as representações de arquitetura e cidade estivessem presentes nos filmes desde a invenção do cinema, foi no período do entreguerras europeu, no

contexto das vanguardas, em que se estabeleceram as mais significativas interlocuções entre o pensamento arquitetônico e a criação de cidades cinematográficas.

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

As cidades do futuro [...] não são frequentes nos filmes, e só aparecem no contexto dos gêneros de fantasia, mas quando acontecem, os *set designers* não precisam apenas se preocupar com o interior e o exterior das edificações, mas com todo o ambiente urbano, incluindo planejamento de vias, edifícios de larga escala, e sistemas públicos de transporte. Mais importante, o design deveria refletir a ideologia da sociedade do futuro presente no filme [...]. (ALBRECHT, 1986)

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



Figura 44 - Esboço realizado em 1923 pelo artista Fernand Léger, para cartaz do filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)

Fonte: <http://www.europeana.eu>



Figura 45 - Intertítulo do filme *L'Inhumaine*

Fonte: Fotograma do filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924).



Figura 46 - Cartaz do filme *L'Inhumaine*

Fonte:

http://doarcodavelha.blogspot.com/2009_06_01_archive.html

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

Mesmo que a maior parte dos filmes dos anos 20 e 30 acabassem com uma reconciliação entre sociedade e ciência, sua situação dramática quase invariavelmente se iniciava como resultado de conflitos entre pontos de vista opostos em relação à tecnologia e progresso, apresentados pelos personagens. Conservadoras ou progressistas, suas alternativas representavam, em essência, as esperanças e os medos da cultura popular em relação ao presente tecnológico: como a cidade (e conseqüentemente a humanidade) evoluiria iria depender de quão cuidadosamente seu desenvolvimento – e o desenvolvimento da própria tecnologia – pudesse ser controlado. (ALBRECHT, 1986)

Diferentemente dos trabalhos arquitetônicos que, na qualidade de projetos, viam-se compelidos a superar as adversidades do período, as obras cinematográficas possuíam uma maior liberdade

para tratar das possibilidades de futuro, ou das características do presente, menos desejáveis. Conforme observou Graciela Ravetti em relação ao filme *Aelita* (1924) de Yakov Protazanov, as cidades ficcionais podem configurar uma via para se explicitar muito do que permanece oculto na cidade real:

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

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

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

A arquitetura cinematográfica tem atuado, desde o início deste século [XX], como um laboratório, por assim dizer, para a exploração do mundo construído – da arquitetura e da cidade. [...]. O cinema foi até mesmo visto a antecipar as formas

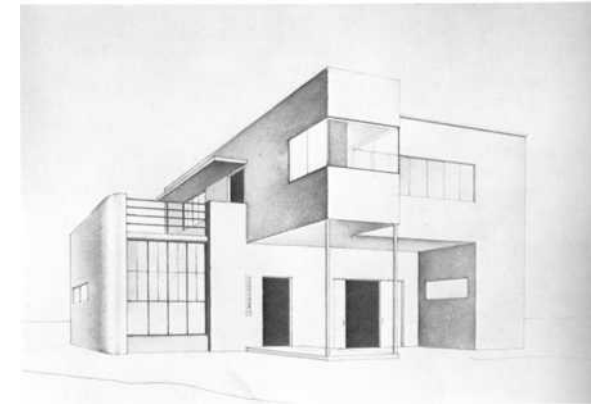


Figura 47 - Desenho do arquiteto Andrei Burov para cenário do filme *O Velho e o Novo* (Sergei Eisenstein, 1926)

Fonte: ALBRECHT, 1986, p.74



Figura 48 – Cenário do filme *O Velho e o Novo*, projetado pelo arquiteto Andrei Burov

Fonte: Fotograma do filme *O Velho e o Novo* (Sergei Eisenstein, 1926)



Figura 49 - Hotel Hyatt Regency em Atlanta, projetado por John Portman (1965)
Fonte: http://blog.aia.org/favorites/2007/02/103_hyatt_regency_atlanta_1967.html

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

Neste mesmo sentido, Lucía S. Frassetto afirma:

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

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

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

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



Figura 50 - Vista interna do museu Guggenheim, em Nova York, projetado por Frank Lloyd Wright
Fonte: McCARTER, 1999, p. 318

3.3. Marte, Metropolis, Everytown



Figura 51 - Marte, cenário do filme *Aelita*
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 52 - Um dos ambientes da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

Entre as diversas cidades desenvolvidas no cinema europeu do período entreguerras, foram escolhidas, para serem analisadas de maneira mais detalhada neste estudo, aquelas presentes em três filmes: *Aelita, a Rainha de Marte* (*Aelita*, Yakov Protazanov, URSS, 1924), *Metropolis* (*idem*, Fritz Lang, Alemanha, 1927) e *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, William Cameron Menzies, Inglaterra, 1936). A escolha por estes filmes se deu pelo fato de configurarem obras paradigmáticas, não apenas por dialogarem diretamente com a produção artística, arquitetônica e urbanística daquele período, mas também por abordarem, no contexto de suas narrativas, questões intrínsecas às debatidas no âmbito das vanguardas.

Aelita, *Metropolis* e *Things to Come*, embora realizados em um mesmo contexto – a Europa do período entreguerras – representam a diversidade de formas assumidas pelos processos artísticos de vanguarda, em diferentes países e em momentos distintos. *Aelita*, produzido no período pós-revolucionário da recém criada União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, trazia consigo os desafios de atingir o grande público e enquadrar-se nos valores defendidos pela revolução. Ao projetar seu “território imaginário” para Marte, encontrou uma possibilidade de discutir aspectos de Moscou que, naquele momento, não deveriam ser questionados. A produção artística construtivista é sua principal referência formal, trazendo também uma considerável influência do teatro russo. *Metropolis*, produzido na segunda metade da década de 1920, situa-se em um contexto da República de Weimar que, após um período de recessão advinda do pós-guerra, passava por uma era de aparente estabilidade, que antecedia – e talvez já anteviesse – a ascensão do terror nazista. A cidade presente em *Metropolis* é possivelmente a mais influente *Metrópole de Celulóide* da história do cinema. Seus arranha-céus iluminados escondem abaixo de si uma

cidade completamente submetida ao funcionamento da máquina, tanto seus espaços físicos como seus habitantes, e o caráter *distópico* de seu futuro se sobressai ao *utópico*. Inspirada principalmente pelas experimentações relacionadas ao Expressionismo e à Nova Objetividade, *Metropolis* também apresenta um evidente diálogo com a paisagem da Nova York daquele período, tanto a real como a imaginária¹³. *Things to Come*, o mais tardio entre os três filmes, foi produzido na Inglaterra, já na segunda metade da década de 1930, sendo também o único a adotar a tecnologia do cinema sonoro. Baseado no livro *The Shape of Things to Come* de H.G. Wells, a cidade cinematográfica de *Everytown* foi concebida quase como uma resposta à *Metropolis* de Fritz Lang. Em *Things to Come*, é criado um mundo completamente ordenado, onde qualquer intenção de cunho individual é substituída por aspirações universais – como já denuncia o nome *Everytown* –, o que aproxima esta cidade das concepções Puristas e Neoplasticistas. Seus processos de construção, completamente industrializados, fazem referência às técnicas de produção em série amplamente discutidas pelos arquitetos do entreguerras, principalmente no âmbito da Bauhaus.

Mesmo que realizadas em diferentes momentos, e abordando problemáticas distintas, *Marte*, *Metropolis* e *Everytown* apresentam também inúmeras afinidades. Nos três filmes, as cidades desempenham um papel significativo e alegórico na trama; são capazes de, elas próprias, explicitarem todos os aspectos das sociedades que as habitam. Os três territórios se afastam da realidade imediata através de artifícios temporais ou espaciais. Em suas tramas, assim como na

¹³ Como Nova York imaginária, estão sendo considerados os projetos e projeções de futuro inspirados por esta cidade, como os elaborados por Hugh Ferriss, Harvey Wiley Corbett e Harry M. Petit, que serão apresentados no item 5.2.1. *As luzes que alcançam os céus*, na análise do filme *Metropolis*.



Figura 53 - Cenário do filme *Metropolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

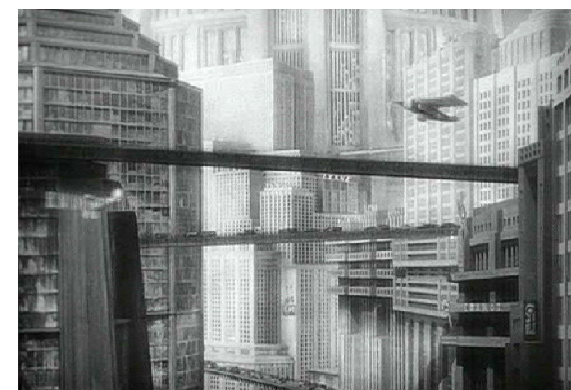


Figura 54 - Cenário do filme *Metropolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

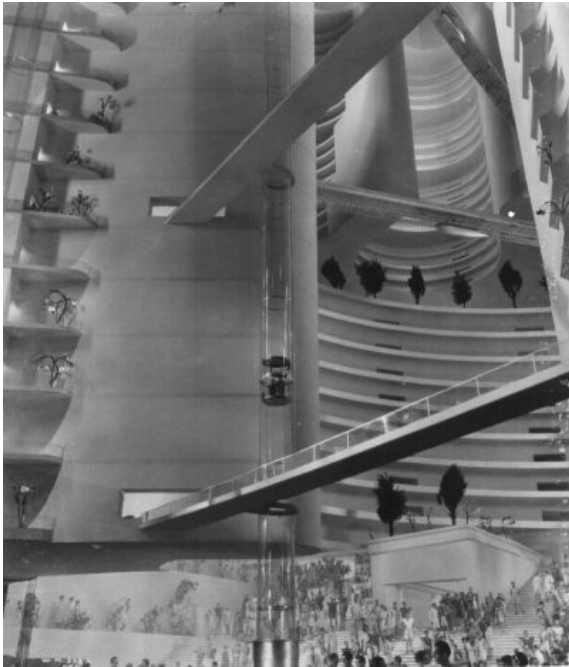


Figura 55 - Cenários do filme *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936)

Fonte:

<http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>



Figura 56 - Cenários do filme *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936)

Fonte:

<http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>

composição de seus ambientes, são abordadas questões inerentes às vanguardas, como as novas tecnologias e seus efeitos sobre as relações sociais. As contradições e ambigüidades entre indivíduo e massa, entre ser humano e máquina, fazem-se centrais em todas as obras. Por fim, os três filmes dialogam diretamente com as experimentações formais dos movimentos de vanguarda, realizando através do celulóide visões de ambientes, cidades e mundos de uma forma que não seria possível em outros meios.

4. Aelita, a Rainha de Marte

de Yakov Protazanov

É uma cidade igual a um sonho: tudo o que se pode ser imaginado pode ser sonhado, mas mesmo o mais inesperado dos sonhos é um quebra-cabeça que esconde um desejo, ou então o seu oposto, um medo. As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que as suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa. (CALVINO, 1998, p. 44)

4.1. Um Alienígena no Cinema Soviético

Aelita, a Rainha de Marte (Aelita), filme dirigido por Yakov Protazanov na Rússia pós-revolucionária, em 1924, carregou durante muito tempo uma inegável má reputação. Produzido nos primeiros anos da *Nova Política Econômica (Novaya Ekonomiceskaya Politika, NEP)*, *Aelita* foi “atacado de maneira tão persistente e por um período tão longo” como nenhum outro filme daquele contexto (YOUNGBLOOD, 1992, p. 110). Os críticos da época apontavam em *Aelita* uma série de características polêmicas, como o fato de parecer *ocidental* demais, de ser *ideologicamente suspeito*, ou mesmo o fato de ter se afastado excessivamente da narrativa que lhe deu origem, o romance homônimo de Alexei Tolstoi. Incitando ainda mais a discussão dos críticos, o filme foi lançado em meio a uma grandiosa estratégia de propaganda, resultando em um amplo sucesso de bilheteria e conquistando também uma considerável aceitação por parte do





Figura 57 - Cartaz de Aelita

Fonte:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/47/Aelita_poster.jpg

público¹. Conforme apontou Telotte (1999, p. 38), *Aelita* foi tanto um sucesso como um escândalo.

A visão negativa sobre o filme de Protazanov não se restringiu, entretanto, às críticas da ocasião de seu lançamento. Em um contexto onde o cinema passava a ser cada vez mais encarado como uma ferramenta ideológica, cujas novas tendências mostravam um sólido engajamento com a causa revolucionária e com a criação de um retrato “factográfico” da Nova União Soviética², *Aelita* continuou sendo citado como “*mau exemplo*” até o final da década de 1920 (YOUNGBLOOD, 1992, p. 110). Em 1936, finalmente, o filme passou a fazer parte da “lista negra” do governo, sendo banido definitivamente do contexto soviético.

Embora tenha sido, na ocasião de seu lançamento, um dos maiores sucessos de exportação da indústria cinematográfica soviética, Ian Christie (2005, p. 81) observa que *Aelita* foi relativamente pouco explorado pela historiografia cinematográfica ocidental, continuando ainda hoje pouco visto nos círculos “sérios” de cinema. Seus *stills*, entretanto, vivificam muitas das *histórias gerais* do cinema, e são muito freqüentes nos trabalhos que tratam da arte de vanguarda russa, mesmo que os textos que os acompanhem quase sempre diminuam – quando não atacam diretamente – o filme em si. Assim, *Aelita* compartilha com outros filmes de ficção científica (como *Things to Come*, de W.C.Menzies) uma reputação que o reduz ao inegável impacto de seus cenários, fazendo parte de uma tradição que substitui “a paradigmática qualidade dos *stills* por um implícito fracasso do filme” (CHRISTIE, 2005, p. 81).

¹ Sobre as diversas opiniões dos críticos do período, assim como mais informações sobre a campanha de publicidade, consultar YOUNGBLOOD, 1992, p.110; YOUNGBLOOD, 1991, p.30-32; CHRISTIE, 2005, p.82-85.

² Como exemplos significativos destas novas tendências, destacam-se as produções de Sergei Eisenstein e de Dziga Vertov.

Em grande parte, este estigma negativo carregado por *Aelita* se deve ao fato do filme não se enquadrar perfeitamente em nenhuma das categorias a que se dedicam as historiografias “canônicas”. Naqueles trabalhos que têm como foco as novas experimentações de linguagem exploradas pela cinematografia de vanguarda, principalmente a soviética, *Aelita* certamente é ignorado, por possuir uma composição narrativa muito próxima à do cinema convencional ocidental, da mesma forma que as demais obras do diretor Yakov Protazanov. Já nos trabalhos que se propõem a discutir a arte daquele contexto, priorizando seu engajamento revolucionário, *Aelita* é freqüentemente criticado, sendo seus cenários e figurinos considerados apenas uma “aplicação essencialmente decorativa” do repertório formal derivado dos processos construtivistas (LODDER, 1988, p. 179). No mesmo sentido, nos estudos que comparam o filme com o inventivo teatro de vanguarda praticado naquele momento, as análises de *Aelita* sofrem de uma acentuada redução, sendo normalmente desconsideradas as diferenças essenciais entre o trabalho destinado aos palcos e aqueles concebidos para a projeção cinematográfica³.

Mais recentemente, entretanto, alguns estudos têm se dedicado a retrabalhar *Aelita*, resgatando sua importância e reavaliando suas relações com o contexto cultural no qual foi produzido⁴. Conforme aponta Horton (2000), “foi apenas na última década que se compreendeu que o filme diverge de sua reputação”. Ian Christie afirma que assistir *Aelita*

³ Como exceções, encontram-se os textos de J.E. Bowlt e M. Mudrak, que desde o final da década de 1970 trabalham *Aelita* de uma maneira mais detalhada.

⁴ Entre estes textos, destacam-se *Down to Earth: Aelita Relocated*, de Ian Christie, publicado originalmente em 1991 no livro “Inside the Film Factory” (versão consultada de 1995, referenciada neste trabalho como CHRISTIE 1995); o livro *A Distant Technology*, de 1999, escrito por J.P. Telotte; o capítulo *De Moscou a... Marte*, da brasileira Graciela Ravetti, publicado no livro organizado por Luiz Nazário *A Cidade Imaginária* (2005) e alguns artigos publicados em periódicos internacionais.

é descobrir algo muito diferente da *bête noire* da montagem soviética dos pioneiros. [...] [pois] encontramos um trabalho ambicioso, de diferentes camadas, que se baseia em fontes do período pré e pós Revolução Russa e em influências européias contemporâneas para retratar a nova vida soviética de maneira mais completa que qualquer outro filme do período. (CHRISTIE, 2005, p. 81-82)

O autor considera *Aelita*, a seu modo, “tão impressionante quanto as realizações de Kuleshov ou Eisenstein em seus primeiros momentos de cinema soviético”, além de ser

o filme chave do primeiro período da NEP, nascido em um momento único na Sociedade Soviética pós revolucionária, refletindo suas realidades assim como suas aspirações de uma forma complexa e original e ligando seu cinema até então isolado a importantes correntes do cinema mundial. Mais do que servir de modelo para filmes futuros, ele registra o crítico período de ajustes que seguiram o fim da guerra civil – o intervalo de tempo do filme 1921-23 é crucial – e investigou as novas contradições da NEP. (CHRISTIE, 2005, p. 102, grifo no original)

J.P. Telotte (1999, p. 36) aponta também que *Aelita* seria o filme chave para o entendimento da dificuldade pela qual passava a cultura soviética na tentativa de construir uma tecnologia apropriada à revolução. Além disso, o filme e seu diretor tentavam realizar uma tarefa “quase impossível”: ajudar a estabelecer a auto-suficiência da indústria cinematográfica, criar um potencial de exportação dos filmes, ganhar de volta o interesse da audiência pré-revolucionária e ser ideologicamente correto (TELOTTE, 1999, p. 39).

No filme de Protazanov, pouco restou do romance de Alexei Tolstoi além dos nomes dos personagens principais, já que o roteiro cria uma narrativa substancialmente nova, abordando temas muito diferentes. Desta forma, o filme poderia ser considerado, em relação ao romance,

mais uma crítica do que uma adaptação, configurando um trabalho de múltipla autoria. Este distanciamento entre livro e filme teria contribuído para uma posterior declaração do escritor de que ele se sentiria “sem sorte no cinema”(CHRISTIE, 2005, p. 82-90). O romance de Alexei Tolstói

conta sobre uma expedição para Marte empreendida por um engenheiro pesquisador, Los, cuja esposa tinha morrido recentemente, e era acompanhado por um incansável ex-soldado, Gusev. Em Marte, ou Tuma, eles encontram uma sociedade decadente [...]. Enquanto Los se apaixona por Aelita, Gusev cativa sua criada. Mas a revolta do proletariado marciano, sob a liderança de um engenheiro, interrompe esta paz e conduz a uma guerra civil na qual Gusev toma o comando. Os rebeldes são finalmente derrotados pelos exércitos de Tuskub e os terráqueos escapam por muito pouco. Em seu retorno para casa [...] eles são festejados como heróis, mas Los anseia por Aelita e é finalmente retribuído, mesmo que atormentado, por uma mensagem de rádio de Marte na qual ela clama por ele. (CHRISTIE, 2005, p. 88-89)

No filme de Protazanov, é a transmissão vinda do “espaço” que dá início à narrativa. A misteriosa mensagem “Anta... Odeli... Uta” aguça a curiosidade do engenheiro Los, que passa a imaginar uma tentativa de comunicação interplanetária. O filme é então conduzido a partir de duas tramas paralelas: uma na Moscou real e outra no idealizado mundo de Marte. Embora as imagens do filme perpetuadas através dos *stills* sejam todas relativas ao ambiente marciano, é a narrativa que se passa em Moscou que ocupa aproximadamente três quartos do filme, dedicando-se a retratar o cotidiano soviético pós-revolucionário. Nos acontecimentos terrestres que se entrecruzam, somos apresentados a uma série de personagens: alguns politicamente corretos, como a esposa de Los, Natasha, dedicada ao lar e comprometida com as causas da revolução, e Gusev, o soldado incansável, pronto para qualquer batalha; já outros denunciam a corrupção no próprio cerne do



Figura 58 - Mensagem supostamente enviada através do espaço
Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 59 - Anúncio de empresa de pneus, verdadeira responsável pela mensagem
Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 60 - Celebração da Revolução nas ruas de Moscou

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 61- Celebração da Revolução nas ruas de Moscou

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

regime, como Erlich, o “homem da NEP”, que utiliza sua posição para conseguir benefícios próprios, e sua mulher, Elena, de moral tão corrompida quanto o marido. Além deles, uma série de outros personagens contribuem tanto para compor a narrativa como para a execução de um retrato das problemáticas sociais enfrentadas naquele contexto. No decorrer do filme, Los, impulsionado por um crescente ciúme por sua esposa, planeja uma viagem para Marte.

Paralelamente, na narrativa marciana, somos apresentados a um mundo de uma peculiar beleza plástica, que aparenta possuir uma tecnologia muito mais avançada que a da Terra, a julgar por seus aparelhos astronômicos. Entretanto, a sociedade apresenta um regime totalitário, onde Tuskub e sua consorte Aelita reinam, apoiados por um grupo de “anciãos”. Para proteção desta realeza, existe uma numerosa guarda, e nos subterrâneos do planeta habita uma multidão de trabalhadores escravizados. A rainha Aelita, através de artifícios, consegue ter acesso aos aparelhos astronômicos por meio dos quais consegue observar Los na Terra. Em um determinado momento do filme, quando Los, movido por seu ciúme doentio, atira em Natasha e coloca em prática seu plano de viagem interplanetária, as duas narrativas se cruzam. Los pousa em Marte, acompanhado de Gusev e de um aspirante a detetive, e é recebido pela criada de Aelita, que havia cometido um assassinato a mando da rainha para conseguir as informações sobre sua chegada. Assim, Los finalmente conhece Aelita, e embora tenha a possibilidade de consumir suas fantasias amorosas, a imagem de Natasha sempre se sobrepõe à da rainha. Ao ter contato com os operários dos subsolos, Gusev os estimula a iniciar uma revolução, inspirada na Revolução Russa, para criarem a “União Marciana de Repúblicas Socialistas Soviéticas”. Aelita, ao perceber o que aconteceria, utiliza suas artimanhas para direcionar o conflito de forma que pudesse, ao final, reinar sozinha sobre Marte. Neste momento, os sonhos de Los se desfazem, e ele desperta na estação de trem de Moscou. Um cartaz denuncia que a mensagem recebida, “*Anta... Odeli... Uta*”

era, na verdade, parte de uma estratégia publicitária de uma empresa de pneus. Ao voltar para casa, Los descobre que, felizmente, não tinha matado Natasha, que o recebe de braços abertos. Para terminar definitivamente com suas ilusões sobre Marte, Los resolve destruir os projetos que havia desenvolvido para naves espaciais, declarando: “Chega de sonhar acordado! Um trabalho diferente, real, espera por todos nós!”.

Assim, o filme configura uma trama muito mais complexa do que uma simples *fantasia escapista* sobre viagens ao espaço. Tanto as situações que se passam na Terra como a projeção imaginária de Los para Marte compõem um retrato ambivalente da realidade na Moscou real:

Marte, em *Aelita*, menos que um planeta é uma cidade produto da fascinação anelante e da sensibilidade ofegante de Los e que logo depois se transforma no lugar do pesadelo que o rejeita, que o devolve à Terra, que é o mesmo que dizer que o envia de volta à confusão da Moscou recentemente revolucionária, à domesticidade militante do lar, à constância da perda do lugar de privilégio como intelectual burguês, às multidões sedentas de um lugar ao sol, à pieguice dos novos mitos e imaginários. Moscou entra em qualquer lista de megacidades e no filme é vista como tal: conformada por uma paisagem multicultural e obrigada a dar protagonismo às classes baixas e às culturas rurais que chegam em aluvião. A cidade antiga não é representada nem mostrada em seu esplendor clássico, na suntuosidade dos séculos anteriores, ou na sua grandeza intimidadora, emblemática da época dos czares. Também não nos é trazida em imagens da modernidade ocidental. A cidade modernizada, a nova urbe do século XX, contemporânea ao momento de realização do filme é mostrada como um grão, quase imperceptível, num momento do filme, com uma imagem que poderia ser *Trafalgar Square* em sua plenitude de modernização e ordem dinâmica. O que



Figura 62 - Pessoas em trem a caminho de Moscou

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 63- Pessoas em Moscou

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 64 - A Rússia real em processo de reconstrução

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 65 - A Rússia real em processo de reconstrução

Fonte: Fotograma de *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

vemos de Moscou são as ruínas, nem passivas nem dramáticas, em tensão criativa e promissora. Cada tijolo, cada troço do destroço faz parte de um novo começo, início de uma cidade nova, tão nova que é impossível de representar. Como dar forma a uma cidade cujos alicerces estão sendo aniquilados no trabalho de reconstrução? (RAVETTI, 2005, p. 48)

Já a cidade imaginária de Marte, embora se insira na narrativa como um delírio, compartilha com as cidades cinematográficas projetadas para o futuro – como *Metropolis* e *Everytown* – a visão crítica sobre o presente. Na União Soviética, onde o futuro deveria *necessariamente* ser positivo, Protazanov cria em Marte uma imagem espelhada, de caráter alegórico, para onde são projetadas todas as facetas da Moscou real que deveriam ser ocultadas:

Na nova Rússia, na União Soviética que está sendo, nos anos de 1920, um laboratório de biopolítica para o mundo, não se pode falar, por exemplo, de tortura, de multidões esfomeadas, de trabalhos alienados, de profusão de camponeses chegando nos trens sem saber onde nem por que. Pode-se, sim, projetar tudo para Marte. Em Marte existe a escravidão mais infame, a falta de liberdade de expressão, a coerção do amor, as mulheres liberadas das agruras domésticas, o visual expressionista, a beleza plástica, o estranho como cotidiano. Não se trata só de driblar um problema de censura estúpida, nem de simples autocensura ou policiamento burocrático. É também um problema artístico e de representação: como fazer arte com esses elementos, como estetizar esses novos paradigmas do cotidiano, como fazê-los entrar na trajetória da arte? (RAVETTI, 2005, p. 50-51)

E é a tentativa de compreender este “problema artístico e de representação” da cidade Marciana que guia este capítulo, que se propõe a delinear as maneiras através das quais a arte e a

arquitetura daquele contexto se relacionaram com a criação deste “universo” cinematográfico, que configura, simultaneamente, uma *fuga* e um *reflexo* da Moscou real.

4.2. O Teatro Vai ao Cinema

Conforme apontado anteriormente, grande parte das análises que consideram *Aelita* apenas como uma continuidade do teatro de vanguarda acabam sendo redutoras, ao avaliar a cidade marciana como uma simples transposição do palco para as telas. Entretanto, mesmo sabendo das significativas diferenças apresentadas entre um trabalho cenográfico desenvolvido para o cinema e o *stage design* teatral – como a ausência da cor (ao menos naquele período), a preocupação com as possibilidades de enquadramento, a percepção fragmentária frente à apreensão do todo que acontece no palco, a ausência do contato direto com o público – é inegável que *Aelita* estabelece um profícuo diálogo com o teatro daquele contexto⁵.

Em um momento em que as diversas possibilidades de integração entre as artes demandavam grande parte das atenções dos artistas de vanguarda, a obra teatral se apresentou como um veículo propício para experimentações:

precisamente nos momentos em que a modernidade fez com que a arte se confrontasse solitariamente com seus recém-adquiridos princípios de autonomia, os mesmos princípios por outro lado a faziam questionar suas implicações no

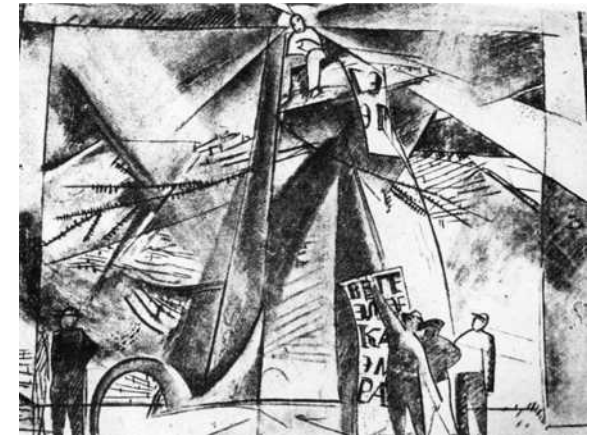


Figura 66 - Esboço de Vladimir Tatlin para a peça *Zangezi* (1923)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 176

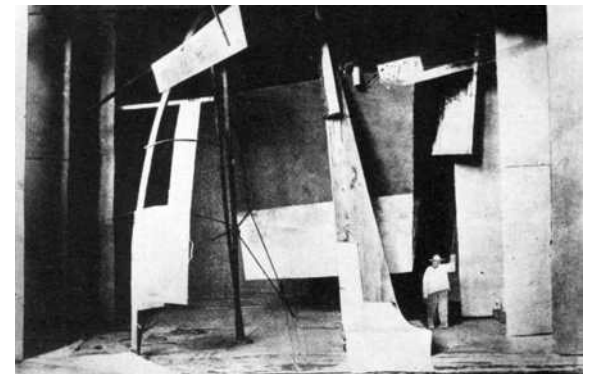


Figura 67 - Cenário de Vladimir Tatlin para a peça *Zangezi* (1923)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 176

⁵ As análises que serão realizadas neste capítulo em relação à produção teatral terão como base textos de outros autores, esboços dos artistas e algumas raras fotografias das encenações, já que, diferentemente dos filmes, é impossível a apreciação “primária” das obras teatrais.



Figura 68 - Litografia de Lissitzki para maquinaria da peça *Vitoria sobre o sol* (1923)
Fonte: PAZ, 2000, p. 301



Figura 69 – Esboço de Lissitzki para figurino da peça *Vitoria sobre o sol* (1923)
Fonte: PAZ, 2000, p. 301

mundo que a rodeava. O trabalho para os cenários foi para os artistas o lugar apropriado de confronto de todas estas contradições, fato que os torna extraordinariamente reveladores. (PAZ, 2000, p. 10)

A idéia de integração das artes através da obra teatral foi amplamente explorada no contexto das vanguardas, atingindo artistas relacionados às mais diferentes correntes estéticas. Conforme apontou Marga Paz (2000, p. 11), as reflexões sobre a modernidade dos conceitos artísticos foram imediatamente transferidas para as produções cênicas, e a intensa atividade dos artistas plásticos nos cenários contribuíram decisivamente tanto para a renovação do teatro como para o desenvolvimento das artes visuais em geral.

Na Rússia, o teatro, que havia sempre ocupado um lugar privilegiado na vida artística, transformou-se, após a Revolução, na “arte popular por excelência”, já que através dele poderiam ser transmitidas as idéias revolucionárias para uma população em sua maioria analfabeta, que ia aos espetáculos para tentar transcender a dura realidade cotidiana (PAZ, 2000, p. 20). O teatro pós-revolucionário compartilhava com o contexto artístico e cultural da recém criada União Soviética uma acentuada inventividade e a urgência em adequar as experimentações estéticas às novas possibilidades sociais trazidas pela Revolução:

O desejo de renovação que em diversos países da Europa se refletiu em movimentos artísticos transgressores alcançaram, no contexto da Revolução Russa, uma dimensão ainda mais extraordinária, pelo fato de emergirem em um cenário histórico em que a urgência das mudanças polarizava todos os setores da sociedade. Não se tratava então dos avatares de um movimento restrito ao artístico, mas sim de uma teia social ávida por transformações. Assim, estes gestos de vanguardistas que abrigam, e excedem, as artes plásticas, o teatro, a música, o

cinema, a dança, e a poesia, implicados em um turbilhão de revoluções, guerras e reconstruções, configuraram em poucos anos um inédito laboratório de idéias e experimentações múltiplas. (ALONSO e ATHAYDE, 2009, p. 9)

Apesar da diversidade de caminhos apontados – que recebiam diferentes denominações, como neoprimitivismo, cubo-futurismo, suprematismo, construtivismo – era comum o anseio de introduzir os novos paradigmas estéticos no cotidiano, em uma síntese experimental de novos modos de vida. Assim, os artistas passaram a atuar nos mais diferentes suportes, dedicando-se a construções utilitárias que pudessem atender aos trabalhadores:

Móveis, utensílios de cozinha e coisas semelhantes estavam sendo produzidos por pintores como Tatlin, Rodchenko e Malevich; as artistas de cavalete como Stepanova, Popova e Exter estavam criando designs de tecidos e roupas para as mulheres proletárias. Arquitetura também tomou uma nova dimensão, um utilitarismo em termos de conceito de residências desenhados para o trabalhador soviético. Os objetivos dos artistas adequaram-se rapidamente para as necessidades da nova sociedade revolucionária. (MUDRAK, 1976, p. 254-255).

Neste contexto, o teatro se mostrou um meio para que estas experimentações mais amplas, “com materiais reais em um espaço real com funções específicas” (LODDER, 1988, p. 178) pudessem ser levadas a cabo:

foi no teatro, no começo da década de 1920, quando as idéias construtivistas sobre a inter-relação do entorno com a vida – hipotética, mas ativa e real – se manifestaram e se comprovaram pela primeira vez. O teatro operava como um micro-entorno no qual era possível explorar estruturas espaciais ou materiais que podiam atuar como componentes protótipos de um entorno novo e completamente



Figura 70 - Fotomontagem do cenário de Liubov Popova para a peça *A terra em confusão* (1923)
Fonte: LODDER, 1988, p. 175

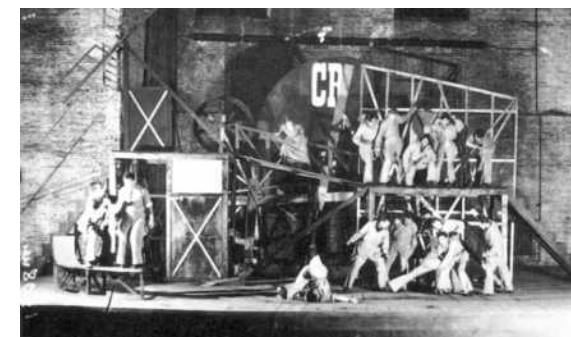


Figura 71 - Encenação da peça *O corno magnânimo* (1923), com cenários de Liubov Popova
Fonte: PAZ, 2000, p. 10

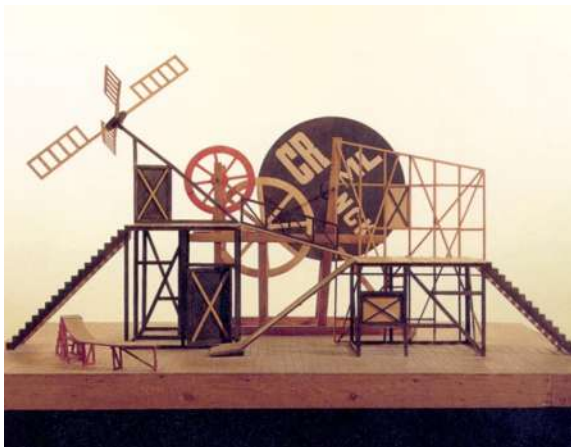


Figura 72 - Maquete do cenário projetado por L. Popova para *O Corno Magnânimo* (Meierkhold, 1922).

Fonte: PAZ, et al., 2000, p. 279

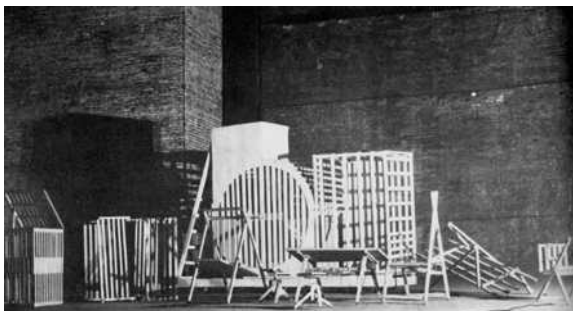


Figura 73- Cenário desenhado por V. Stepanova para *A Morte de Tarelkin* (Meierkhold, 1922)

Fonte: LODDER, 1988, p. 172

construtivista. Até o final da década, não foi possível contemplar a realização de uma síntese semelhante e em toda a extensão do entorno urbano total. (LODDER, 1988, p. 172-173)

Uma série de obras cênicas paradigmáticas foram realizadas neste contexto, como *O Corno Magnânimo* (1922), com cenários e figurinos de Lyubov Popova, e *A Morte de Tarelkin* (1922), com cenários e figurinos de Varvara Stepanova, ambas produzidas por Vsevolod Meierkhold, que “romperam claramente com as convenções sobre a produção, a atuação e os cenários do século XIX” (BOWLT, 2000, p. 222). Estas peças de Meierkhold são freqüentemente consideradas o ponto máximo do construtivismo no teatro. A partir delas, o teatro “se põe como modelo de uma relação positiva entre homem e máquina, embora não porque a alienação tenha desaparecido, mas porque alcançou seu grau máximo” (TAFURI, 1984, p. 132). Os cenários desenvolvidos por Popova e Stepanova eram estruturas despidas de qualquer intenção decorativa, “aparatos esqueletos”, projetados essencialmente para atender às necessidades das peças, configurando uma “síntese construtivista plena e real de conteúdo e forma” (LODDER, 1988, p. 171). Estas “desmembradas máquinas cênicas” apresentariam ao espectador, segundo Tafuri, (1984, p. 133) “as desnudas ossaturas de um ambiente total”. Os figurinos – que, conforme poderá ser observado, diferem em muito das concepções de Exter para *Aelita* – transpunham para o palco as experimentações de Popova e Stepanova para a produção de roupas para o cotidiano, que deveriam renunciar aos aspectos decorativos para adequarem-se à função que deveriam desempenhar (LODDER, 1988, p. 149). Para a performance dos atores, Meierkhold desenvolveu o método da *biomecânica (biomekhanica)*, que caminhava para “eliminar da técnica do ator os movimentos, gestos e expressões superficiais ou improdutivos, inaugurando assim uma espécie de taylorismo teatral” (LODDER, 1988, p. 168). Assim, o teatro de Meierkhold já apontava para

discussões que seriam retomadas no cinema, não só em *Aelita* mas também em *Metropolis* e *Things to Come*, como os as fronteiras – e um possível processo de hibridização – entre o homem moderno e a máquina.

Ao abandonar as premissas do palco tradicional, o novo teatro russo

se distancia do antigo em muitos sentidos, mas foi especialmente gritante sua mudança radical deixando a decoração e dirigindo-se à construção, passando de um cenário como prolongamento de um quadro emoldurado para um complexo arquitetônico e volumétrico. Este vinha acompanhado de uma concentração paralela de outros elementos: a incorporação de movimentos mecânicos [...], a “objetividade”, ou a textura natural das superfícies [...], a improvisação, a espontaneidade como método [...]. (BOWLT, 2000, p. 220)

Estas experimentações cênicas ultrapassaram as fronteiras dos palcos e do próprio teatro, atingindo também as festas de rua, o circo, as marionetes, o cabaré e também o cinema:

Durante as décadas de 1910 e 1920, os filmes também gozaram de uma maior presença na indústria russa do espetáculo, embora tenham deixado de ser os melodramas de antes da revolução para adotar um ar mais político e didático nos anos 20. Alguns dos desenhistas de cenários passaram ao cinema como canal artístico, apesar da ausência fundamental da cor. Boris Bilinsky, Sergei Eisenstein, Exter, Kalmakov e Eodchenko tentaram mostrar suas capacidades como desenhistas de filmes, e aceitaram o branco e preto como um desafio a sua criatividade, além de investigar conceitos novos como de formas móveis, de contraste entre o branco e o preto e dos reflexos como componentes estéticos do novo meio visual. (BOWLT, 2000, p. 231)

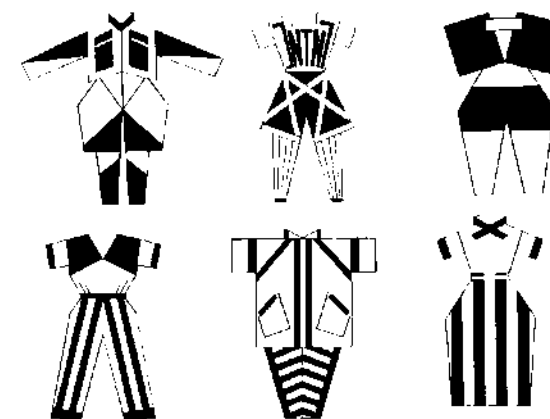


Figura 74 - Esboços dos figurinos de V. Stepanova para a peça *A Morte de Tarelkin* (Meierkhold, 1922)

Fonte: LODDER, 1988, p. 151



Figura 75 - Esboço de L. Popova para figurino da peça *O Corno Magnânimo* (Meierkhold, 1922)

Fonte: (LODDER, 1988, p. VII)



Figura 76- Esboço de Alexandra Exter para cenário da peça *Salomé* (Tairov, 1917)
Fonte: PAZ, *et al.*, 2000, p. 262



Figura 77 - Esboço de Alexandra Exter para figurino da peça *Salomé* (Tairov, 1917)
Fonte: PAZ, *et al.*, 2000, p. 266

Aelita destaca-se como uma das experiências que melhor realizaram este diálogo entre palco e telas, e grande parte deste êxito se deve ao trabalho da artista Alexandra Exter, que além de ter criado os figurinos para o filme, também havia sido professora e fonte de inspiração⁶ para Isaak Rabinovich, o criador da cidade marciana. Alexandra Exter desenvolveu um grande número de trabalhos para o teatro, dos quais se destacam suas colaborações em importantes peças do Teatro de Câmara de Tairov, *Thamira Khytharedes* (também grafada como *Famira Kifared*, 1916), *Salome* (1917) e *Romeu e Julieta* (1921).

O trabalho cênico de Alexandra Exter possui, assim como o próprio filme *Aelita*, uma recepção ambivalente por parte da historiografia e da crítica. Christina Lodder (1988, p. 153), por exemplo, “acusa” a artista de não se compromissar com o construtivismo, já que sua produção, ao contrário daquela defendida por Stepanova e Popova, nunca teria abandonado as preocupações estéticas. Outros autores, entretanto, consideram sua obra como uma importante peça no processo de incorporação da arte de vanguarda para os palcos, demarcando um importante ponto de ruptura com a cenografia tradicional:

Ao início da Revolução, uma nova fase na história do teatro soviético e da cenografia foi inaugurada. Foi naquele momento em que as tendências diversas, contrastantes e complicadas da pintura foram transferidas de uma forma única para o palco. A máquina motriz da tradução destas variadas expressões da vanguarda artística para o teatro foi Alexandra Exter (1882-1949). Foi com o talento de Exter que a concepção pura do desenho para teatro realizou sua ruptura final com a pintura de cavalete [...].(MUDRAK, 1976, p. 253)

⁶ Tanto Mudrak (1976, p. 262) quanto Bowlt (1977, p. 72) apontam que a obra cênica de Rabinovich foi influenciada pelo trabalho de Exter.

Na seqüência, o autor aponta ainda que as construções cênicas de Exter seriam uma transposição tridimensional da pintura abstrata, possuindo o mesmo repertório formal e dinamismo de suas próprias pinturas, principalmente suas paisagens. Além de sua própria produção pictórica, a cenografia de Exter estaria também relacionada com as obras de outros artistas, tanto soviéticos como ocidentais. Sobre as peças obras *Famira Kifared* e *Salomé*, Nash observa:

Baseando-se nas realizações de Tatlin e Malevich, enquanto mantinha também o olhar nos desenvolvimentos [da arte] no ocidente, Exter projetou os mais puros e geométricos conjuntos de cenários e figurinos vistos em qualquer lugar até então. Realmente, o trabalho dela pode ser entendido corretamente apenas com uma aproximação efetuada entre o design teatral e as pinturas contemporâneas abstratas de Liubov Popova, Malevich e da própria Exter, tão insistentemente eles sintetizaram as formas geométricas com o espaço total do palco, utilizando os atores como elementos composicionais. (NASH, 1991, p. 106)

Já a cenografia pra *Romeu e Julieta*, com a utilização de materiais “reais” como objetos de cenografia, representaria sua maior aproximação com a produção construtivista:

De acordo com os preceitos construtivistas do período, ela [Exter] começou a incorporar materiais reais no espaço do palco. Através do uso de materiais “industriais”, transparentes, reflexivos, ela criou o efeito de um rio passando por um canal. O uso de materiais industriais como um dispositivo reflexivo para representar a corrente de um rio é talvez a tradução final da arte em vida, e provavelmente representa o ponto culminante do envolvimento construtivista de Exter com o teatro. Isto também antecipa o extensivo uso de vidro na arquitetura construtivista. (MUDRAK, 1976, p. 260)

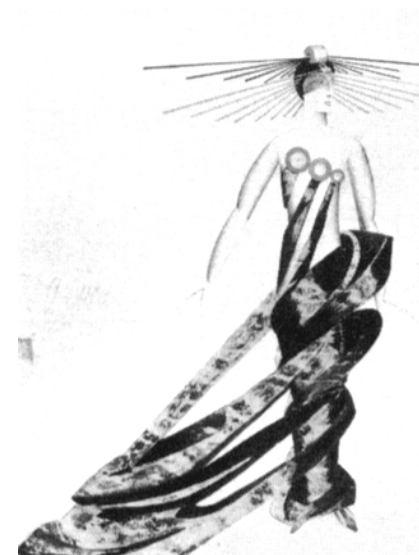


Figura 78- Esboço de Alexandra Exter para figurinos de *Aelita*
Fonte: BOWLT, 1987, p. 43

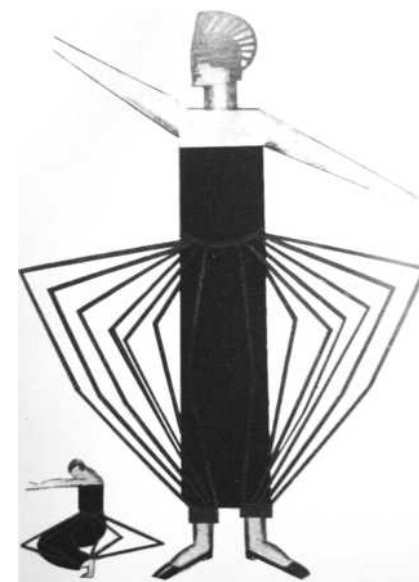
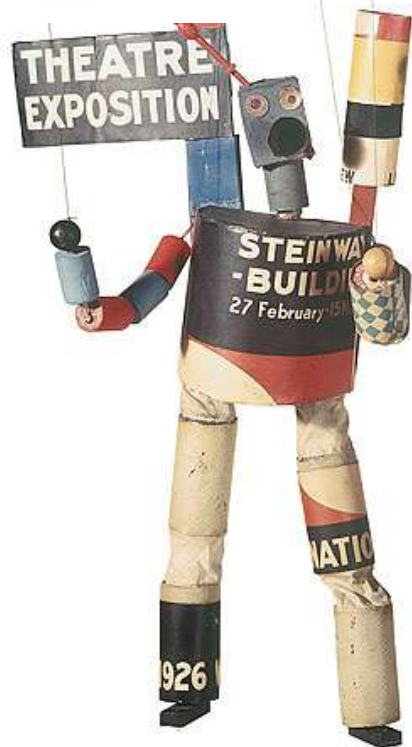


Figura 79- Esboço de Alexandra Exter para figurinos de *Aelita*
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1990, p. 330



Levando em conta todas estas considerações, podemos observar que muitas das características da cidade marciana de *Aelita* foram herdadas da produção teatral daquele período. A composição através de formas geométricas, a utilização de materiais industriais, a estética maquinista – tanto para o ambiente como para o próprio corpo –, o intenso diálogo com as outras formas de arte de vanguarda e a utilização do corpo humano como elemento de composição são constitutivos dos figurinos e da cenografia da cidade marciana⁷.

Ao mesmo tempo, os figurinos para *Aelita* apresentam uma série de particularidade em relação aos trajes criados por Exter para o teatro, já que o meio cinematográfico pressupõe preocupações distintas:

Sabendo que no branco e preto do cinema a cor em seus desenhos seriam supérfluas, Exter recorreu a outros sistemas de definição formal. Estes, junto a sua aguçada consciência do espaço como um agente criativo, estimularam Exter a utilizar uma variedade de materiais incomuns na elaboração dos figurinos e empregar contrastes agudos entre materiais com textura de alumínio, perspex, folhas de metal, vidro. Tais materiais “industriais”, naturalmente, faziam parte do culto à máquina dos construtivistas, e em alguns exemplos eles foram aplicados sem nenhuma finalidade autêntica, utilitária. Mas em *Aelita*, os materiais industriais serviram a um objetivo definido: eles definiam a forma na ausência da cor; em sua transparência ou refletividade eles se uniram ao espaço em torno deles e criaram uma montagem excêntrica das formas. (BOWLT, 1977, p. 71-73)

⁷ Uma análise mais detalhada destas características será realizada ainda neste capítulo, no item “Marte Delirante”.

Os figurinos, que no papel pareceriam “pesados e de certa forma absurdos”, se adequaram perfeitamente ao filme, já que, ao mesmo tempo em que o novo meio exigia atenções diferenciadas, ele também gerava novas possibilidades espaciais:

o meio cinematográfico forneceu a Exter um grau elevado de dinâmica: [...] ela confiou no método cinemático “para mover” os personagens e dar ao espectador uma diversidade de pontos de vista sucessivos. Por sua vez, o cinema forneceu a Exter um espaço aditivo ou artificial [...]. Os projetos bizarros dos trajes, suas assimetrias e atributos mecânicos, eram apropriados ao espaço constantemente em mudança em que funcionaram (BOWLT, 1977, p. 71-73)

As diferentes possibilidades apresentadas pelo cinema acabaram por influenciar Exter também em seus projetos cênicos futuros, se não para o teatro em si, para o desenvolvimento de suas marionetes. Segundo Mudrak (1976, p. 262), foi no desenvolvimento dos figurinos de *Aelita* que Exter apresentou, pela primeira vez, o interesse em despir as aparências externas para revelar os “mecanismos internos” das estruturas, um princípio essencial para o construtivismo em geral, nos trajes de formas robóticas destinados aos membros da guarda marciana. Nestes trajes, a economia e a transparência dos materiais permitiam avistar o corpo humano em atividade. Esta preocupação com a demonstração explícita de movimentos mecânicos no espaço, de primordial importância para Exter, iria culminar em uma série de marionetes desenvolvida pela artista em 1926.

Embora sejam distintas as concepções de espaço dos palcos em relação aos ambientes criados para a película, podemos encontrar na cidade marciana de *Aelita* uma série de elementos herdados da cenografia teatral do período. Em alguns de seus ambientes, como o apresentado na Figura 82, pode ser observada uma composição espacial que remete a um grande palco,

Página Anterior:

Figura 80 e 81- Maquete para figurino de *Aelita* (1924) e *Homem Sanduíche* (1926), marionete, ambos de de Alexandra Exter

Fonte: <http://nga.gov.au>



Figura 82- Ambiente da cidade marciana, criada por Isaak Rabinovich
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

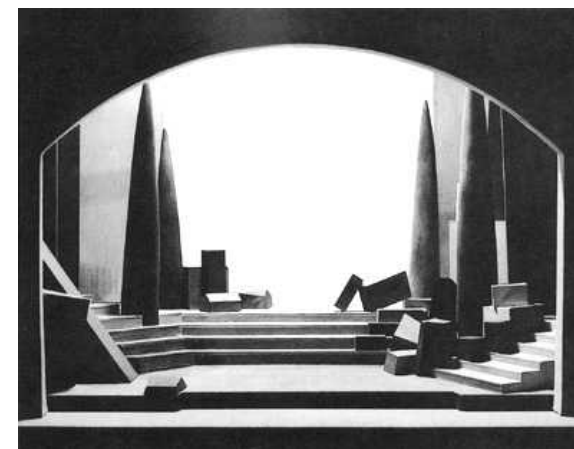


Figura 83- Cenários de Alexandra Exter para a peça *Thamira Khytharedes* (Tairov, 1916)
Fonte: <http://max.mmlc.northwestern.edu/~mdenner/Drama/plays/thamyris/2thamyris.html>



Figura 84- Ambiente da cidade marciana, criada por Isaak Rabinovich
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

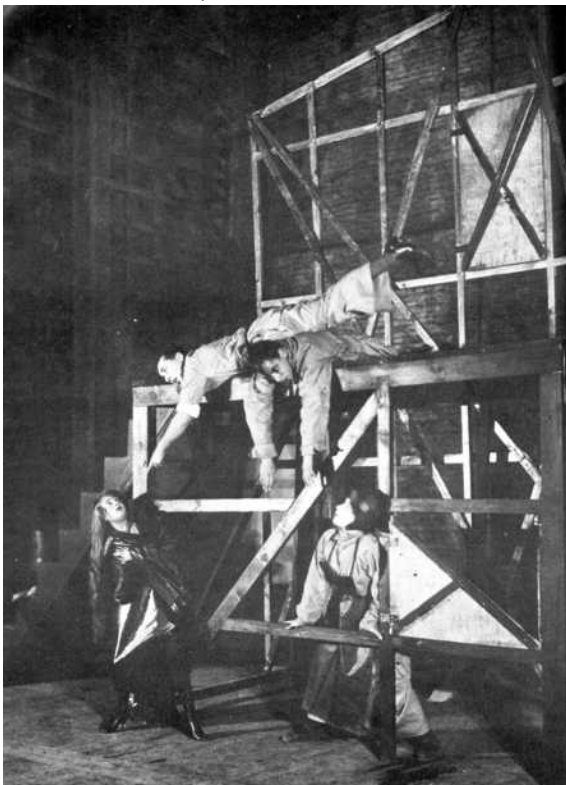


Figura 85 – Encenação da peça *O Corno Magnânimo* (Meierkhold, 1922)
Fonte: LODDER, 1988, p. 170

utilizando-se de formas geométricas, pisos em diversos níveis ligados por pequenas escadarias, e mesmo a sugestão de um coroamento através dos segmentos de arco, dialogando com as cenografias criadas por Alexandra Exter. Algumas referências à cenografia construtivista, como a presente nas peças de Meierkhold, com seus “aparatos-esqueletos”, podem ser observadas em outros ambientes, como o retratado na Figura 84. Entretanto, em *Aelita* estas estruturas funcionam apenas como parte da composição formal dos ambientes, diferentemente das estruturas teatrais, onde o próprio aparato cênico era o elemento de definição do espaço e de interação ativa com os atores, como pode ser observado em *O Corno Magnânimo*, na Figura 85.

4.3. *Aelita* e a Sétima Arte

A afirmação feita pelos críticos contemporâneos ao lançamento de *Aelita* de que o filme seria “*occidental demais*” não é de todo incorreta. Mesmo que a narrativa aconteça em sua maior parte em Moscou, que a maioria dos temas abordados estejam ligados a essa realidade, e que o mundo marciano seja claramente baseado na produção artística de vanguarda soviética, *Aelita* certamente possui parte de sua “*genealogia*” na cinematografia ocidental. E esta proximidade não é casual, já que três dos mais importantes nomes envolvidos na produção – o escritor do romance Alexei Tolstói, o diretor Yakov Protazanov, e a artista Alexandra Exter – mantinham, naquele momento, estreitas relações com o contexto cultural da Europa ocidental.

Alexei Tolstói escreveu *Aelita* logo após sua volta de um exílio voluntário em Paris. Da mesma forma, *Aelita* foi o primeiro filme soviético de Yakov Protazanov após regressar de uma

temporada na Europa, entre 1920 e 1923, na qual havia dirigido uma série de filmes na França e na Alemanha⁸. Em Paris, manteve estreito contato com a cinematografia européia de vanguarda:

Protazanov [...] passou sua estadia temporária na França entre os imigrantes russos do Ermolieff (Yermoliev), grupo que era próximo aos *cinéastes* de vanguarda que estavam preocupados em introduzir a arte moderna e o design moderno em suas produções. Em Paris, Protazanov pôde certamente estar a par das atividades de Lous Delluc, profeta da *photogénie* e organizador das primeiras exposições francesas de *Caligari* em 1921, e Riciotto Canudo, promotor do *Le Club des Amis du Septième Art* (CASA), que reunia artistas, arquitetos, poetas e músicos para colaborar com a criação de um novo nível de cinema. Ele também deve ter conhecido a produção *L'Inhumaine* de Marcel L'Herbier, iniciada em setembro de 1923, que combinava a arquitetura "art déco" de Mallet-Stevens com um caleidoscópio de impressionantes cenários, figurinos e artefatos, incluindo um laboratório desenhado e construído pelo pintor cubista Fernand Léger. (CHRISTIE, 2005, p. 93; grifos no original; palavras em francês foram mantidas no idioma original)

Já Alexandra Exter, considerada por Nash (1991, p. 106) como a mais "cosmopolita" dos artistas da vanguarda russa, era certamente uma das principais pontes entre a arte ocidental e a soviética. Nas diversas viagens que realizou para a Europa, Exter se envolveu com artistas futuristas e cubistas, observando as novas tendências e levando-as para os artistas soviéticos:

Entre 1909 e 1914, ela dividiu sua vida entre Kiev, São Petesburgo, Odessa, Moscou e Paris. Em essência, ela teve a função de mediadora entre França e Kiev,

⁸ Em Paris, Protazanov dirigiu *L'Angoissante aventure* (1920), *Pour une nuit d'amour* (1921), *Justice d'abord* (1921), *Le Sens de la mort* (1921) e *L'Ombre du péché* (1922); em Berlim, dirigiu *Der Liebe Pielgefahrt* (1923).



Figura 86 – Cenários desenvolvidos por Enrico Prampoline para o filme *Thais* (A.G.Bragaglia, 1916)

Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 115



Figura 87- Still do filme *Thais* (A.G.Bragaglia, 1916)

Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 119

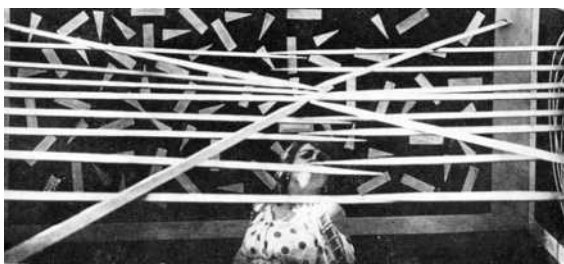


Figura 88- Still do filme *Thais* (A.G. Bragaglia, 1916)

Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 117

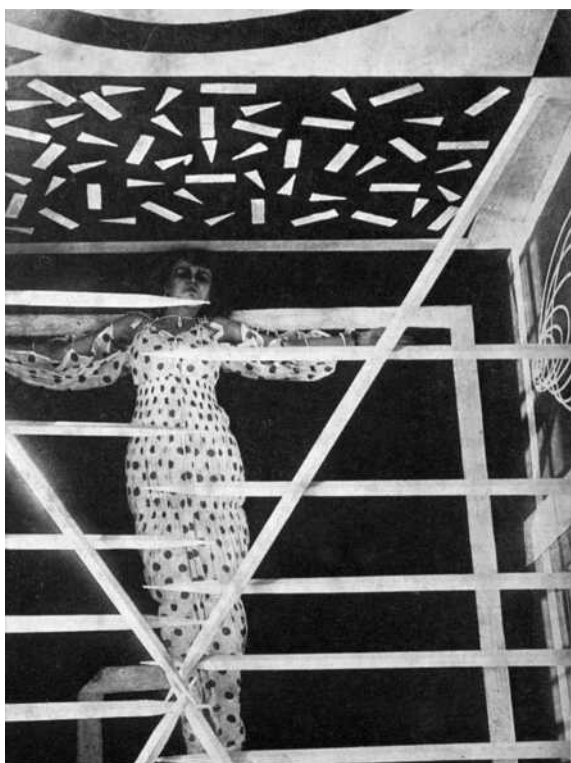


Figura 89 - Still do filme *Thais* (A.G. Bragaglia, 1916)

Fonte: BRAGAGLIA, 1970, p. 117

transmitindo o cubismo francês para seus conterrâneos [...]. Ela ajudou a disseminar as idéias ocidentais levando [para os artistas de Kiev] fotografias dos mais recentes trabalhos de Picasso. Exter [...] participou das atividades futuristas em Moscou e Roma e reconfirmou sua aceitação ao futurismo depois de visitar Milão, Veneza, Nápoles e Taormina. (MUDRAK, 1976, p. 253-254)

Desta forma, parece natural que *Aelita*, ao mesmo tempo em que se insere no cerne das discussões da arte soviética, também dialogue com a cinematografia de vanguarda ocidental. De uma maneira particular, este diálogo se estabelece com aquelas produções que buscavam, no contexto fílmico, a integração das mais diferentes formas de expressão artística, convergindo para a criação de *ambientes totais*.

Esta tendência, que estaria presente em *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919) e *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924), assim como nos filmes sobre os quais se baseia este trabalho, *Aelita*, *Metropolis* e *Things to Come*, teve início, possivelmente, em *Thais*, filme dirigido pelo artista futurista Anton Giulio Bragaglia ainda em 1916. A relação entre *Thais* e *Aelita*, embora não de maneira aprofundada, é indicada por John E. Bowlt em *Constructivism and Russian Stage Design* (1977, p. 72) e por Lucia da Re em "*Futurism, film and the return of the repressed*" (2008, p. 150).

O filme de Anton G. Bragaglia gira em torno da figura de Thais, pseudônimo de uma "artista muito impressionante e original" que criou, por suas excentricidades, uma certa reputação literária. Thais, rodeada de pretendentes, não se importa com ninguém. Sua melhor amiga, a dançarina Bianca, ao sentir-se rejeitada, monta um cavalo e cavalga para a morte. Thais, cheia de remorso,

se suicida⁹. Os cenários e figurinos desenvolvidos pelo artista futurista Enrico Prampolini para a seqüência final do suicídio, com sua “impressionante abstração que sobrepõem camadas de padrões em preto e branco” (ALBRECHT, 1986, p. 37)¹⁰, se destacam em relação ao restante do filme.

Em *Thais*, assim como em *Aelita*, os cenários baseados na abstração geométrica estão diretamente relacionados com o mundo particular da personagem-título (embora no primeiro este mundo seja criado pela própria personagem, enquanto a Marte de *Aelita* tenha sido iaminado, por Los, para a personagem habitar). Enrico Prampolini já havia publicado em 1915 o manifesto “Cenografia Futurista”¹¹, no qual defendia a necessidade de se criar uma entidade abstrata que se identificasse com a ação cênica da peça. Para tanto, as idéias do autor e do cenógrafo deveriam convergir, resultando na “síntese total” da obra, onde a cenografia deveria exprimir a alma do personagem concebido pelo autor (PRAMPOLINI, 1980, p. 191-192). O trabalho conjunto de Prampolini e Bragaglia, de certa forma, conseguiu realizar esta síntese. Na cena final, quando Thais se encontra no ápice de sua loucura, o cenário interage com a artista, participando ativamente de seu sugerido suicídio.

⁹ Uma análise complexa e detalhada de *Thais* é realizada no texto de Lucia Re, *Futurism, film and the return of the repressed: learning from Thais*, 2008.

¹⁰ Albrecht, embora claramente esteja se referindo ao filme *Thais*, a julgar tanto pela descrição textual como pela ilustração na p.38, refere-se ao filme como *Il Perfido Incanto*. Esta confusão, também presente em textos de outros autores, deriva do fato de que Bragaglia dirigiu um filme com este nome em 1917, cujas cópias são consideradas perdidas. Em uma edição de 1970 (3ª edição publicada pela Nolato Editore, Roma) do livro *Fotodinamismo Futurista* (original de 1911), de Anton G. Bragaglia, estão presentes fotogramas das duas obras.

¹¹ Publicado em português em BERNARDINI, 1980, p. 191-194.



Figura 90 - Cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)



Figura 91- Cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)



Figura 92 – Cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)



Figura 93 – Cenários de *O Gabinete do Dr. Caligari*
Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919)

Desta forma, mais do que inaugurar a composição fílmica de um *ambiente total* inserido nas discussões artísticas de vanguarda¹², *Thais* também já aponta para a utilização da abstração dos cenários como uma extensão do mundo interior do próprio personagem, que viria a se consolidar no cinema expressionista, notadamente em *O Gabinete do Dr. Caligari*.

O lançamento do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* de Robert Wiene, em 1919, é considerado o marco inicial do chamado Cinema Expressionista Alemão, configurando também uma das mais influentes obras do período. O roteiro, escrito por Hans Janowitz e Carl Mayer, gira em torno das ações de Caligari, um apresentador de uma feira de variedades, e do sonâmbulo Cesare, que age sob seu domínio, inclusive na prática de assassinatos. Entretanto, ao final do filme, somos colocados frente à *realidade*: toda aquela narrativa faz parte, na verdade, do delírio de um louco interno em um sanatório, e Caligari é, simplesmente, um médico do hospital. Conforme apontou Graciela Ravetti (2005, p. 53), mesmo que o epílogo tenha sido inserido apenas como artifício para tranquilizar a audiência, “a verdadeira inquietação do espectador derivava de ter entrado no campo de visão e de percepção de um ‘anormal’, e visto junto com ele o mundo, e, quem sabe, ter descoberto que essa sensibilidade podia também ser percebida como própria”.

A cenografia de *Caligari*, compostas em sua maioria por telões bidimensionais com pinturas de características expressionistas, configurava um “conjunto plástico e deformado, como se uma pintura expressionista tomasse vida e se movesse”(NAZARIO, 1999, p. 160). Em *Caligari*, o protagonismo do cenário é inerente. Nazário (1999, p.162) afirma ainda que “a história do filme é contada através do espaço cênico”, e Jerzy Toeplitz o coloca como marco na história da

¹² Outras relações entre *Thais* e as concepções futuristas para a cenografia e a cinematografia poderiam ser realizados, fugindo, entretanto, ao escopo deste trabalho.

cenografia, já que nele os cenários deixam de ser um mero plano de fundo para configurar o elemento mais importante da concepção artística da obra (apud PFLAUM, 2002, p. 43-44).

O Gabinete do Dr. Caligari, segundo afirmação da própria Alexandra Exter, teria sido fonte direta de inspiração para *Aelita*¹³. Conforme apontado anteriormente, o filme de Robert Wiene proclamou uma maior confiança na produção de um cinema de “qualidade internacional”, baseado nas diferenças culturais, que poderia tanto ser exportado como competir com os trabalhos importados. Da mesma forma, *Aelita*, “no lugar do Expressionismo de *Caligari*, [...] posicionou os últimos frutos da estreita relação que ligava os artistas da vanguarda russa com o teatro. (CHRISTIE, 2005, p. 93)

E foi também neste sentido, com o intuito de reunir as diferentes formas da arte de vanguarda francesa em um projeto cinematográfico, que surgiu o projeto do filme *L’Inhumaine*, de Marcel L’Herbier, que começou a ser filmado em 1923 e estreou em 1924, pouco depois de *Aelita*. O filme é considerado por Hillariet (2007, p. 101) como uma tentativa de colocar em prática as já citadas teorias desenvolvidas por Ricciotto Canudo sobre a *Síntese das Artes*. O próprio diretor, Marcel L’Herbier, teria declarado sobre o filme: “queríamos que fosse uma espécie de resumo provisório de tudo o que era a investigação plástica na França” (L’Herbier¹⁴ apud GOROSTIZA, 2007, p.16).

Para tanto, o diretor reuniu uma equipe de artistas relacionados às mais diferentes formas de expressão: para desenvolver o exterior dos cenários, o arquiteto Robert Mallet-Stevens; para os



Figura 94- Edifício cenográfico criada pelo arquiteto Robert Mallet-Stevens
Fonte: Fotograma do filme *L’Inhumaine* (Marcel L’Herbier, 1924)



Figura 95 - Figurinos de Paul Poiret
Fonte: Fotograma do filme *L’Inhumaine* (Marcel L’Herbier, 1924)

¹³ Huntly Carter, *The new spirit in the cinema*, Londres, 1930, p.251, citado em CHRISTIE, 2005, p. 93.

¹⁴ Entrevista de Marcel L’Herbier para Jean-André Fieschi e Jacques Sicilier, *Cahiers du Cinéma*, nº202, julho de 1968 (tradução para o espanhol em *Marcel L’Herbier*, Filmoteca Nacional, Barcelona, 1980, p.60.



Figura 96 - Pintura *Os Discos* (1918), de Fernand Léger

Fonte: <http://pintura.aut.org/SearchProducto?Produco m=60937>

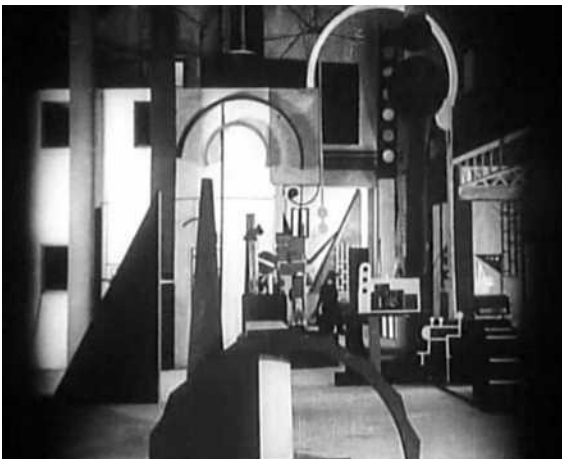


Figura 97 - Laboratório cenográfico criado por Fernand Léger

Fonte: Fotograma do filme *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924)

interiores, o arquiteto e cineasta brasileiro Alberto Cavalcanti e Claude Autant-Lara; para os figurinos, o estilista Paul Poiret; para a música, Darius Milhaud; e para a criação de um laboratório, o artista plástico Fernand Léger.

O roteiro do filme gira em torno, mais uma vez, de uma personagem feminina, artista e independente, a quem o título "*A Inumana*" se refere. Entretanto, se em *Thais* a personagem título se suicida, no filme de L'Herbier ela é salva da morte por um de seus pretendentes. Einar, o herói, é um *Homem da Ciência*, um misto de engenheiro e cientista que desenvolve um complexo sistema de comunicação em tempo real para escala global. Seu laboratório, projetado e construído pelo artista plástico Fernand Léger, é um exemplo de cenografia abstrata que dialoga com a arte pictórica do período.

Fernand Léger era um dos artistas do círculo que Alexandra Exter freqüentava durante suas visitas à Paris no período pré-guerra e, quando ela se mudou permanentemente para lá, após filmar *Aelita*, logo começou a ensinar em sua *Academia de Arte Moderna*. (CHRISTIE, 2005, p. 93). Assim como os cenários de Exter podem ser considerados uma transposição tridimensional de suas pinturas, o laboratório desenvolvido por Léger, embora desprovido de cores, utiliza o repertório pictórico de inspiração maquinista do artista, que inclui discos, engrenagens, tubulações, êmbolos, pêndulos. No cinema, combinados à iluminação e ao movimento, estes elementos criaram um complexo de surpreendente dinâmica.

Apesar de sua reconhecida contribuição artística, o filme foi um fracasso de bilheteria. Conforme apontou Gorostiza (2007, p. 16-17), o filme se adiantou à influente *Exposição de Artes Decorativas e Industriais Modernas de Paris* de 1925; o curioso, entretanto, é que *L'Inhumaine*, apesar de sua ousadia plástica, não foi selecionado para ser projetado nesta exposição, enquanto *Aelita* o foi.

A escolha de *Aelita* para ser exibido na exposição de Paris indica também que, ao mesmo tempo em que os artistas soviéticos se inspiraram na arte européia para se recriar, esta nova produção se mostrava relevante também para o restante do mundo. Conforme apontou Nash,

Com Exter, assim como outros dos principais cenógrafos da vanguarda pioneira russa [...] a influência européia foi uma questão mais de estímulo do que de imitação. Isto abriu novas vias de investigação que, quando implantadas em um contexto cultural nativo, ajudou a abastecer a química das mudanças que resultaram em uma distinta significância da arte russa para o mundo. [...]. Poderia se dizer que o construtivismo teria sido impossível sem o cubismo e o futurismo, mas a distância que os artistas russos avançaram além de suas fontes pode ser medida pela forte inversão de influência do Leste para o Oeste que ocorreu durante a década de 1920, e por muitos anos após. Para ver o legado da cenografia russa de vanguarda, precisa-se considerar, por exemplo [...] o elogio entusiasta de Léger para *Phedre*, de Tairov, em 1923 na França: “Eu asseguro a vocês que não há nada em Paris a se comparar com isto... Meu sonho é tratar do problema da plasticidade do palco como vocês fizeram”. A influência ocidental fechou um círculo completo. (NASH, 1991, p. 110-111)

4.4. Marte Delirante

A criação de uma cidade em Marte, embora possa parecer, a princípio, algo despropositado ou incoerente, refletia muitos dos conteúdos discutidos em diversos setores da cultura soviética daquele período. Asif A. Siddiqi (2008, p. 260) aponta que durante a era da Nova Política Econômica nos anos 1920, a viagem espacial era alvo de um “explosivo interesse”, sendo

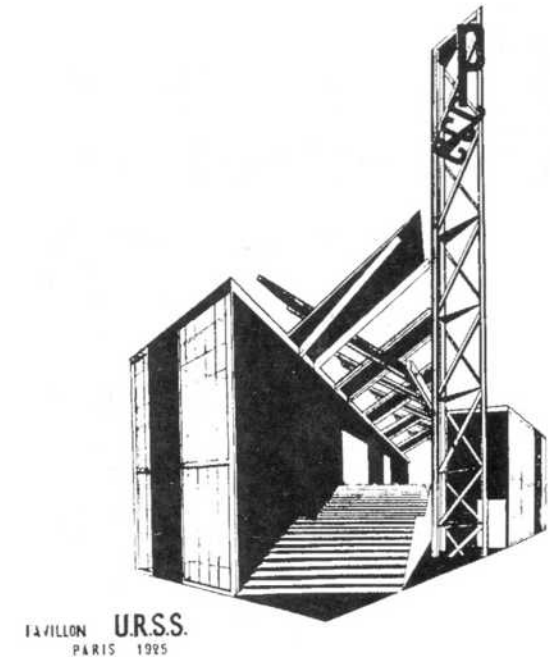


Figura 98 – Projeto de Konstantín Mélnikov para o pavilhão da URSS para a Exposição Internacional de Artes Decorativas de Paris, 1925 Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 131

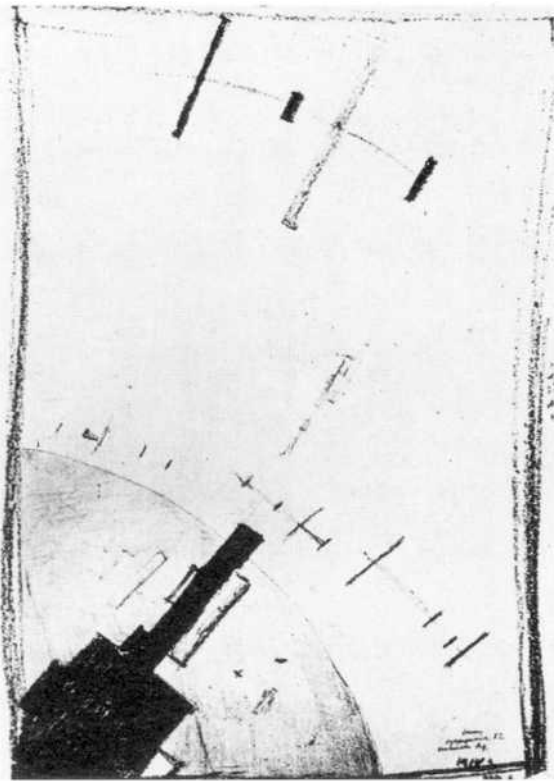


Figura 99 - *Supremus em fundo branco e discos coloridos*, Kazimir Malevich, 1914
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 299

explorada através de canais como imprensa, literatura, pintura, cinema e outras formas de cultura popular. Este interesse teria suas origens em duas correntes, a do utopismo tecnológico e a de uma mística tradição cósmica, que naquele momento convergiam de muitas maneiras.

Aelita surge juntamente com uma *onda* de ficções científicas e de trabalhos utópicos, que tiveram início logo após o ataque aos Czares em 1905, e que tomavam o potencial da Revolução e da reconstrução como foco. Conforme apontou Telotte,

muitas destas obras fizeram uma crônica dupla do sonho revolucionário, isto é, a simultânea vitória da revolução socialista e da emergente revolução científico-tecnológica, assim como suas promessas de reformar e, na verdade, de recriar o mundo moderno. Repetidamente, o triunfante marco da revolução era representado como um acompanhante natural, ou mesmo seguido diretamente do próprio triunfo da tecnologia – configurando não apenas o contexto ideal da revolução como também as ferramentas e o poder que ela necessitaria para se sustentar. (TELOTTE, 1999, p. 31)

Sobre a “*literatura cósmica*” do período, Trotsky identificava uma tentativa de vencer fronteiras cada vez maiores, impulsionada pelas vitórias já alcançadas pelos soviéticos:

A idéia aqui, aproximadamente, é que se poderia sentir o mundo inteiro como uma unidade e a si mesmo como uma ativa parte desta unidade, com o prospecto de comandar no futuro não somente a Terra, mas todo o cosmos. Tudo isto, é claro, é muito esplêndido e terrivelmente grande. Nós viemos de Kursk e de Kaluga, nós conquistamos a Rússia recentemente, e agora nós vamos em direção a uma

revolução mundial. Mas iremos nós parar nas fronteiras do “planetismo”? (Trotsky¹⁵ apud CHRISTIE, 2005, p. 98)

Apoiada pelo avanço tecnológico, a exploração espacial também configurava um artifício de afastamento da realidade imediata, e trazia em si a promessa de liberação dos problemas do passado, que a própria Revolução, na Terra, não seria capaz de eliminar completamente:

Por um curto período na década de 1920, a exploração espacial foi a mais potente manifestação da “fantasia da liberação” e certamente pode ser vista como uma “liberação da fantasia”. As especulações sobre a exploração espacial não teriam sido possíveis sem a promessa da nova tecnologia do século XX que tornou a utopia da liberação e fantasia alcançáveis. Como uma única força – a combinação da tecnologia, fantasia, e liberação – a exploração espacial prometia o que a aviação poderia oferecer apenas em parte: a liberação total dos significados do passado – injustiça social, imperfeição, força gravitacional e, no final das contas, a Terra. (SIDDIQI, 2008, p. 264-265)

O anseio por uma “liberação cósmica” estava presente também nas artes visuais. A obra suprematista de Kazimir Malevich é a mais freqüentemente relacionada a este campo de investigação¹⁶. Camilla Gray (1962, p. 165) aponta que por volta de 1916, a pintura de Malevich, até então baseada em formas geométricas e cores puras, começam a receber novas tonalidades, em formas suaves e quase imateriais. Segundo a autora,

¹⁵ *Literature and Revolution*, Ann Arbor, Michigan, 1960, p.210.

¹⁶ Para mais detalhes sobre a interpretação cósmica da obra de Malevich, ver SIDDIQI, 2008, p. 280-283; e o texto “The cosmic city proposal – Malevich”, em KHAN-MAGOMEDOV, 1990, p. 280-281.

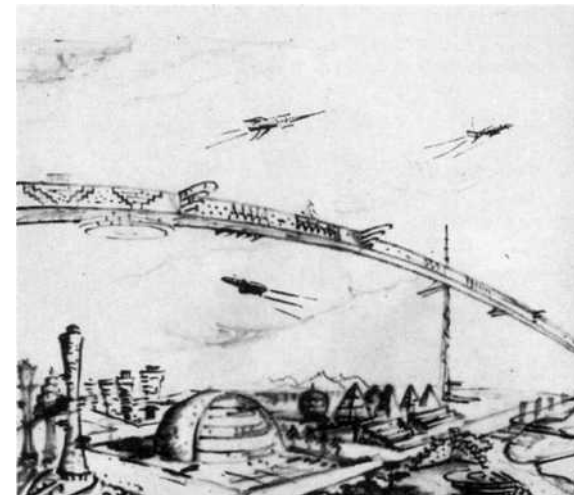


Figura 100 - Desenho de Kalmykov para a cidade em forma de anel Saturno (1929)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 309



Figura 101 - Desenho de Kalmykov para a cidade em forma de anel Saturno (1929)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 309

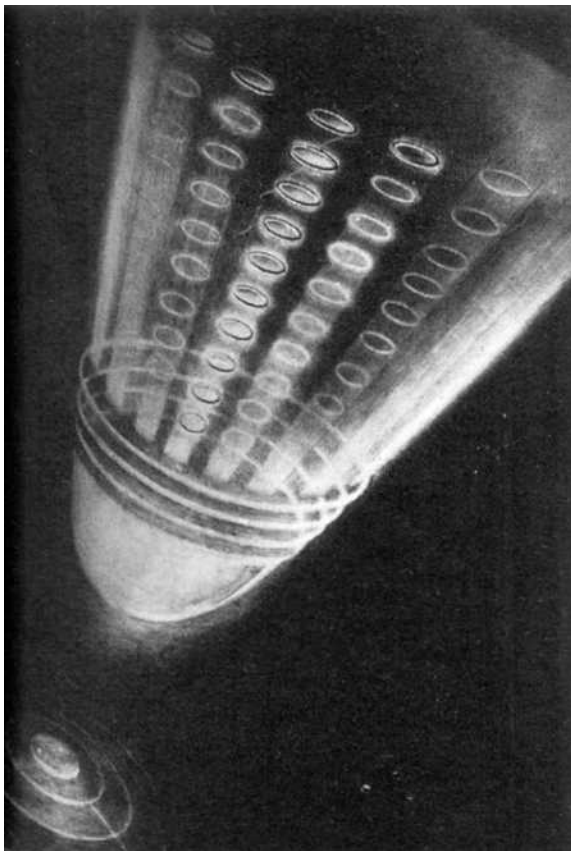


Figura 102 – Desenhos de Krutikov para a *Cidade Voadora* (1928)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 307

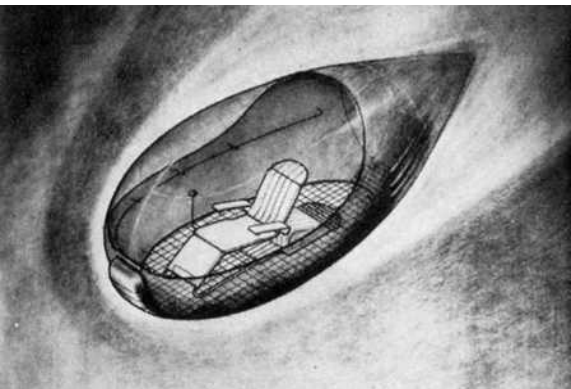


Figura 103 - Desenho de Krutikov para cabine de transporte para *Flying City* (1928)

Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 308

Estes novos elementos místicos são descritos por Malevich como uma sensação de infinito, de um novo espaço no qual não existe medida humana. Como estrelas no cosmos, estes raios coloridos¹⁷ movem-se por um caminho fixo, irrevogável, inevitável. Não se trata de um momento da natureza fixado na tela, nem de um mundo ideal existindo de maneira independente, mas de um canto do cosmos capturado em sua jornada através do tempo [...], uma ponte erguida sobre o subconsciente, o mundo do caos. (GRAY, 1962, p. 166).

A leitura das pinturas de Malevich por outros autores é ainda mais literal. Khan-Magomedov (1987, p. 280) aponta que gráficos como o pioneiro *Supremes* (provavelmente o da Figura 99), apresentam reminiscências dos anéis que cercam alguns planetas, e parecem flutuar livremente no cosmos; já Siddqi (2008, p. 282) aponta que as composições do artista, neste período, “retratam objetos não diferentes do que podemos designar hoje como estações espaciais ou cidades futuristas no cosmos.”.

Em 1919, Malevich articulou explicitamente a noção de que o Suprematismo poderia fazer parte do projeto de exploração espacial:

Entre [Terra e Lua], um novo satélite suprematista pode ser construído, equipado com todos os componentes, e se moverá por uma órbita fazendo seu novo caminho ... Eu rasguei o quebra-luz azul das limitações das cores. Eu tenho me revelado no branco. Sigam-me, camaradas aviadores! Flutuem para o abismo! Eu tenho fundado os sinais do Suprematismo. Eu tenho superado a linha do céu colorido... Flutuem! O

¹⁷ *Colour-bolts*, no original.

abismo branco livre, infinito está na frente de vocês!”(Malevich¹⁸ apud SIDDIQI, 2008, p. 281-282)

Esta abordagem “cósmica” do suprematismo teria sido, segundo Khan-Magomedov (1990, p. 280), amplamente trabalhada por Malevich junto a seus alunos, quando o suprematismo começou a avançar em direção à arquitetura através de composições espaciais complexas, tendo contribuído para incentivar uma série de cidades projetadas para o Cosmos nos *ateliers* soviéticos. Estes projetos incluíam não apenas cidades flutuando no espaço, mas também outras cidades suspensas, como aquelas que circulavam a Terra, como *Saturno* (1929), de Kalmykov.

Estes projetos estariam ligados não apenas à fascinação pelo espaço, mas também a um ponto de vista utilitário, buscando ampliar o “limitado” espaço de vida na Terra através da construção de habitações espaciais (SIDDIQI, 2008, p. 182). Estas investigações eram estimuladas pelos importantes avanços científicos e tecnológicos, que naquele momento pareciam possibilitar o vôo sem a utilização de fontes de energia, criando com isso a oportunidade de posicionar cidades como satélites, que se movessem livremente sobre a superfície da Terra. (KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 280).

Talvez o mais conhecido projeto desta natureza tenha sido a *Flying City* de Georgy Krutikov, que demandou diversos anos de trabalho do arquiteto, durante praticamente toda a década de 1920¹⁹. Este projeto, composto de inúmeros e detalhados desenhos, previa desde diferentes

¹⁸ Citado em Zhadova, Larissa A., *Malevich: Suprematism and Revolution in Russian Art, 1910–1930*, London, 1982, p.57.

¹⁹ Para maiores detalhes sobre o trabalho de Krutikov e sua *Cidade Voadora*, ver KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 282-283.

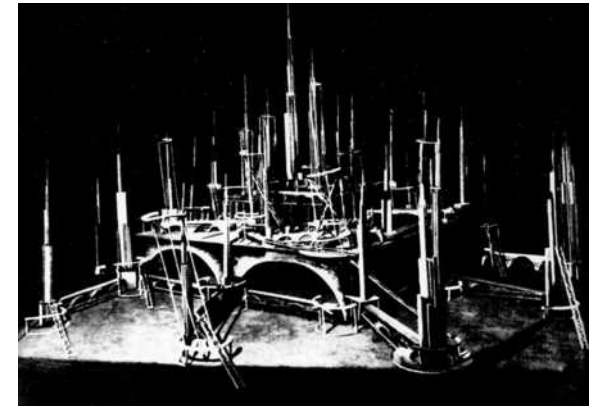


Figura 104 - Maquete para a cidade marciana em *Aelita*, elaborada por Isaak Rabinovich (1924)
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1987, p. 306

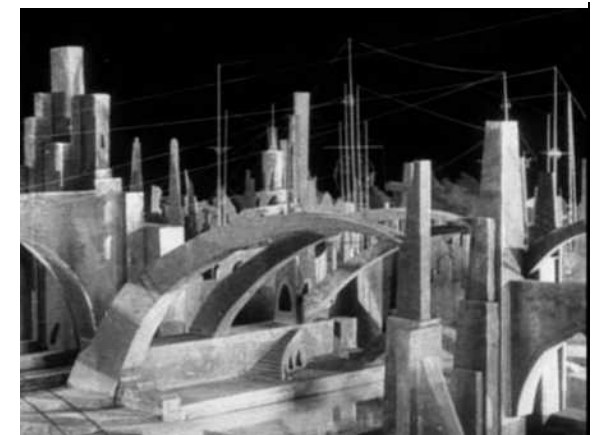


Figura 105 - Vista exterior da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).

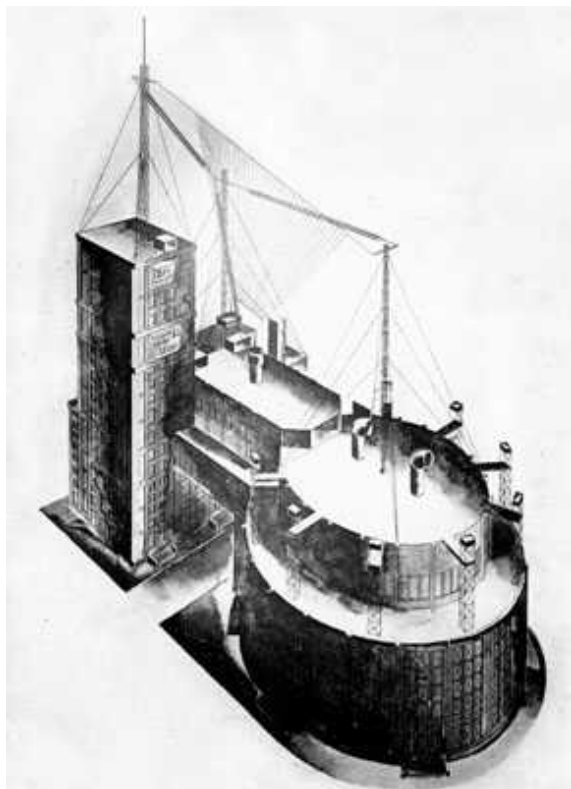


Figura 106 - Projeto dos irmãos Vesnin para o *Palácio do Trabalho* (1923)
Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/d/df/Vesnin_brothers_1923_Palace_of_Labor_draft.jpg

tipos de edificações espaciais, destinados a usos residenciais e industriais, até mesmo as cabines de transporte que seriam utilizadas por seus moradores.

É interessante observar que, ainda que raramente seja objeto de uma análise aprofundada, a maquete para cidade marciana de *Aelita*, elaborada por Isaak Rabinovich (Figura 104), ilustra algumas das publicações que tratam especificamente da arquitetura e da cidade soviéticas, junto a estes projetos de cidades *cósmicas* ou *voadoras*²⁰. Isto sugere a importância dada, naquele momento, ao *conteúdo* destas experimentações, independente de sua finalidade imediata, o que coloca o estudo para uma cidade cinematográfica em um patamar de importância equivalente às investigações urbanas propriamente ditas, realizadas no âmbito dos *ateliers*.

O aspecto exterior da cidade marciana é mostrado em *Aelita* durante poucos segundos, e em apenas três planos. Devido à baixa resolução das imagens divulgadas da maquete de Rabinovich, não se pode afirmar que a cidade retratada no filme (Figura 105) seja realmente um plano de detalhe deste mesmo modelo. Entretanto, ambas apresentam características semelhantes, como as altas torres, arcos e escadarias.

Nas duas imagens, finíssimas torres possuem o aspecto de antenas; no filme, elas estão ligadas a uma grande quantidade de fios e cabos, sugerindo a presença de uma intrincada rede de telecomunicações. Além de destacarem a importância da comunicação (inclusive interplanetária) no contexto da narrativa, estes elementos são considerados por Jorge Gorostiza (2007, p. 13)

²⁰ No livro *Pioneers of Sovietic Architecture*, de Khan-Magomedov (1987), a maquete de Rabinovich encontra-se na página anterior àquela que inicia a exposição de imagens da *Cidade Voadora* de Krutikov; já o livro *Ciudad Rusa y Ciudad Soviética*, de Vieri Quilici (Barcelona, Gustavo Gili, 1978), não apresenta imagens das *Cidades Voadoras*, mas a maquete de Rabinovich (p.151) aparece na seqüência de um texto que cita “uma cidade suspensa no ar”, “uma cidade de vidro e amianto”, “uma cidade sobre cais”, claramente fazendo referência a este tipo de investigação urbana.

como constitutivos da própria arquitetura soviética pioneira. Assim como na cidade marciana, projetos daquele período, como o elaborado pelos irmãos Vesnin para o *Palácio do Trabalho*, em 1923, ou o *Monumento à Terceira Internacional* de Vladimir Tatlin (1919), integram antenas e cabos à composição formal do edifício, unindo tecnologia e a arquitetura.

Na paisagem da cidade, onde predomina um único tom de cinza, não se observa qualquer tipo de movimentação, seja de pedestres ou de transportes motorizados, o que torna quase impossível a determinação da escala das construções. Da mesma forma, não se pode identificar nenhum elemento “natural” do planeta marciano, como topografia, vegetação, água ou o próprio solo. Os edifícios possuem forma de arcos muito delgados ou de torres sólidas, com poucas portas e sem janelas. Algumas das torres, de composições prismáticas, maciças e monocromáticas, lembram as experimentações espaciais volumétricas, ou *Arjitektons*²¹, de Kasimir Malevich.

A ausência de janelas, que será retomada de maneira explícita no filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936), mais do que uma opção formal, indica a independência dos habitantes da cidade em relação ao meio externo, inclusive à luz solar. É interessante observar que a relação entre o *novo mundo* proposto pelas vanguardas e o Sol – ou a independência dele – já havia sido trabalhado na ópera *Vitória sobre o Sol*²² (1913), que retratava “a vitória, o estabelecimento e a afirmação da nova ordem, na forma de um futuro que estava além dos limites da compreensão



Figura 107 - *Sem Título* (de “*Proun, The First Kestner Portfolio*”), El Lissitzky, 1923

Fonte: http://vnweb.hwwilsonweb.com/hww/shared/img_View.jhtml?url=http%3A//wilsontxt.hwwilsonweb.com/amico/fsz/dma/dma_.1991_359_5_fa_fsz.jpg

²¹ Os *Arjitektons*, algo como “*architectons*”, de Kasimir Malevich, eram uma série de esculturas prismáticas e quase arquitetônicas que buscavam manifestar as “leis eternas da arquitetura que permaneciam constantes apesar das exigências sempre variáveis da função” (COLQUHOUN, 2005, p. 122-123).

²² *Vitória sobre o Sol*, obra conjunta dos artistas Aleksei Kruchonykh (libreto), Mikhail Matyushin (música), Velimir Khlebnikov (prólogo) e Kasimir Malevich (cenários e figurino), foi encenada em São Petesburgo, em 1913. Para mais detalhes sobre a obra e sua inserção no contexto da vanguarda soviética, consultar *O quadrado negro de Kazimir Maliévitch na ópera Vitoria sobre o Sol*, em KIBLITSKY, J. (ed), *Virada Russa*, Palace Editions, 2009.



Figura 108 - Ambiente da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 109 - Aelita produz música através da interação com o ambiente
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

humana”. Nesta obra, a imagem do Sol “servia para simbolizar a lógica mundana obsoleta que deveria ser vencida e derrotada”(KIBLITSKY, 2009, p. 35).

São os ambientes internos da cidade marciana, e não seu exterior, diferentemente de *Metropolis* e *Things to Come*, que possuem maior relevância na criação do espaço fílmico em *Aelita*. Estes ambientes, que possuem uma rica e complexa composição espacial, são classificados por Gorostiza (2007, p. 15) como “fundamentalmente abstratos e quase impossíveis de serem habitados”.

Em alguns destes cenários, a lógica convencional das escalas ambiente-mobiliário-objeto parece se diluir, e todos os componentes passam a ser determinados por uma unidade plástica: as estruturas arquitetônicas se fundem com o mobiliário e dialogam com objetos utilitários e figurinos. A idéia de integração das escalas na composição de um *ambiente total*, presente nos mais diversos movimentos de vanguarda, era compartilhada pelos principais artistas soviéticos. El Lissitzky, cuja obra é considerada por Frampton (2000, p. 203) como uma “forma híbrida” das tendências “apocalíptica” e “sintética” do contexto artístico soviético²³, defendia a expansão do *objeto* artístico para um *espaço* construído para a vida cotidiana. Esta concepção, que representaria um “domínio criativo sem precedentes, situado em algum lugar entre a pintura e a arquitetura”(FRAMPTON, 2000, p. 205), foi denominado pelo artista como *Proun*²⁴:

²³ Frampton (2000, p. 203) define como *apocalípticas* as experimentações que trabalhavam a representação por uma forma de arte não-utilitária, que prometia transformar a vida cotidiana no futuro milenarista evocado pela poesia de Kruchonyh e pela obra de Malevich; já a tendência *sintética* derivaria das experimentações que buscavam a criação de uma nova unidade cultural a partir das exigências materiais e culturais da vida e da produção comunitárias.

²⁴ O termo deriva de *Pro-Unovis*, ou “Para a Escola da Nova Arte”.

Proun começa no plano, passa à construção de modelos tridimensionais e, além, à construção de todo objeto de nossa vida quotidiana. Assim, *Proun* supera a pintura e seus artistas por um lado, a máquina por outro; dedica-se à construção do espaço, organiza as dimensões deste por meio de seus elementos, e cria uma nova imagem, multifacetada mas unificada, de nossa natureza. (Lissitsky²⁵ apud BANHAM, 1975, p. 304-305)

Em *Aelita*, a unidade plástica que conforma o espaço se estende para além dos elementos tectônicos. Os figurinos criados por Exter, que por meio de suas formas e materiais insinuam o corpo como uma continuidade do próprio ambiente e a ativa interação dos personagens com os cenários, sugerem uma ligação estreita entre os conceitos de *arte* e *vida*. Em algumas das cenas, como a retratada nas figuras Figura 108 e Figura 109, Aelita interage com o ambiente ao criar música através de um elemento que, a princípio, poderia ser entendido como arquitetônico: como se pilares se transformassem em harpas. Esta integração sinestésica dos componentes do *espaço total* poderia ser entendida como uma possibilidade de aplicação das teorias de Mondrian sobre a *dissolução da arte na vida*:

A arquitetura, a escultura, a pintura e o artesanato artístico se converterão em *arquitetura*, isto é, em NOSSO MEIO AMBIENTE. As artes menos “materiais” se realizarão na vida. A música (como arte) terá então terminado: a beleza do som em torno de nós – purificado, ordenado, ajustado em (nova) harmonia – já será satisfatória. (MONDRIAN, 2008, p. 132; destaques e grifos no original)²⁶

²⁵ *Proun*, De Stijl, vol. V, coluna 82.

²⁶ Texto publicado originalmente em 1922.

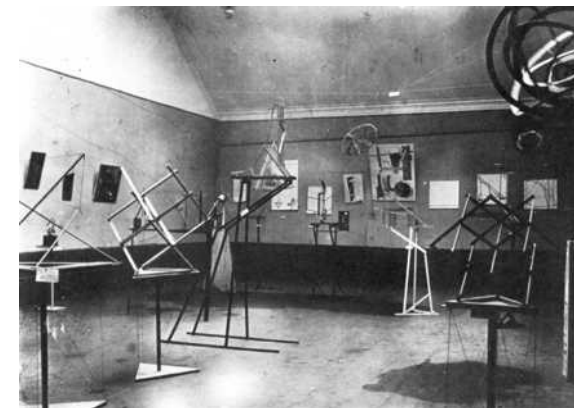


Figura 110 – Panorama da terceira exposição da OBMOKhU (*Sociedade de Artistas Jovens*), Moscou, maio de 1921

Fonte: LODDER, 1988, p. 68



Figura 111 - Modelo para artefato astronômico
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 112 - Gor, o Guardião da Energia de Marte, junto a um modelo de artefato astronômico
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 113 - Artefato astronômico, na *Torre da Energia Radiante*, em Marte
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

Conforme apontado anteriormente, Christina Lodder (1988, p. 179) sugere que os cenários e figurinos de *Aelita* configurariam apenas uma *estilização* do repertório formal derivado dos métodos construtivistas. Entretanto, a própria concepção de método construtivista de produção, que deveria estar totalmente ligado aos fatores utilitários, é um tanto subjetiva, já que a própria autora afirma, sobre os “trabalhos de laboratório” construtivistas:

Os construtivistas usaram o termo “trabalho de laboratório” para descrever a investigação formal – usualmente em três dimensões, mas também em duas – que era empreendida não como fim em si mesma, nem por um propósito imediatamente utilitário, mas como uma idéia de que tal experimentação contribuiria finalmente à solução de alguma tarefa utilitária. Teoricamente, portanto, o “trabalho de laboratório” consistia em explorações artísticas dos elementos componentes da forma, material, cor, espaço e construção, explorações que eram iniciadas não por si mesmas, mas como o propósito de estabelecer, em mais longo prazo, as bases as bases objetivas dos critérios artísticos e as leis gerais de suas inter-relações, de modo que estas poderiam ser exploradas depois no processo de desenho. (LODDER, 1988, p. 7)

Desta forma, parte da produção dos próprios artistas construtivistas consistia em experimentações formais que, ocasionalmente, *poderiam* adquirir alguma função utilitária. Também Alan Colquhoun (2005, p. 123), ao se referir aos contra-relevos de Vladimir Tatlin, afirma que “de maneira clara, não tinham nada de utilitários”. Por outro lado, quando inseridos no contexto fílmico, estas *construções* passam a ter uma utilidade imediata, como os artefatos da Figura 111 até Figura 113, que compartilham com os “trabalhos de laboratório” as investigações sobre forma, material, espaço e construção, ao mesmo tempo em que assumem, no contexto da narrativa, funções determinadas, relacionadas à astronomia.

Se analisado a partir desta perspectiva, portanto, o mundo marciano de *Aelita* pode ser considerado, ele próprio, um grande laboratório de investigação formal que, em diversos pontos, se aproxima das experimentações construtivistas.

Na produção construtivista, diferentemente do suprematismo de Malevich, as formas estavam diretamente ligadas às questões materiais. Segundo Frampton (2000, p. 205), o programa construtivista considerava tematicamente iguais os “materiais intelectuais”, como a cor, a linha, o ponto e o plano, e os “materiais físicos”, como o ferro, o vidro e a madeira. De modo geral, o repertório destas obras se baseava na economia das formas geométricas, na utilização de materiais industriais em sua forma original, e na estética tecnológica relacionada às máquinas. Todas estas características estão presentes de forma evidente no mundo marciano de *Aelita*, em suas diversas escalas.

No contexto construtivista, qualquer distinção entre as artes, como resíduo de uma hierarquia de classes, deveria ser eliminada; assim, a pintura e a escultura também se tornariam *construções* (e não representações) e deveriam, portanto, utilizar os mesmos materiais e os mesmos procedimentos técnicos da arquitetura. Desta forma, não existiriam mais “artes maiores ou menores: como forma visual, uma cadeira não difere em nada de uma escultura, e a escultura deve ser funcional como uma cadeira” (ARGAN, 2006, p. 326).

Esta *indistinção de fronteiras* entre os aspectos formal e utilitário é constante no universo marciano. Apenas entre as situações já descritas, ela pode ser identificada tanto nos artefatos de astronomia, como nas *colunas* formadas por finos cabos de metal, tocadas como harpas por Aelita. É interessante também colocar que estas estruturas compostas por cabos, que permeiam diferentes ambientes dos cenários marcianos, e que em alguns momentos adquirem a aparência

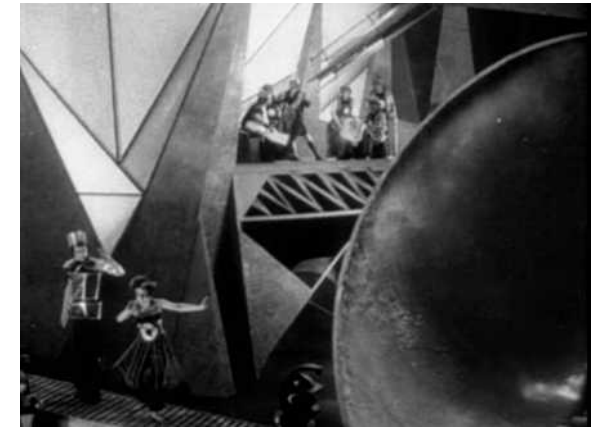


Figura 114 - Ambiente da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 115 - Ambiente da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 116 - Ambiente da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

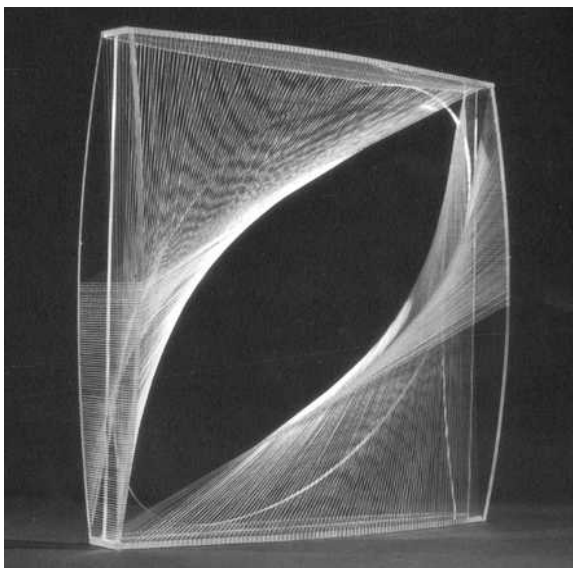


Figura 117 – *Construção Linear No Espaço No.1*,
Naum Gabo, 1942
Fonte: http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/07autumn/images/lodder_fig2.jpg

de “raios de luz petrificados” (CHRISTIE, 2005, p. 96), de certa forma antecipam algumas das características de uma série de obras produzidas por Naum Gabo entre o final da década de 1930 e a década de 1940. Nestas obras, o artista mescla materiais transparentes, como perspex, a monofilamentos de nylon, criando formas suaves que são definidas pelos fios (Figura 117).

Ainda do repertório construtivista, *Aelita* se apropriou de maneira muito significativa das composições baseadas nas espirais. Khan-Magomedov (1987, p. 101-102) aponta que, após ter sido utilizada por Vladimir Tatlin em 1919 em seu *Monumento à Terceira Internacional*, a espiral adquiriu uma significado alegórico relacionado à irrupção e ao percurso da Revolução, sendo retrabalhada posteriormente em inúmeros projetos daquele contexto. Segundo Frampton (2000, p. 205), o *Monumento à Terceira Internacional* configurava não apenas um monumento à constituição e funcionamento do Estado Soviético, mas pretendia também *exemplificar* o programa produtivista/construtivista. Projetado como uma torre de altura superior a 400 metros, o Monumento era formado por duas espirais metálicas entrelaçadas, que girariam constantemente sobre si mesmas. Em seu interior, ficariam suspensos quatro grandes volumes puros transparentes, cada qual girando a velocidades progressivamente maiores. Ao descrever o projeto, Tatlin atribui à espiral uma importância relacionada à sua *eficácia* material, baseada nas leis da matemática e da física:

[...] as espirais, ao mover-se de forma ascendente, produzem uma imagem dinâmica movida por um sistema de eixos que se interceptam, eternamente tensos. A forma quer vencer a matéria; a força de atração busca uma saída nas linhas elásticas e

mais leves, quer dizer, nas espirais [...] A espiral é o símbolo mais eficaz dos tempos modernos. (Tatlin²⁷ apud DE FEO, 1979, p. 28)

Já Nikolai Punin atribui à forma um significado de *liberação mística*, indicando , inclusive, o distanciamento do próprio mundo terreno: “A espiral é uma linha de liberação para a humanidade. Apóia um de seus extremos na terra, mas com o outro se separa dela; deste modo se converte em um símbolo de desinteresse, contrariamente à mesquinhez terrena” (Punin²⁸ apud DE FEO, 1979, p. 29).

Em *Aelita*, a espiral está presente em todas as escalas: em alguns dos ambientes, determina a *lógica plástica* da composição espacial, como na Figura 108; em outros, é empregada em elementos arquitetônicos ou utilitários/escultóricos, como na Figura 113 e Figura 119; nos figurinos, define a composição formal, como o vestido de *Aelita* na Figura 78. É interessante observar que a “coluna” em formato de espiral na *Torre da Energia Radiante* (Figura 113, ao fundo) encontra-se em contínua rotação sobre seu eixo, da forma como Tatlin havia imaginado para seu monumento. Aqui, como em diversos outros momentos, os artifícios oferecidos pelo meio cinematográfico permitem a experimentação de conceitos de difícil concretização no âmbito tectônico.

O *Monumento* foi também uma das obras precursoras da já descrita integração entre elementos tecnológicos e de comunicações ao objeto arquitetônico, presente na cidade marciana. Entre outras atividades, o projeto de Tatlin abrigaria uma gigantesca tela que exibiria “as últimas notícias da vida cultural e política de todo o mundo”, uma estação de rádio capaz de transmitir ao

²⁷ Tatlin citado por FULOP-MILLER, *Il voto del Bolscevismo*, Bompiani, 1932

²⁸ Citado por Berthold Lubetkin, *The Builders*, em *The Architectural Review*, maio de 1932.

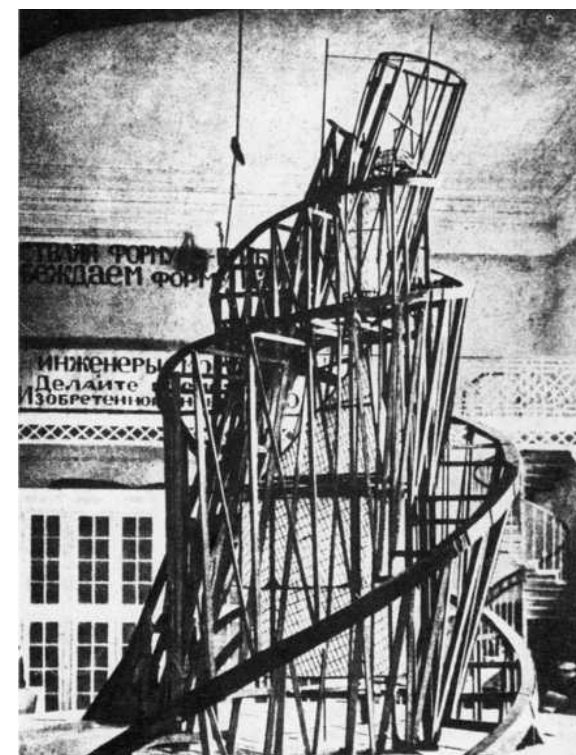


Figura 118 – Maquete do *Monumento à Terceira Internacional*, de Vladimir Tatlin (1919)
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1990, p. 41



Figura 119 - Ambiente da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 120 – Um dos figurinos de Aelita
Fonte: LODDER, 1988, p. 154



Figura 121 - Figurino de Gor
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

mundo inteiro, uma central de telefones e telégrafos, um projetor para lançar mensagens às nuvens e uma editora. O próprio artista já teria afirmado:

O projeto ... baseado em uma síntese das realizações técnicas de nossa época, apresenta a oportunidade de aplicar ricamente as novas formas artísticas da tecnologia. O rádio, a tela e a antena, ao serem elementos do monumento, podem ser também os elementos da forma. (Tatlin²⁹ apud LODDER, 1988, p. 59)

Inseridos nestes cenários de inspiração abstrata e tecnológica, e compartilhando com eles tanto o repertório formal como a utilização dos materiais, os figurinos desenvolvidos por Alexandra Exter fazem com que o corpo configure um elemento constitutivo do ambiente, ajudando a “converter as figuras humanas em construções em movimento” (GOROSTIZA, 2007, p. 14). Peças dotadas de grande inventividade, elementos-chave na composição estética do filme, os figurinos de *Aelita* se diferenciam tanto das pesquisas em relação às vestimentas desenvolvidas no contexto da vanguarda soviética, como das indumentárias teatrais realizadas até então.

Interessados na criação de um *micro-entorno socialista*, os artistas da vanguarda soviética passaram, naquele contexto, a se dedicar também a pesquisas relacionadas ao vestuário e à indústria têxtil³⁰. Em um período de acentuada escassez de materiais, estas investigações primavam pela economia de recursos e pela adequação das peças à função a que se destinavam. Artistas como Vladimir Tatlin, Liubov Popova, Varvara Stepanova e a própria Alexandra Exter desenvolveram diversos trabalhos neste sentido, e parte desta produção se estendeu para o

²⁹ Citado em Nikolai Punin, “O pamyatnikakh”, *Iskusstvo komuny*, nº14, 9 de março de 1919.

³⁰ Para mais informações sobre o assunto, consultar o texto “*Diseños para textiles y prendas de vestir*”, no capítulo “*El objecto y el microentorno constructivista*”, em LODDER, 1988, p. 146-155.

teatro. Os figurinos desenvolvidos por Popova e Stepanova para as peças de Meierkhold (ver Figura 74 e Figura 75), por exemplo, funcionavam como um *mostruário* destas experimentações.

Ao compará-lo com esta linha de investigação, Christina Lodder (1988, p. 153) faz uma crítica ao trabalho de Exter, afirmando que a artista, embora apresentasse preocupações utilitárias, nunca teria abandonado as questões de elegância e beleza *per se*. Assim, os “fatores estéticos” teriam sido determinantes em seus designs para *Aelita*:

[nos estudos de moda e nos figurinos de *Aelita*] as considerações de estrita utilidade não tinham nenhum papel, e o uso que Exter fez das formas geométricas como elementos decorativos destacava a natureza essencialmente pictórica de sua aproximação à confecção. O traje de Aelita ondulava em extravagantes saliências [de formas] vegetais mais reminiscentes do Art Nouveau do que do construtivismo, e as calças de sua criada, construídas com barras metálicas retangulares, parecem desenhadas mais para impedir do que para facilitar o movimento. (LODDER, 1988, p. 153)

O que a autora não leva em consideração, entretanto, é o fato de que os figurinos em *Aelita* foram concebidos a serviço de uma *narrativa*, sendo sua *funcionalidade* estreitamente relacionada à mesma. Conforme apontou Christie (2005, p. 96) a este respeito, o mundo marciano em *Aelita* buscava retratar não uma visão intencional de futuro, nem desenvolver um exercício de eficiência de design; pelo contrário, sua temática combinava “a impressão de uma tecnologia extremamente refinada com a ornamentação de uma sociedade feudal, hierárquica e um motivo erótico”.

Desta forma, o trabalho de Exter para *Aelita* configura mais uma continuidade de seus experimentos para o palco do que de suas pesquisas sobre vestimentas para o dia-a-dia.



Figura 122 - Figurinos de Ioshka e do astrônomo-chefe

Fonte: LODDER, 1988, p. 155



Figura 123 - Astrônomo-chefe ao centro e "anciãos" ao fundo

Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

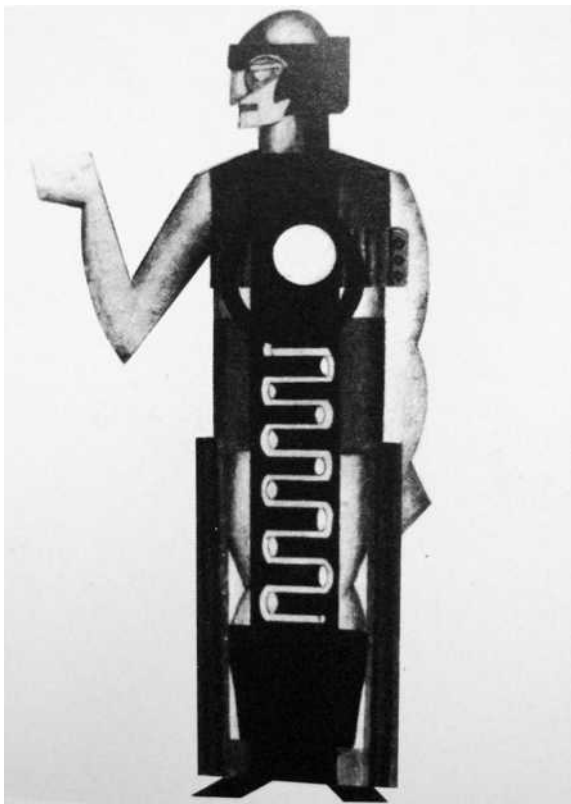


Figura 124 - Figurino dos "anciãos"
Fonte: KHAN-MAGOMEDOV, 1990, p. 330



Figura 125 - Aspecto do subsolo da cidade marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

Conforme apontado anteriormente, os trabalhos teatrais da artista já apresentavam uma tendência para a abstração e para a utilização de materiais industriais, assim como uma preocupação com as questões relacionadas à representação dos movimentos. Com as transformações impostas pela mudança do meio teatral para o cinematográfico, sua obra adquiriu novos contornos, onde estas características foram potencializadas.

Na realidade, o grande diferencial dos figurinos de *Aelita* está exatamente no fato de que Exter parece tratá-los mais como *experimentações artísticas tridimensionais* propriamente ditas do que como figurinos em si. Desta forma, conforme apontado por autores como John Bowlit (1977, p. 71) e Steven Nash (1991, p. 110), estas peças estabelecem um diálogo muito próximo tanto com as *construções* soviéticas, como os contra-relevos de Tatlin, e mesmo com as obras da vanguarda ocidental, como os “complexos plásticos” de Giacomo Balla, de 1916.

Se a ênfase na utilização de materiais transparentes e reflexivos, fruto de processos industriais, foi herdada do contexto construtivista, a preocupação com a representação do movimento possivelmente deriva da experiência futurista de Exter. Este diálogo com a corrente italiana já estaria presente em sua obra teatral, conforme apontado por Christie (2005, p. 95), ao identificar que sua peça *Romeu e Julieta* seria adornada com extraordinária “dinâmica congelada”, ecoando as esculturas de Boccioni. No cinema, estas investigações vão ainda mais além.

Donald Albrecht (1986, p. 52) considera *Aelita* como um dos primeiros filmes a explorar “a habilidade de utilizar o movimento como um elemento dinâmico da composição”, ao criar “figurinos e os cenários suscetíveis ao movimento humano”. Entre as criações de Exter, o autor destaca o figurino de Ioshka, dama de companhia de Aelita (Figura 79 e Figura 122). Composto por um adereço metálico para a cabeça e uma calça com barras de metal articuladas presas na

cintura e tornozelos, a indumentária criaria uma “clara expressão de um campo de força dinâmico gerado pelo corpo em movimento”. Ainda a respeito deste traje, podemos observar também uma finalidade simbólica: ao destacar seu movimento e demarcar sua posição ao abaixar-se, as barras articuladas da calça acentuam também a condição de submissão da criada frente à rainha.

É interessante mencionar que, ao utilizar materiais e composições formais próprias das *construções*, os figurinos acabam, de certa forma, transformando as figuras dos personagens a algo próximo de “objetos animados”. Isto acontece, entretanto, de maneira mais significativa em alguns grupos de personagens do que em outros.

Conforme apontado anteriormente, devido à sua condição hierárquica, os figurinos da rainha se destacam dos demais, através de formas orgânicas e voluptuosas e de materiais aparentemente preciosos utilizados em sua composição; além disso, é a única personagem a utilizar diferentes figurinos durante o filme³¹. As vestimentas de Tuskub, seu consorte, lembram os trajes romanos, e são também marcadas por uma clara intenção aristocrática. As vestimentas dos “anciãos”, embora sejam comuns a toda a categoria, configuram uma espécie de túnica, que mesmo adornada com motivos abstratos, remetem a trajes eclesiásticos.

Tanto os já descritos trajes de Ioshka, assim como as roupas de Gor ou do astrônomo-chefe, atuam de forma a destacar os personagens dos demais. O traje de Gor, com fundo em tecido preto, possui elementos em plástico transparente tanto em sua cabeça como em partes separadas de seu tronco, que definem sua silhueta como uma composição formada por cilindros. Um material mais claro e reflexivo desenha um raio sobre o fundo preto, provavelmente como

³¹ Com exceção de Ioshka, que durante um período muito curto, aparece trajando um figurino diferente, todo em tecido preto; entretanto, logo depois volta a vestir seu traje principal.



Figura 126 - Figurinos dos trabalhadores do subterrâneo
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 127 – Grupo de soldados
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 128 - Grupo de escravos

Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 129 - Cena da revolução marciana

Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

Página seguinte:

Figura 130 - Seqüência da *parábola* sobre a revolução

Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

uma indicação de seu trabalho relacionado à energia. Já o astrônomo-chefe usa roupas mais leves, mais parecidas com as de Tuskub.

Com exceção destes personagens, todos os outros habitantes de Marte – divididos em dois grandes grupos, o exército e os escravos, e um grupo um pouco menor de trabalhadores superiores aos escravos – são trajados conforme suas “categorias”, e é nestes figurinos que pode ser observada uma maior *objetificação* dos trajés. Embora a indicação de uma estética maquinista esteja presente em toda a *geometria metálica* do mundo marciano – tornando-se ainda mais literal nos subsolos onde habitam os escravos (Figura 125), assim como viria a ser em *Metropolis* – em *Aelita* são os figurinos que abordam mais diretamente as relações entre homem e máquina, assim como as questões relativas ao indivíduo e à massa.

Nos figurinos do exército, pode ser identificado um tratamento quase literal do processo de *maquinização* do ser humano, já que os soldados adquirem uma aparência muito próxima de seres mecânicos, ou robôs. Tanto soldados como os trabalhadores do subterrâneo possuem os rostos semi-cobertos por adereços de cabeça, o que dificulta, se não impossibilita, sua identificação enquanto indivíduos. Nos trabalhadores, estes adereços transformam suas cabeças em cubos, o que causa um efeito peculiar quando estão agrupados e em movimento.

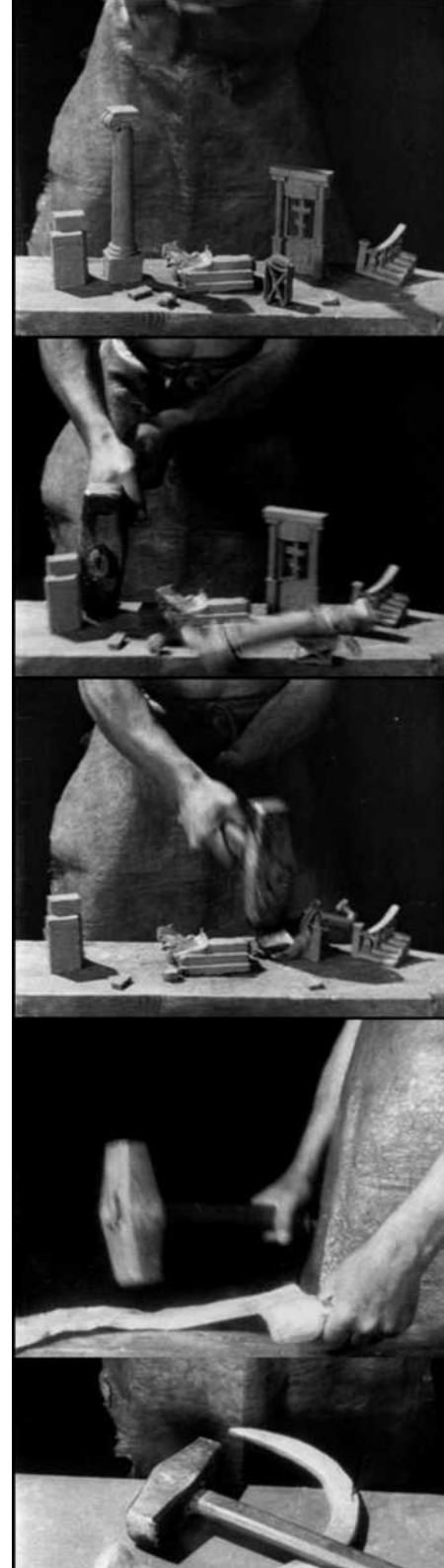
Já em relação aos escravos, mais do que explorar as relações homem-máquina, os figurinos desenvolvidos por Exter trabalham de maneira muito evidente as questões referentes à identidade e massificação. Se nos soldados e trabalhadores as faces eram parcialmente cobertas, nos escravos elas estão totalmente ocultas. A utilização de rostos escondidos por máscaras, com o intuito de subtrair a existência individual dos trabalhadores, foi também utilizado no filme *L'Inhumaine*, onde os serviçais de Claire Lescott possuíam sorrisos irrestritos estampados nos

rostos (Figura 95). Já para os escravos de *Aelita*, Exter vai mais além e cria rostos sem expressão alguma: sua posição serviçal não lhes permite identidade, tampouco qualquer tipo de emoção.

Este caráter de *despersonalização* se torna ainda mais evidente nas cenas da revolução, onde os personagens agem em grupo e criam massas uniformes (ver Figura 127 e Figura 128). Conforme apontou Gorostiza, nestas cenas de revolução, que devem ser vistas em movimento, os corpos chegam a transformar nossa percepção dos ambientes:

[em *Aelita*] é inovador o vestuário dos personagens que ajuda a converter as figuras humanas em construções em movimento, tanto quando estão sozinhas e em pequenos grupos, em espaços mais vazios, como nas cenas de massa em movimento, ao explodir a revolução. De fato, se podem compreender os espaços graças às imagens fixas que tem sido publicadas em numerosas ocasiões, mas estas últimas seqüências revolucionárias tem que ser vistas em movimento, para compreender a coreografia dos personagens e sua implicação na transformação dos espaços construídos. (GOROSTIZA, 2007, p. 13-15)

É interessante observar também que, na seqüência da Revolução Marciana, a arquitetura adquire um importante papel metafórico. Gusev, ao tentar convencer os escravos a se rebelar, narra os acontecimentos soviéticos de 1917 através de uma parábola que, da mesma forma que o mito da Torre de Babel em *Metropolis*, adquire uma conotação alegórica no contexto da narrativa. Nesta parábola, um trabalhador tritura com seu martelo algumas maquetes de elementos arquitetônicos que remetem à arquitetura clássica: uma coluna, um trono, uma escada, uma janela. Posteriormente, estas formas são substituídas por uma foice e um martelo (Figura 130). Desta forma, a arquitetura tradicional simbolizaria todas as velhas instituições que deveriam ser destruídas para que pudesse nascer a nova sociedade socialista.



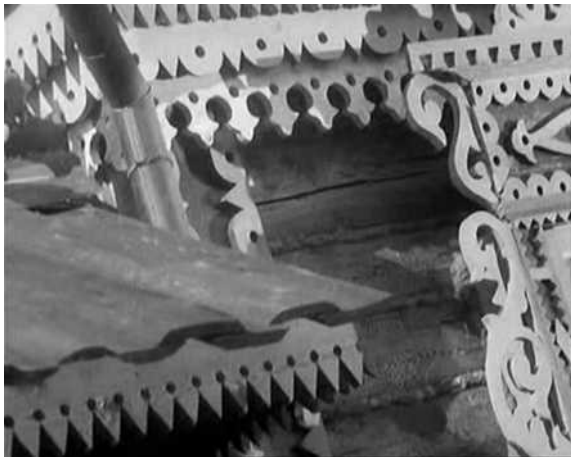


Figura 131 - Ornamentação de uma casa da aristocracia rural

Fonte: Fotograma do filme *O Velho e o Novo* (Sergei Eisenstein, 1929)



Figura 132 - Granja projetada por Andrej Burov

Fonte: Fotograma do filme *O Velho e o Novo* (Sergei Eisenstein, 1929)

Esta ligação metafórica entre a arquitetura e a revolução viria a se tornar freqüente no cinema engajado soviético. No filme *O Velho e o Novo* (*Staroye i novoye*, 1929) de Sergei Eisenstein, por exemplo, os arabescos da arquitetura tradicional remetem à decadente elite fazendeira (Figura 131), enquanto a granja moderna, projetada por Andrej Burov, personifica o sucesso da revolução camponesa (Figura 132).

Em *Aelita*, entretanto, esta metáfora não deixa de adquirir um caráter ambíguo. Afinal, em Marte, a arquitetura clássica já teria sido, presumivelmente, substituída pelas novas formas que estavam sendo propostas pelos artistas soviéticos de vanguarda. E este fato não teria significado o fim do regime aristocrático ou das desigualdades sociais. A própria revolução em Marte, com o posterior golpe de *Aelita*, denuncia tanto a ambivalência como a fragilidade deste processo.

No momento do prematuro final (infeliz) da revolução marciana, o espectador descobre que tudo não passou de um delírio. Conforme apontou Telotte (1999, p. 44), ao transformar Marte em uma ficção, a narrativa acaba por colocar o próprio desenvolvimento tecnológico – e, por conseqüência, as experimentações relacionadas à arte e arquitetura de vanguarda – como um *impedimento*, uma *distração* para o trabalho real: a revolução em si. Este ponto de vista é reiterado por Los ao retornar para casa: “um trabalho diferente, real, espera por todos nós”. Conforme ressaltou Jorge Gorostiza (2007, p. 14), “é curioso que, assim como em *O Gabinete do Dr. Caligari*, todos estes âmbitos inovadores só podem ser justificados mediante um sonho do protagonista e, nem sequer em Marte, pode haver uma arquitetura inovadora”.

5. Metropolis

de Fritz Lang

5.1. Uma odisséia visual

Metropolis, filme dirigido por Fritz Lang, que estreou na Alemanha em janeiro de 1927¹, criou certamente uma das cidades cinematográficas mais significativas da história. Embora o filme como um todo configure uma obra complexa, cuja trama, de maneira direta ou alegórica, trabalha elementos constitutivos do contexto cultural da República de Weimar, o que mais se destaca em *Metropolis* são as imagens da cidade, que deixam de ser um pano de fundo e passam a ser o principal elemento da composição.

O próprio diretor Fritz Lang já teria afirmado que seu maior interesse estaria na tecnologia e na representação visual de *Metropolis*, e não em seu conteúdo social. Assim, o filme teria sido uma experimentação, “um modo de realizar suas fantasias visuais, para as quais Thea Von Harbou [esposa de Lang, e responsável pelo roteiro do filme] inventou uma moldura – a trama”. (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 11).

¹ O filme foi realizado entre maio de 1925 e agosto de 1926; utilizaremos daqui em diante, como referência, o ano de seu lançamento, 1927.



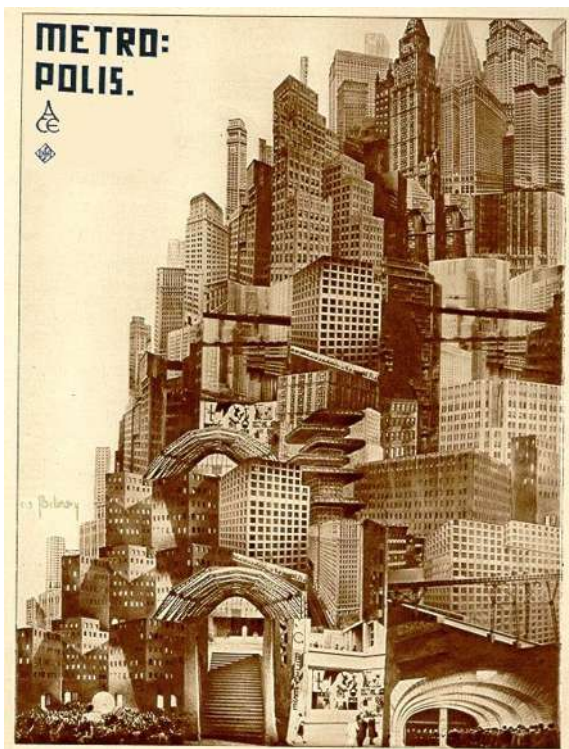


Figura 133 - Cartaz de Metropolis elaborado por Boris Bilinsky

Fonte:

<http://www.michaelorgan.org.au/metrojc.htm>

Esta prevalência do aspecto visual de *Metropolis* em relação ao seu lado narrativo definiu a tônica da resenha que o cineasta Luis Buñuel publicou na ocasião de seu lançamento na Espanha, em 1927:

Metropolis não é um único filme. Metropolis são dois filmes inseparáveis, mas com necessidades espirituais divergentes, que são diametralmente opostas uma da outra. Aqueles que entendem o cinema como um desprezível mecanismo de contar histórias ficarão profundamente desapontados com Metropolis. Isto porque seu relato é trivial, pretensioso, pedante e antiquadamente romântico. Mas, se preferirmos, ao invés do conto, o *background* “plástico-fotogênico”, então Metropolis irá preencher nossos sonhos mais extravagantes, nos surpreenderá como o mais magnífico livro de imagens possível de se criar. [...]. Os dois juntos, em sua simultaneidade ou suas sucessões, constituem a criação final de Fritz Lang². (BUÑUEL, 2002, p. 106)

Esta noção de *descolamento* entre narrativa e composição visual, entretanto, mostra-se um tanto exagerada, já que a composição da cidade não deixa de ser uma resposta direta à sociedade inserida na narrativa, fornecendo elementos necessários para sua compreensão e análise.

Em linhas gerais, a narrativa de *Metropolis*, que se passa no ano de 2026, se desenvolve ao redor de Freder, o filho do grande magnata Joh Fredersen, que vive na metrópole acima do solo, cercado de luxos e prazeres. Um dia, Freder descobre a existência da cidade subterrânea, onde residem e trabalham os operários, oprimidos pela máquina e se compadece dos mesmos. Neste

² Texto originalmente publicado na *Gazeta Literaria de Madrid* em 1927. A versão consultada, traduzida para o inglês, está presente no livro *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*, organizado por Michael Minden e Holger Bachmann. Tradução para o português nossa.

ambiente vive Maria, uma jovem que mobiliza os trabalhadores com discursos que pregam esperança e paz, por quem Freder se apaixona. No intuito de preservar o filho e acabar com alguns planos revolucionários dos operários, Joh Fredersen ordena que o cientista Rotwang faça uma cópia-robô de Maria, que subverte suas pregações e provoca a rebelião dos operários. A destruição das máquinas, nesta revolta, faz com que o sistema hidráulico da cidade seja afetado, inundando a parte da cidade onde moram os trabalhadores, colocando em risco a vida de seus filhos. Com as crianças salvas da inundação por Freder e pela verdadeira Maria, e com o maligno robô destruído, Joh Fredersen e os operários chegam a um acordo, representado por um aperto de mãos, em frente a uma catedral. Ao final, lê-se a epigrama que já havia aberto o filme: “o mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração!”.

Ambientando esta trama, encontra-se a complexa e monstruosa cidade, de constituição vertical e estratificada, resultante de um mosaico das mais diferentes referências estéticas. Para Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 21), esta miscelânea de estilos seria como “justapor as visões da *Carceri* de Piranesi com os desenhos futuristas da *Città Nuova* de Sant’Elia sem nenhum comentário”. Por um lado, estas sobreposições de referências parecem apontar para o próprio caminho que tomavam as paisagens das metrópoles reais, naquele momento; por outro, para a *colagem* ou *fotomontagem* como práticas artísticas, que serão também abordadas no filme através da composição de alguns planos, conforme será retomado a seguir.

Apesar desta multiplicidade, grande parte da arquitetura e dos aspectos urbanos de *Metropolis* apresenta estreitas relações com a discussão arquitetônica e urbanística dos anos vinte, principalmente da vanguarda da República de Weimar, como veremos no decorrer deste capítulo. Cabe lembrar, entretanto, que



Figura 134 - Iluminação da Cidade dos Trabalhadores

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 135 - Barfusserkirche II, Pintura de Lyonel Feininger, 1926

Fonte:

http://wilsonxt.hwwilsonweb.com/amico/fsz/wac/wac_.116c_fsz.jpg

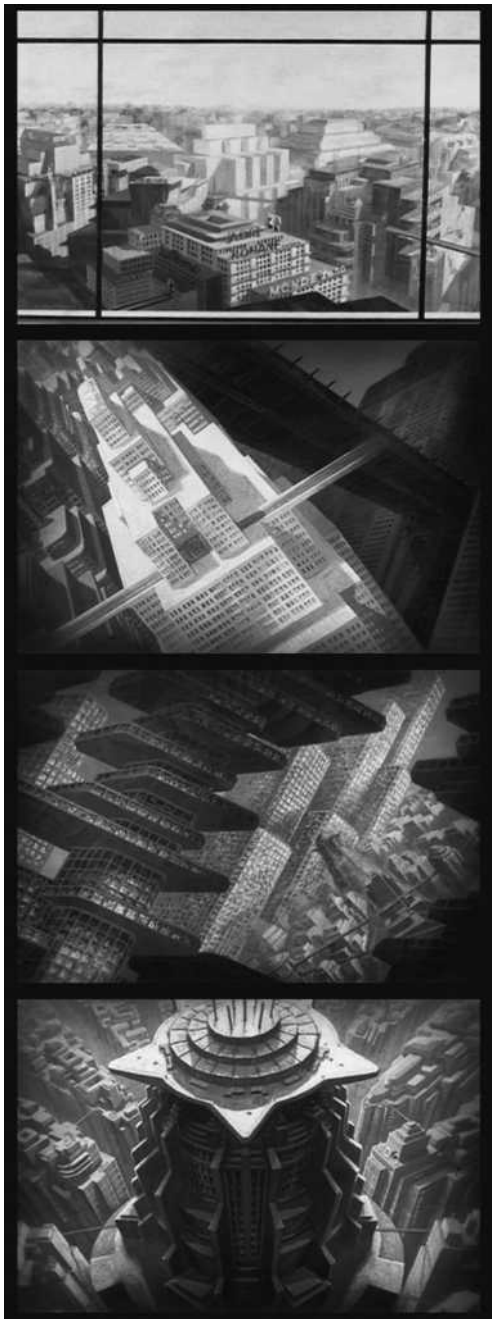


Figura 136 - Imagens da cidade em Metropolis Fonte: Fotogramas do filme Metropolis (Fritz Lang, 1927)

Lang e Thea von Harbou *não* tinham a intenção de fazer uma projeção realista do que seria o desenvolvimento urbano de uma cidade, mesmo uma cidade ideal, porque uma utopia destas teria fornecido um fundo bastante pouco propício a uma dramática batalha entre o bem e o mal. (NEUMAN, 1999, p. 112; grifo do autor)

Como em qualquer cidade cinematográfica, a funcionalidade de *Metropolis* é primeiramente *dramática*; sua topologia é imaginária e não realista, e responde apenas às necessidades da lógica narrativa:

Metropolis é um uma mina de idéias, alusões, visões e medos, sem um centro, girando em um caótico campo de forças. [...]. Imperscrutável é a única palavra que descreve a geografia desta cidade. Os carros circulam, mas ninguém sabe onde estão indo. Aviões circulam entre, mas não sobre os edifícios. A catedral, com sua grande praça, não é longe da casa dos prazeres Yoshiwera, e a rua, obviamente situada em um piso mais alto, pode ser alcançada ao descer por uma escada do hall das máquinas. Da casa de um amigo, passeando casualmente e perdido em pensamentos, Freder alcança a casa do inventor Rotwang, que parece estar localizada em um saguão independente. De um cômodo circular na casa do inventor, existe um caminho direto para as catacumbas milenares. Estas se situam abaixo da estrada de ferro, que por sua vez, situa-se abaixo do nível da “Cidade dos Trabalhadores”. A cidade dos trabalhadores, entretanto, se conecta com o hall das máquinas apenas através de elevadores. Maria, junto de um grupo de crianças, entra nos “Jardins Eternos”: mas como, por quais impressionantes passagens, ela chegou ali? Freder a segue, abre uma porta e – novamente através de uma simples porta – entra no hall das máquinas. Todas as tentativas de orientação são inúteis. Pelo fato destas edificações não serem realistas, elas não constituem uma cidade,

mas marcam diferentes períodos e dramas [...]. (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 23-25).

Esta condição de cidade cinematográfica, que liberta a metrópole de Lang das questões pragmáticas relativas ao âmbito arquitetônico e urbanístico, possibilita uma liberdade plástica que aproxima *Metropolis* também de experimentações presentes em outras esferas das artes visuais do período. Albrecht (1986, p. 154) compara algumas das imagens da cidade, compostas por faces de edifícios sobrepostas, como remissivas das *collages* cubistas; esta linguagem também viria a ser utilizada na elaboração de cartazes para o filme, como o desenvolvido por Boris Bilinsky (Figura 133). Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 25) vêem a textura geométrica resultante da iluminação dos blocos de moradia da cidade dos operários, realizada apenas por uma luz estática cuja fonte permanece no escuro (Figura 134), como reminiscência das pinturas de Lyonel Feininger (Figura 135). Já Jorge Gorostiza (2007, p. 22) identifica, a partir de quatro planos específicos de *Metropolis* (Figura 136), suas relações com as imagens de cidade realizadas por artistas visuais:

deve-se citar quatro interessantes planos fixos de paisagens urbanas, o primeiro visto do escritório de Fredersen, enquadrado por uma fina esquadria e que se pode observar uma série de edificações escalonadas; o segundo é uma imagem impossível de um edifício branco mostrado de cima ao lado de umas fachadas inclinadas vistas de baixo, que rompem com a perspectiva tradicional; a terceira imagem é também uma vista impossível de edificações inclinadas e ao longe a torre, de onde se supõe que se está vendo a metrópole, esta e a anterior parecem composições tiradas de alguma colagem da época, como as de Moholy-Nagy, Paul Citroen [Figura 137] e Boris Bilinsky; por último, a quarta imagem é a que é tantas vezes reproduzida da torre vista de cima, em que se volta ao naturalismo e ao



Figura 137 - *Metropolis*, collage de Paul Citroën, 1923

Fonte: SUTCLIFFE, 1984, p. 112



Figura 138 - Maquete do cenário de Metropolis
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.40

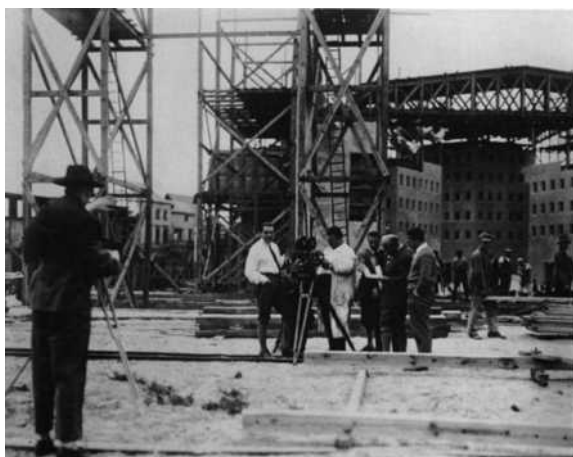


Figura 139 - Cenários construídos para a cidade dos trabalhadores, cuja altura foi aumentada através de artifícios de espelhamento
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.42

sistema de representação convencional, que se havia abandonado nas imagens anteriores. Esta ruptura através de planos fixos mostra a cidade de um modo que somente os artistas plásticos tinham se atrevido.

O êxito visual de *Metropolis*, tão comentado na época e ainda hoje alvo de reflexão, foi resultado de um complexo trabalho, tanto de direção de arte como de fotografia, que envolveu uma série de técnicas inovadoras para a época e um grande número de profissionais. Entre os diferentes artifícios empregados para a composição das imagens da cidade, foram utilizadas maquetes em diferentes tamanhos (Figura 138), técnicas de espelhamento que permitiam a ampliação da escala das maquetes (Figura 139) e a sobreposição de atores frente a estas imagens (que passou a denominar-se “efeito Shufftan” [Figura 140]), dupla exposição de película e animação em *stop-motion*³ (Figura 141).

O papel de Fritz Lang no trabalho de coordenação deste processo criação exigiu do diretor uma atuação semelhante à de um *arquiteto* em um “canteiro de obras” cinematográfico, já que “a composição das imagens revela o olho de um arquiteto que trabalha por unificar as tarefas de técnicos distintos”(SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 123). A analogia entre o processo de produção de *Metropolis* e uma obra de arquitetura – no caso, a Catedral, que será também uma peça constitutiva para o imaginário expressionista do filme – já havia sido apontada por Luis Buñuel, na já citada resenha de 1927, onde o cineasta também aposta na importância que o arquiteto adquiriria no cinema após *Metropolis*:

O “filme”, como a catedral, deveria ser anônimo. Pessoas de todas as classes e artistas de toda ordem estiveram envolvidos na elevação desta monstruosa catedral

³ Técnica de animação que utiliza modelos, onde os movimentos são fotografados quadro a quadro.

do cinema moderno. Todas as indústrias, todos os técnicos estavam representados, junto dos figurantes, atores, roteiristas; Karl Freund, o melhor dos *cameramen* alemães, e seu estelar grupo de colaboradores; entre os escultores, Ruttmann, o criador do “filme” absoluto. Chefe entre os arquitetos estava Otto Hunte: é a ele e a Ruttmann a quem devemos, de fato, as mais bem sucedidas “visualizações” de Metropolis. [...]. De agora em diante, e para sempre, o cenógrafo será substituído pelo arquiteto. O cinema se tornará um intérprete fiel das mais audaciosas visões da arquitetura. (BUÑUEL, 2002, p. 106)

Ainda sobre o trabalho dos arquitetos nos sets de *Metropolis*, e sobre a veracidade alcançada pelas imagens da cidade, o cineasta acrescenta adiante:

Otto Hunte nos aniquila com sua visão colossal da cidade do ano 2000. Sua visão pode ser falsa, ou mesmo antiquada, se considerarmos as últimas teorias de cidades do futuro; mas, do ponto de vista fotogênico, ela é uma força emotiva e sua surpreendente beleza permanece inigualada. Sua técnica é tão perfeita que mesmo no decorrer de um exame profundo, nunca se suspeita da existência de uma maquete. (BUÑUEL, 2002, p. 107-108)

A avançada tecnologia utilizada para a realização de *Metropolis*, que resultou em efeitos visuais tão convincentes, foi um dos chamarizes da campanha publicitária do filme, que não ocultava as onerosas cifras destinadas à sua produção. De uma maneira muito particular, *Metropolis* se encontra no cerne de algumas das maiores ambigüidades inerentes à vanguarda dos anos vinte, como as relações entre obra de arte e indústria, a necessidade de falar às massas, e a utilização de uma linguagem revolucionária. Sánchez-Biosca (2004, p. 118) considera Metropolis em

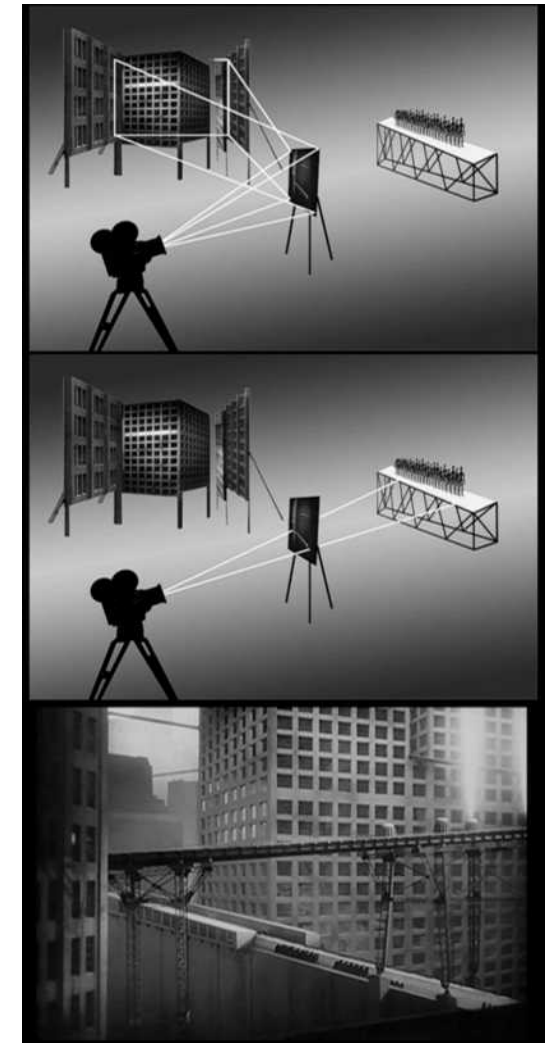


Figura 140 - Esquema do jogo de espelhos utilizado para criar imagens que combinam maquetes e atores, que passou a ser denominado "Efeito Shufftan"
Fonte: Fotogramas do documentário *The Metropolis Case* (Enno Patalas, 2002).



Figura 141 - Maquete da cidade em processo de animação dos carros através da técnica *stop-motion*

Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.41

uma conjuntura fronteira da vanguarda alemã, de seus temas e de seu tratamento, de sua relação com o desenho e de sua dependência do passado. Experimental na maneira de tratar todos seus desafios formais, últimas sobras do demonismo do início da década, *Metropolis* é também uma obra de e para as massas, realizada por uma empresa capitalista lançada à política das superproduções colossais.

Esta tensão das fronteiras entre estética de vanguarda e indústria de massas era inerente à cinematografia da República de Weimar, onde os domínios visuais da construção fílmica, como direção de arte e fotografia, tinham tanto peso quanto o papel do autor e do diretor. Lotte Eisner(2002, p. 28) afirma que, na Alemanha, “a indústria se apoderou imediatamente de todos os elementos artísticos, acreditando que, com o tempo, fatalmente dariam dinheiro”. Por fim, Sánchez-Biosca (2004, p. 121-122) considera que,

em suma, *Metropolis* se situa em uma fronteira interessantíssima: por um lado, constitui um estertor de uma poética fantástica ou de magia demoníaca que havia perdurado no cinema alemão desde os anos dez (temática do duplo, fabricação do autômato, presença do inventor enlouquecido e apaixonado); por outra, se aponta uma cenografia da modernidade e da luta de classes, como estavam fazendo algumas vanguardas artísticas e os filmes comprometidos e militantes da esquerda alemã, seguindo a trilha do cinema soviético; por último, afirma uma vontade de estilo que transcende os motivos em um afã de monumentalidade artística. [...] *Metropolis* se comporta como uma trituradora testemunhal de toda uma época – elites culturais e público em geral – que não compartilharam seu imaginário; um imaginário confuso onde remanescentes anacrônicos do demonismo fantástico se encontrava com o maquinismo, a indústria e a cultura de massas.

5.2. *Metropolis* e as visões da Cidade Moderna

Metropolis foi concebida por uma mente completamente arquitetônica e se apresentou como um “sonho arquitetônico” em sintonia com as escolas artísticas de sua época (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 123).

A *Metropolis* criada por Fritz Lang, embora projetada e realizada exclusivamente para o contexto cinematográfico, pode ser considerada, conforme indica o título do livro de Jacobsen e Sudendorf (2000), um “laboratório cinematográfico da arquitetura moderna”⁴. Neumann (1999, p. 112) acredita que, durante o processo de concepção de *Metropolis*, Fritz Lang já se encontrava familiarizado com projetos como a *Città Nuova* de Antonio Sant'Elia, as catedrais de vidro dos arquitetos expressionistas alemães, o *Plan Voisin* de Le Corbusier, e as visões da Nova York do futuro de Hugh Ferriss, já que estas foram obras amplamente divulgadas na época. Além disso, Fritz Lang era filho de um arquiteto, e foi ele mesmo um

entusiasmado estudante de arte e arquitetura com uma juventude moderadamente boêmia que o conduziu através de viagens e incontáveis experiências estéticas [...]. Ele era extremamente familiarizado com os centros de atividades e utopias, com os sonhos fervorosos e as realizações lúcidas, com os projetos e dinâmicas das notórias e oníricas, ao mesmo tempo desejadas e temidas Cidades do Futuro, que os melhores arquitetos, construtores e planejadores urbanos do período já haviam

⁴ O título do livro, em inglês: “Metropolis: a cinematic laboratory for Modern Architecture”

longamente desenhado, examinado e disseminado aqui e ali, tanto em termos teóricos como concretos. (PERILLI, 2003, p. 63)

Este provável contato de Fritz Lang com a arquitetura de vanguarda certamente influenciou a concepção de sua cidade cinematográfica, já que podem ser encontradas em *Metropolis* diversas referências, conceituais ou imagéticas, à produção arquitetônica do período, principalmente em relação às cidades do futuro idealizadas naquele momento. Entretanto, se estas cidades ideais projetadas no âmbito arquitetônico pretendiam, invariavelmente, criar uma imagem positiva de futuro, onde a tecnologia seria uma ferramenta utilizada para a solução dos problemas do presente, a metrópole de Lang apresentava um posicionamento ambivalente em relação ao desenvolvimento tecnológico. Como apontou Albrecht (1986, p. 154-155), *Metropolis* apresenta tanto a fé positivista das ficções científicas do final do século XIX, como as de Julio Verne e H.G.Wells, como o medo desesperado da inumanidade tecnológica expressa por Mary Shelley em *Frankenstein*, de 1818.

Na cidade criada por Fritz Lang, o desenvolvimento tecnológico viabiliza a presença exuberante dos arranha-céus iluminados ao mesmo tempo em que acentua o caráter obscuro das habitações insalubres e distantes da luz. Embora a esperança de uma sociedade fraternal e igualitária se apresente como *promessa* no final da trama, durante todo o filme podemos apenas observar um contexto social construído sobre as diferenças de classes, a alienação e o domínio da máquina.

Esta ambivalência em relação ao desenvolvimento das cidades se materializa em *Metropolis* através de sua composição estratificada, composta de vários níveis funcionais, que carregam em si também conotações alegóricas. De maneira geral, a visão positiva da tecnologia, o fascínio pelo progresso, se reflete na face iluminada de *Metropolis* que se situa acima do solo, e que se estende para o céu, através dos edifícios altos, dos feixes de luz, dos aviões. Já nos subsolos, que abrigam

a infra-estrutura necessária para que a cidade alta se mantenha em funcionamento, onde as construções não encontram nunca a luz do sol, escondem-se os medos, os conflitos entre o ser humano e a máquina, entre o indivíduo e a massa.

5.2.1. As luzes que alcançam os céus

A arquitetura começou a ser uma atriz de cinema, os arranha-céus eram elevados à categoria de stars. (NEUMAN, 1999, p. 114)

A Nova York que Fritz Lang conheceu, em uma viagem realizada em 1924, é frequentemente apontada pela historiografia como a principal fonte de inspiração para *Metropolis*. Em sua descrição da cidade, o diretor já aponta alguns dos elementos que seriam marcantes na composição visual do filme, como os arranha-céus e a iluminação noturna:

Nova York à noite é um facho de beleza suficientemente forte para ser a tema central de um filme ... Há feixes de luz vermelhos e azuis ... de um branco reluzente e de um verde berrante ... ruas varridas por luzes em movimento, que giram em espiral e muito acima dos carros e dos comboios suspensos, os arranha-céus surgem azuis e dourados, brancos e purpúreos e mais alto ainda há anúncios luminosos que brilham mais do que as estrelas". (NEUMAN, 1999, p. 110)

A América, que naquele momento configurava a “terra prometida da tecnologia” (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 17), parecia estar se desenvolvendo de uma maneira que cumpria com muitas das profecias urbanistas. Tanto seus aspectos reais como imaginários – e aqui podemos

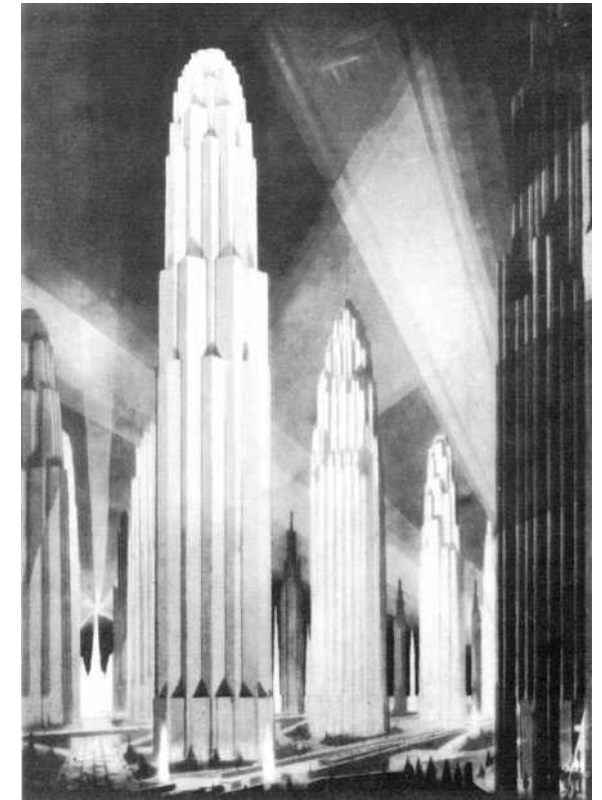


Figura 142 – Desenho de Hugh Ferriss
Fonte: FERRISS, 2005, p. 87

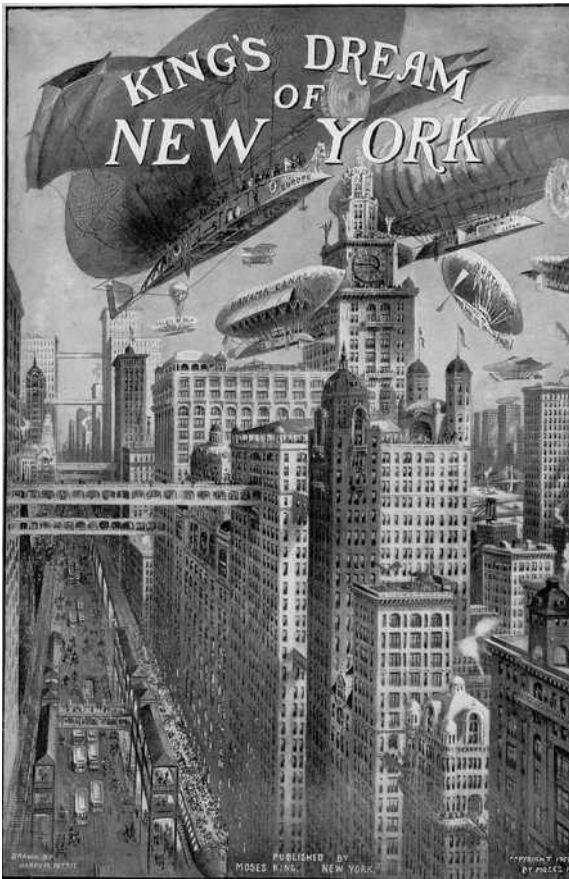


Figura 143 - Capa de “Kings Dream of New York”, publicada por Moses King; desenho de Harry M. Petit, 1908

Fonte: MEYER 1995, p.128

considerar as projeções imaginadas para Nova York, como os desenhos de Hugh Ferriss (Figura 142) e as publicações de Moses King (Figura 143) – teriam servido de modelo para *Metropolis*. Albrecht (1986, p. 154) considera ainda que a Manhattan que Lang viu, uma confusão de torres e luzes, deve ter despertado nele os mesmos sentimentos que o fotógrafo Alfred Stieglitz⁵ expressou uma década antes: “é fascinante. É como uma máquina gigante, sem alma, e sem nenhum traço de coração. ... Mesmo assim, eu ainda duvido que exista no mundo alguma coisa mais maravilhosa que Nova York no presente”. Compartilhando desta ambivalência, *Metropolis* viria a ser, ao mesmo tempo, pesadelo e sonho.

A afirmação de que Nova York teria sido a inspiração inicial para o filme, entretanto, é contestada por Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 9), que consideram Fritz Lang um “mestre em cultivar mitos que estilizaram sua vida”. Segundo os autores, o roteiro de *Metropolis* encontrava-se completo meio ano antes de Lang partir para os Estados Unidos. Mesmo assim, não descartam a influência determinante da América, que provavelmente teria confirmado a visão de cidade do futuro de Lang, estimulando o projeto visual de *Metropolis*. Nesta viagem, Lang realiza uma série de fotografias da cidade, em que tenta captar com sua câmera a impressão avassaladora do mar de luzes da Broadway e o seu movimento constante, utilizando a dupla exposição da película. Uma destas fotografias (Figura 144) viria a ser publicada no livro *Amerika*, do arquiteto Erich Mendelsohn⁶, e utilizada posteriormente pelo artista soviético El Lissitzky como base para sua obra *The Runners* (Figura 145). Estas experimentações fotográficas afirmam o entusiasmo de Lang

⁵ NORMAN, D. *Alfred Stieglitz: an american seer*. New York: Randon House, 1973, p.80.

⁶ O arquiteto Erich Mendelsohn estava presente no mesmo navio que levou Fritz Lang e o produtor Erich Pommer à América, em 1924 (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 9). Ao retornar da viagem, Mendelsohn publica o livro de fotografias *Amerika* (1926), onde foi publicada a fotografia atribuída a Fritz Lang.

em relação à paisagem nova-iorquina, e certamente moldaram seu olhar de maneira decisiva para compor as cenas noturnas de *Metropolis*. (NEUMAN, 1999, p. 110).

Se a imagem de Nova York foi uma referência determinante para a construção visual dos arranha-céus de *Metropolis*, podemos afirmar que não foi a única. Neumann (1999, p. 112) considera evidente, para qualquer pessoa familiarizada com os debates sobre arquitetura na República de Weimar, que os arranha-céus de *Metropolis* eram um misto do modelo de verticalização da cidade americana e do modelo idealizado pelos alemães.

Na Alemanha, os debates centrados nas figuras dos arranha-céus envolviam arquitetos, urbanistas e políticos, e contrapunham a *visão americana* de verticalização, que era acusada de privar os vizinhos de luz e de ar, onde os edifícios seriam “os símbolos mais vulgares do capitalismo desenfreado”, a uma *visão alemã* do que estes edifícios deveriam ser. Os arranha-céus americanos eram considerados “monstros gigantescos que devem a sua existência à ganância insaciável do capitalismo bestial, reunidos de modo mais caótico e desprovido de sentido, vestidos por uma arquitetura luxuosa e falsa, que está longe de ser adequada ao seu uso profano.” (Kracauer⁷ apud NEUMANN 1999, p.112)

Segundo esta vertente do pensamento arquitetônico alemão, um tipo diferente de arranha-céu deveria ser construído: menos historicista, resultante de um planejamento urbano mais restrito e altamente responsável do ponto de vista social; haveria um único grande prédio no centro de cada cidade, como um equivalente moderno da catedral medieval, com um potencial simbólico e

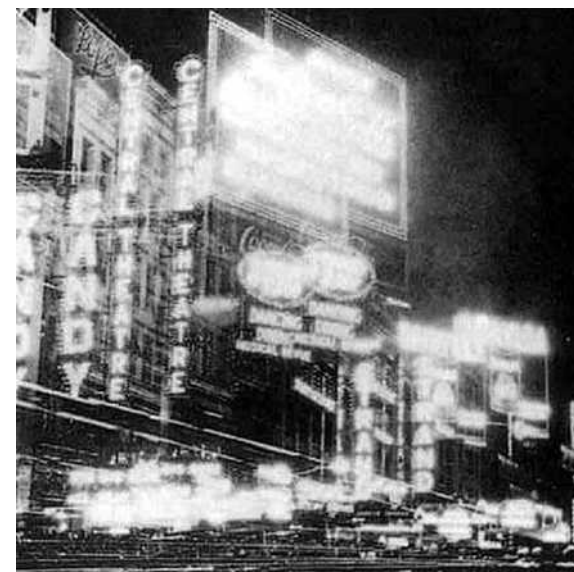


Figura 144 - Fotografia de Nova York à noite, de Fritz Lang

Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.8



Figura 145 - Collage "The Runners", de El Lissitzky, feita a partir de fotografia de Fritz Lang

Fonte: COHEN, 1995, p.96

⁷ KRACAUER, S. *Turmhäuser*, Frankfurter Zeitung, 2 de março de 1921, p.1.



Figura 146 - Vista noturna de Metropolis
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 147 – Desenho utilizado no processo de animação em *stop-motion*
Fonte: Fotograma do documentário *The Metropolis Case* (Enno Patalas, 2002)

Página seguinte:

Figura 148 - Seqüência dos créditos de abertura
Fonte: Fotogramas do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

político⁸. Assim, Neumann (1999, p. 112) considera evidente na composição de *Metropolis* uma combinação exagerada da “falta de luz” das cidades americanas, aqui representada pela contraparte subterrânea de *Metropolis*, com a noção alemã da torre central, caracterizada pelo edifício *Nova Torre de Babel*.

A segunda característica marcante da paisagem de Nova York descrita por Fritz Lang, que possui tanta relevância quanto o arranha-céu na composição de *Metropolis*, e que traz consigo o fascínio pelo desenvolvimento tecnológico, é a iluminação noturna. No próprio roteiro do filme a luz adquire uma posição central:

um mar agitado que rugue, com uma onda de luz. Nos fachos e ondas, as Cataratas do Niagara da luz. No jogo de luzes, as torres de luz giratórias e brilhantes, Metropolis parece ler-se tornado transparente. As casas, que os feixes de luz dos faróis cortaram em cones e cubos, brilhavam sob as luzes que subiam e que escorriam como chuva pelos seus flancos. As ruas absorviam a luz brilhante, elas próprias brilhavam e as coisas que deslizavam sobre elas, num fluxo incessante, emitiam cones de luz. (Thea Von Harbou⁹, apud NEUMANN 1999, p.110)

A luz e a eletricidade são elementos que estiveram estreitamente vinculados com a imagem da metrópole moderna. Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 23) afirmam que as cidades do século XX “nasceram da luz. Sua arquitetura é estruturada, sustentada e inclinada para as luzes. Anúncios

⁸ Este tipo de conformação urbana, configurada pela torre central, denominada pelos arquitetos expressionistas de *Stadtkrone (Coroa da Cidade)*, será retomada de maneira mais detalhada na seção *Metropolis e o imaginário Expressionista*, ainda neste capítulo.

⁹ VON HARBOU, T. *Metropolis*. Boston: Greg Press, 1975, p.37.

de neon são integrados à arquitetura: o neon, descoberto no início do século, se transformou em material de construção como pedra e concreto”.

O interesse pela iluminação artificial, no início do século XX, foi alvo de experimentações não apenas no âmbito arquitetônico, mas também no teatro, e posteriormente no cinema. Albrecht considera que os efeitos de iluminação dos arranha-céus de Nova York acabaram por concretizar, em escala urbana, algumas das aspirações da arquitetura e do teatro de vanguarda:

A luz noturna fascinou os arquitetos de arranha-céus da década de 1920, quer ela significasse um meio de satisfazer os clientes pela propaganda ou satisfazer seu próprio desejo de transformar a noite da cidade em um evento estético. Os planos de iluminação do arquiteto expressionista Bruno Taut e os esquemas de iluminação teatral de Adolphe Appia, Gordon Craig ou Max Reinhardt foram colocados em prática, em escala urbana, em muitos arranha-céus de Nova York, cujos coroamentos eram brilhantemente iluminados à noite. (ALBRECHT, 1986, p. 156)

Em *Metropolis*, a iluminação artificial é amplamente explorada como elemento arquitetônico, atuando na definição visual da paisagem noturna (Figura 146), tornando-se ela própria parte dos edifícios. Entretanto, esta iluminação desempenha ainda um papel no contexto narrativo, já que passa a simbolizar também o funcionamento ou o caos da cidade:

Nenhum elemento de decoração arquitetônica foi explorado de maneira tão inovativa nestes sets [da *Metropolis* sobre o solo] quanto a iluminação artificial. Tanto para arquitetos como para *film designers*, luz era energia em forma de manifesto, e a habilidade para exercer seu poder era um feito distintamente moderno. [...] Em *Metropolis* [...] a cidade sobre o solo não é apenas basicamente

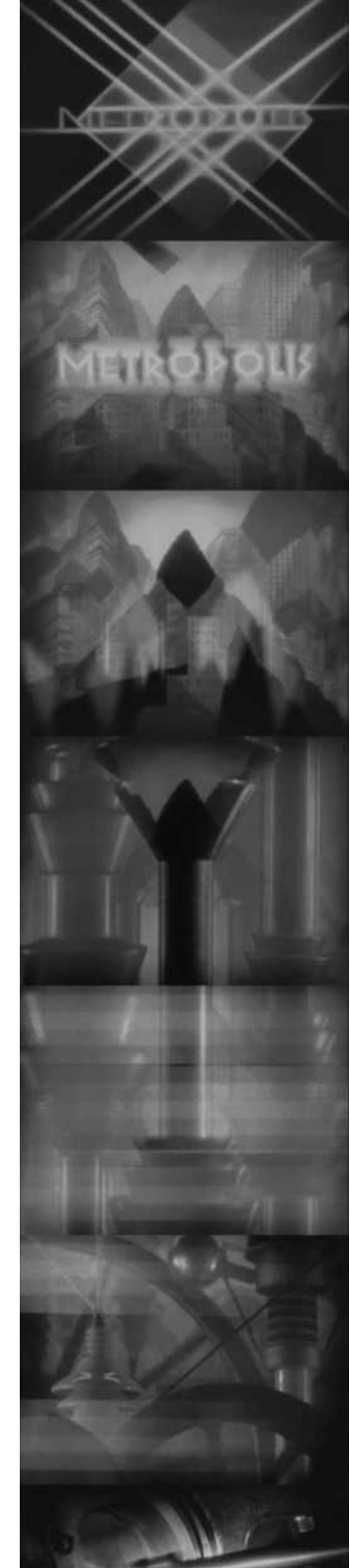




Figura 149 - Still do filme *Metropolis*, destacando os vários níveis de circulação de veículos
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.107



Figura 150 - Esboço para os cenários de *Metropolis*, com destaque para os vários níveis de circulação de veículos
Fonte: Fotograma do documentário *The Metropolis Case* (Enno Patalas, 2002)

definida por seus anúncios luminosos e holofotes, como também sua destruição é assinalada quando estas luzes se apagam. (ALBRECHT, 1986, p. 156)

Se naquele período os arquitetos se deparavam com uma série de dificuldades técnicas ou econômicas para conseguir efetivar seus *sonhos de luz* no âmbito tectônico, em *Metropolis* estas questões puderam ser viabilizadas através de técnicas e artifícios específicos da linguagem cinematográfica:

Um dos efeitos mais espetaculares do filme, no qual refletores cruzam as faces dos arranha-céus da cidade, foi executado através de animação em stop-motion [Figura 147]. Kettelhut pintou uma série de cones brancos simulando luz nos modelos das torres, e cada passo de sua passagem foi filmada separadamente. Aqui, com um esforço mínimo, o cinema realizou um dos objetivos da arquitetura moderna que foi raramente executado, ainda mais de maneira tão dramática, na construção efetiva. (ALBRECHT, 1986, p. 156)

No entanto, a luz é apenas uma das concretizações visuais da verdadeira energia que a torna possível: a eletricidade, que também é visualizada no filme sob outras formas. Já na cena inicial de *Metropolis* (Figura 148), onde são apresentados os créditos, a eletricidade parece se materializar no movimento automatizado das máquinas, na montagem ritmada, nos facho de luz, como uma verdadeira “Ode ao progresso”:

que fascinante sinfonia de movimento! Como as máquinas cantam no centro de esplêndidas transparências, envolvidas por “Arcos do Triunfo”¹⁰ de explosões de eletricidade! Todos os candelabros do mundo, romanticamente tremendo em

¹⁰ A tradução em inglês consultada utiliza a seguinte expressão: “How the machines sing in the midst of splendid transparencies, “Arc de Triumphed” by the bursts of electricity!”.

reflexos incontáveis, vieram para tomar seus lugares nos cânones da tela moderna. O mais brilhante lampejo de aço, a rítmica sucessão de discos, de pistões, de formas mecânicas ainda não criadas geram uma ode magnífica, um novíssimo poema para os olhos. Física e Química são miraculosamente transformadas em Ritmo. Nem um único movimento estático! Mesmo os intertítulos, erguendo-se, descendo, girando, rapidamente freando em cacos de luz ou desaparecendo nas sombras, se tornam parte do movimento geral: eles também se tornam imagens. (BUÑUEL, 2002, p. 107)

Nesta seqüência inicial, onde pode ser claramente percebido o fascínio em relação à modernidade e à cultura da máquina, podem ser identificadas algumas semelhanças com o cinema abstrato e com as imagens criadas pelas já citadas *Sinfonias Urbanas* realizadas na década de 20:

Metropolis se abre com uma complexa *collage* protagonizada por máquinas, na qual êmbolos e dispositivos técnicos se animam providos de movimentos autônomos, desenhados e perfeitamente regidos enquanto a montagem encadeia uns aos outros por meio de sobre-impressões plástica e ritmicamente muito elaboradas. O conjunto de imagens deste fragmento anuncia um espírito moderno na concepção da montagem que não fará eco nem continuidade com o restante do filme. Ainda assim, esta breve cena que aparece ligada aos títulos de créditos não é gratuita, mas desperta associações bem conhecidas no cinema, na cultura e na arte de sua época. Imagens muito semelhantes a essa povoariam longos fragmentos de *Berlin: uma sinfonia da grande cidade* (Berlin. Die Symphonie einse Grosstadt) que Walter Ruttmann realizou no ano seguinte (1927) e na qual a poética abstrata se pôs ao serviço de uma representação maquinista. Além disso, os lampejos de futurismo se

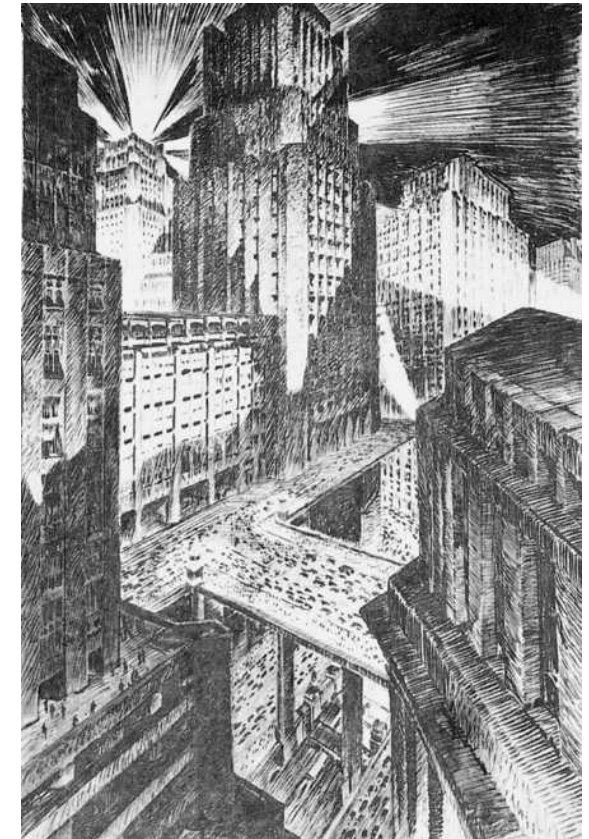


Figura 151 - "Evocação retrospectiva do cenário de Metropolis", desenho do cenógrafo Otto Hunte, 1929.

Fonte: COHEN 1995, p.89.

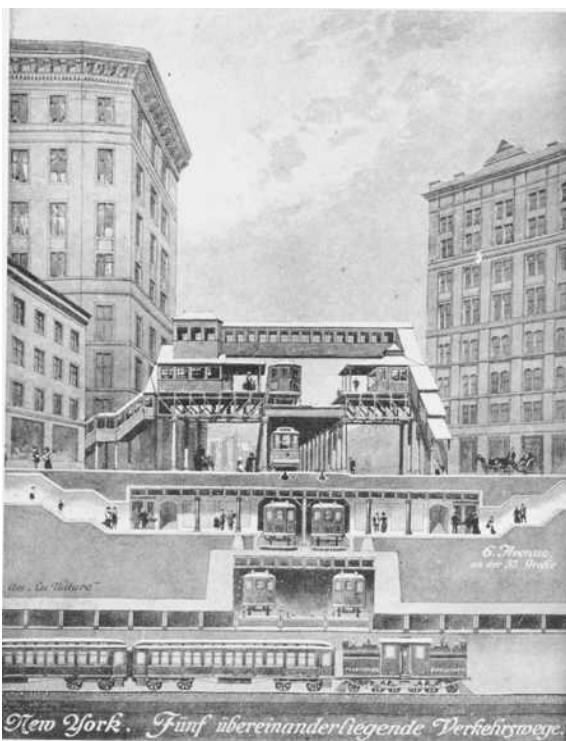


Figura 152 - Nova York: Cinco Níveis de Circulação Superpostos; publicada em *Scientific American*, 1908.

Fonte: COHEN 1995, p.30

deixam sentir no horizonte, combinando-se com a sinfonia urbana que é *Metropolis*.(SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 122)

A relação desta seqüência de *Metropolis* com as *Sinfonias Urbanas* não se deve apenas aos conteúdos das imagens, mas também à forma de montagem utilizada. As *Sinfonias*, conforme a própria alcunha aponta, eram editadas de uma forma ritmada, que acabava sugerindo uma sonoridade às imagens silenciosas, o que também pode ser identificado em algumas das seqüências de *Metropolis*:

A luz chega mesmo a dar uma impressão de sonoridade: o assobio da sirene da fábrica é representado por quatro faróis, cujos fachos luminosos se ejetam como gritos. [...] percebemos de repente que as máquinas não têm praticamente nenhuma razão de ser; compõem apenas uma espécie de fundo movimentado, um acompanhamento, uma espécie de barulho dos bastidores; na ruidosa orquestração visual de *Metropolis* – filme mudo – quase escutamos essas máquinas, assim como as sirenes da fábrica. (EISNER, 2002, p. 156)

Além dos arranha-céus, da luz e da eletricidade, o fascínio pelas novas possibilidades tecnológicas e suas aplicações em escala urbana também se manifestam, na parte superior de *Metropolis*, através da concepção dos sistemas de transportes. Tanto em imagens do filme (Figura 149) como nos esboços de direção de arte (Figura 150 e Figura 151), podemos observar que o tráfego de automóveis e trens ocorre em diversos níveis, seja na altura do solo ou em vias elevadas, e está sempre abarrotado de veículos. Aviões circulam pelo espaço aéreo, e edifícios com grandes plataformas elevadas (ver Figura 150) sugerem locais de pouso, que remetem aos *helipontos*, que se tornariam comuns nas metrópoles atuais.

Esta composição dos sistemas de transporte em *Metropolis* aponta, mais uma vez, para os problemas enfrentados pelas metrópoles do final do século XIX e início do XX. Naquele momento, a rápida expansão das cidades gerava uma preocupação cada vez maior com os processos de locomoção no meio urbano. Grande parte das metrópoles européias ainda mantinham em seus centros os traçados medievais, que passavam a não comportar o recente tráfego de automóveis, cada vez mais denso. Este panorama acabou por estimular o imaginário relacionado às metrópoles do futuro.

As imagens de cidades com níveis de transporte superpostos tornaram-se freqüentes, desde o final do século XIX, tanto no meio arquitetônico como na imprensa popular. Jean-Louis Cohen (1995, p. 31-32) destaca, além da já citada publicação de Moses King (ver Figura 143), os projetos “*Nova York. Cinco níveis de circulação superpostos*” (Figura 152), que ilustrou a *Scientific American* em 1908 e “*A cidade futura; uma solução arrojada do problema da circulação*” (Figura 153), de Harvey Wiley Corbett, publicada em 1913.

Estas experimentações, relacionadas às novas possibilidades de organização do tráfego de veículos, também estiveram presentes em muitos dos projetos urbanos desenvolvidos pelos arquitetos de vanguarda. Os futuristas, para quem o movimento e a velocidade configuravam os elementos determinantes da vida moderna, viam nos meios de transporte, e principalmente no automóvel, uma nova forma de beleza:

Nós afirmamos que a magnificência do mundo enriqueceu-se de uma nova beleza: a beleza da velocidade. Um automóvel de corrida, com seu cofre enfeitado com tubos grossos, semelhantes a serpentes de hálito explosivo... um automóvel rugidor, que



Figura 153 - A Cidade Futura: uma solução arrojada do problema da circulação; desenho de Harvey Wiley Corbett, 1913
Fonte: COHEN 1995, p.32

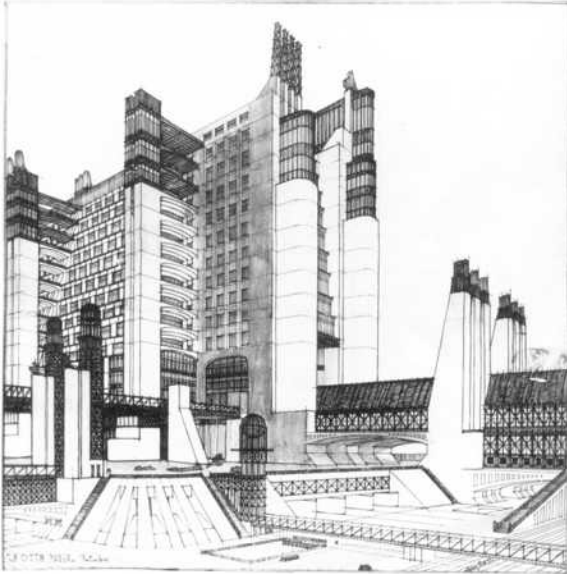


Figura 154 - Detalhe da Città Nuova, desenho de Antonio Sant'Elia, 1914

Fonte: MEYER, 1995, p.102

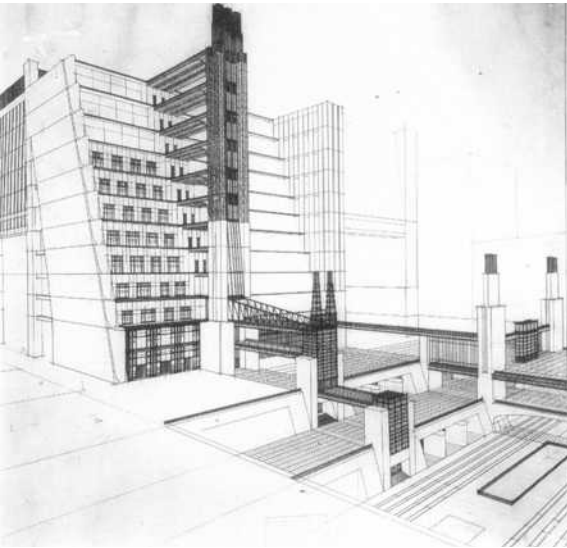


Figura 155 – Desenho para a Città Nuova, Antonio Sant'Elia, 1914

Fonte: MEYER, 1995, p.105

parece correr sobre a metralha, é mais bonito que a *Vitória de Samotrácia*¹¹ (MARINETTI, 1980, p. 34)

A admiração pelos automóveis e a importância da velocidade na visão de mundo futurista influenciou também suas concepções de vias e cidades. No texto *Messaggio* (1914), que após algumas alterações viria a ser republicado como “*Manifesto da Arquitetura Futurista*”, o arquiteto Antonio Sant’Elia descreve como deveriam ser a cidade e as ruas futuristas:

[a rua] não mais estará imóvel como um capacho ao nível das soleiras das portas, mas mergulhará por vários andares terra adentro, reunindo o tráfego da metrópole, ligado, para as transferências necessárias com andaimes de metal e transportadoras de esteira de alta velocidade. (SANT’ELIA apud BANHAM, 1975, p. 195)

Esta concepção do sistema viário da cidade futurista é ratificada pelo arquiteto em seus desenhos para a *Città Nuova* (Figura 154 e Figura 155). Embora o contexto urbano seja apenas sugerido através de esboços de natureza fragmentária, é mantida entre eles uma “coesão por uma unidade básica de estilo e – até mais importante – por uma unidade básica de visão”, onde pode-se perceber uma cidade “baseada em uma rede complexa de serviços de transportes, chegando a atingir em alguns desenhos sete níveis de profundidade” (BANHAM, 1975, p. 205-206).

A definição do tráfego urbano através da estratificação vertical de vias viria a ser definidora de outras propostas urbanas durante o período entreguerras, como a *Cidade Contemporânea de Três Milhões de Habitantes* de Le Corbusier (1922). Para o arquiteto, os meios de transporte seriam a base da atividade moderna, mas “o sistema conservador das grandes cidades” se oporia ao desenvolvimento dos transportes, que “congestiona, enfraquece a atividade, mata o progresso,

¹¹ Escultura helenística que encontra-se atualmente no Louvre.

desencoraja as iniciativas¹².” (LE CORBUSIER 1992 p.77). Em sua proposta de cidade, o tráfego seria dividido em níveis a partir de suas especificidades: os caminhões pesados no subsolo, a circulação rápida em passarelas e o trânsito comum ao nível do solo, em um “sistema tríplice de ruas sobrepostas”, que atenderia aos automóveis. Os veículos sobre trilhos apenas teriam razão de subsistir sob a forma de metrô ou trem de subúrbio, funcionando para promover grandes vazões, e o bonde elétrico já não teria mais razão de existir nos centros das cidades. (LE CORBUSIER, 1992, p. 159-160). A definição da circulação estaria estritamente ligada à própria configuração dos edifícios da cidade moderna, já que “não se pode isolar o arranha-céu do estudo da rua e dos transportes horizontais e verticais.” (LE CORBUSIER 1992, p.93).

Além da complexa distribuição de vias relativas a pedestres, automóveis e trens, destaca-se, na paisagem de *Metropolis*, um intenso tráfego aéreo. A exploração do céu para a realização deste tipo de transporte foi constante nas imagens de cidade do período. No desenho de 1908 de Harry Petit (Figura 143) este tráfego ainda era realizado por dirigíveis, mas sua figura logo viria a ser substituída, no imaginário moderno, pelo avião. Albrecht (1986, p. 159-160) aponta que, naquele período, a idéia de aviões privados configurava a última geração de transportes individuais, e estiveram presentes, além de nos céus de *Metropolis*, em desenhos de arquitetos como Le Corbusier e Sant’Elia. Albrecht destaca também a importância dos panoramas urbanos vistos a partir de aviões, e aponta que os observadores da *Cittá Futurista*, por exemplo, poderiam, através dos desenhos de Sant’Elia, imaginarem-se eles mesmos preparando-se para aterrissar nos terraços multi-níveis e torres cidade futurista (Figura 156).

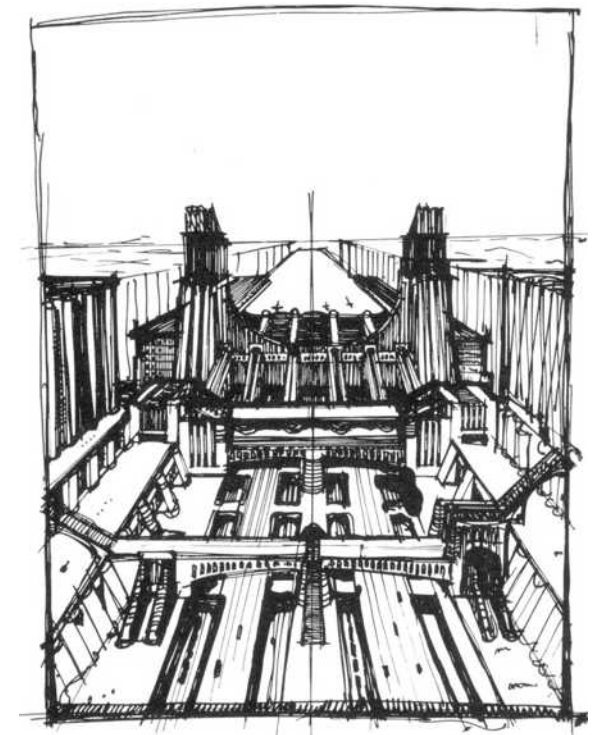


Figura 156 - Estação para aviões e trens, Sant'Elia, 1914

Fonte: MEYER, 1995, p.126

¹² Texto presente no manifesto que acompanhou o diorama de uma cidade contemporânea, no Salão de Outono de Paris, em 1922; publicado em “Urbanismo”, original de 1925.

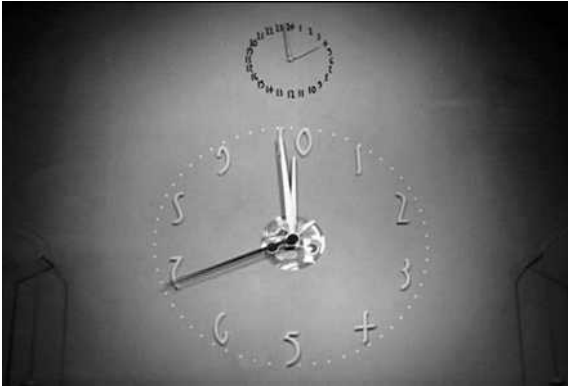


Figura 157 - Relógio em Metropolis, que marca apenas as dez horas referentes à jornada de trabalho.

Fonte: Fotograma de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 158 - Operários marchando durante a troca de turnos.

Fonte: Fotogramas do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

Página seguinte:

Figura 159 – Seqüência de criação do robô

Fonte: Fotograma de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

Um último ponto que vale a pena ser mencionado sobre a imagem de *Metropolis* sobre o solo – embora esta característica também se estenda para seus subsolos – é o fato de que, assim como na *Città Nuova* de Sant’Elia, não existe ali nenhum rastro de natureza ou topografia original. Tudo em *Metropolis* - inclusive o único vislumbre de natureza sugerido nos Jardins Eternos - é completamente artificial.

5.2.2. Abaixo do solo: cidade, homem, máquina

Começou a era dos grandes indivíduos mecanizados, e todo o resto é paleontologia.

(Humberto Boccioni¹³, 1912)

Georg Simmel identificou, em seu texto *A Metrópole e a Vida Mental* de 1903¹⁴, que “os problemas mais graves da vida moderna derivam da reivindicação que faz o indivíduo de preservar a autonomia e individualidade de sua existência em face das esmagadoras forças sociais, da herança histórica, da cultura externa e da técnica de vida”(SIMMEL, 1976, p. 13). Assim, o homem moderno convive em um constante duelo entre a objetividade e a subjetividade, entre sua condição de indivíduo e de parte da multidão.

¹³ Prefácio ao catálogo da primeira exposição de pintura futurista em Paris (1912), citado em BANHAM, 1975, p. 160.

¹⁴ A tradução em português consultada encontra-se em VELHO, O. *O fenômeno urbano*. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. p. 13-28, e será referenciada daqui em diante como SIMMEL, 1976.

Estas contradições impostas pela modernidade assumem um importante papel em *Metropolis*, tornando-se especialmente acentuadas no contexto da cidade abaixo do solo. Ali, na maior parte do tempo, a objetividade do mundo mecânico, simbolizada pela máquina e por seu tempo inflexível, predomina sobre a dimensão subjetiva dos indivíduos. A visão positiva da tecnologia, presente na já descrita cena inicial de créditos, se transforma rapidamente: no final desta mesma seqüência, percebemos que a “sinfonia mecânica” das máquinas é o mesmo compasso técnico e inflexível que condiciona o ritmo do próprio ser humano:

No início, é a eletricidade [...] mas o efeito maior é de serialização dos fragmentos das máquinas, como numa fotomontagem acrescida do movimento, de modo a sugerir uma totalidade onde tudo deve caminhar em perfeito sincronismo. Para confirmar esta idéia de uma ordem rigorosa do tempo, a imagem se estabiliza no primeiro objeto que se faz ver em sua integridade, centralizado no quadro, soberano: o relógio. Os ponteiros em estilo *art déco* definem os intervalos de tempo abstrato que medem a jornada de trabalho (Figura 157). O círculo de dez horas marca um afastamento peculiar em relação à medida convencional de um dia, como a sugerir de imediato a separação radical entre o turno da fábrica e os ciclos da natureza. O ponteiro chega ao marco zero e a sirene apita para definir o momento da mudança de turno. A montagem se desacelera e enquadramentos mais estáveis nos trazem as imagens da marcha disciplinada dos operários, em formação militar, a caminhar em passo lento, de cabeça baixa, iguais, anônimos, robotizados. Ausência de vida. (XAVIER, 2007, p. 19)

Esta descrição dos primeiros minutos de *Metropolis* já aponta para algumas das implicações mais austeras que a modernidade viria a imprimir na “cidade subterrânea”. Neste ambiente, as características identificadas no ensaio de Simmel, como a abstração do tempo, a especialização

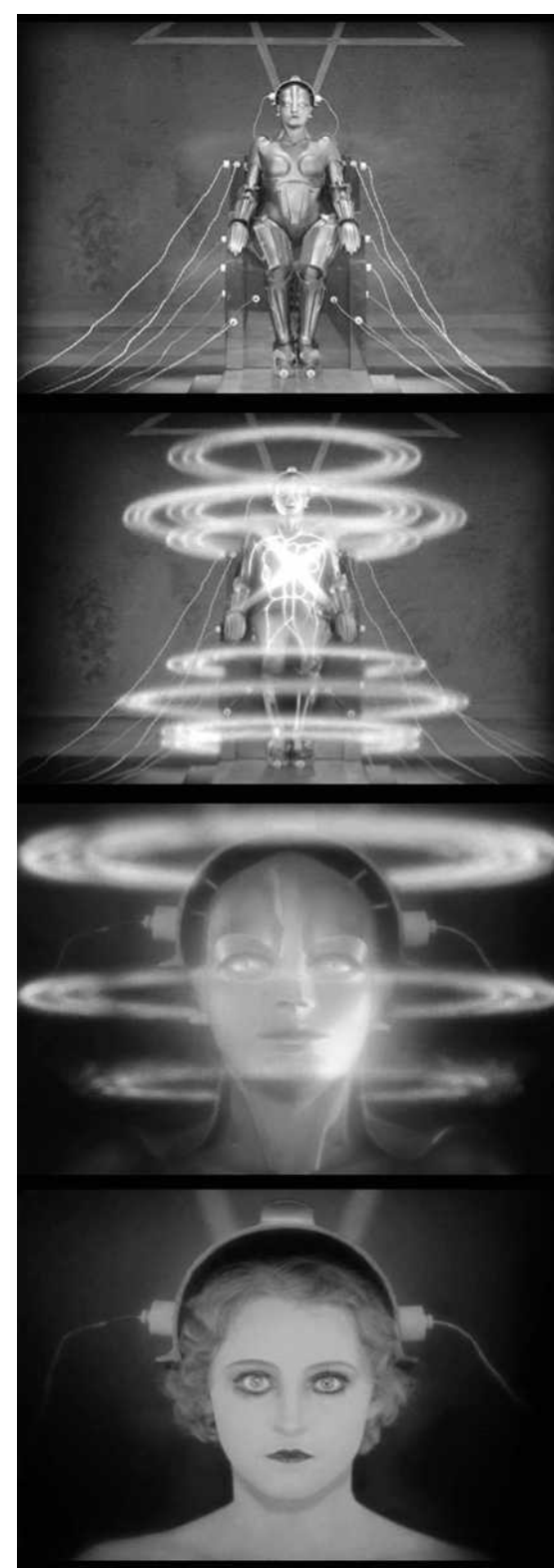




Figura 160 - Robô criado como imagem perfeita de Maria, que incita a revolta dos operários contra as máquinas

Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.169

funcional do homem e do seu trabalho, assim como a interdependência criada por esta especialização, o domínio do pensamento abstrato frente ao psíquico e a caracterização do indivíduo *blasé*¹⁵ contribuem para a criação de um ser menos humano e mais mecanizado. A vida dos habitantes subterrâneos de *Metropolis* parece se enquadrar perfeitamente na descrição de Georg Simmel:

Pontualidade, calculabilidade, exatidão, são introduzidas à força na vida pela complexidade e extensão da existência metropolitana [...]. Tais traços também devem colorir o conteúdo da vida e favorecer a exclusão daqueles traços e impulsos irracionais, instintivos, soberanos que visam determinar o modo de vida de dentro, ao invés de receber a forma de vida geral e precisamente esquematizada de fora. (SIMMEL, 1976, p. 15)

Assim, os habitantes dos subsolos, desprovidos de seus impulsos subjetivos, se transformam em “seres privados de personalidade, com ombros arqueados, acostumados a baixar a cabeça, submissos antes de lutar, escravos vestidos com roupas sem época.” (EISNER, 2002, p. 153). Esta privação de individualidade é denunciada por Fritz Lang, além da postura submissa e do figurino uniforme dos trabalhadores, por meio da composição de sua marcha (Figura 158). Os operários se deslocam todos em um mesmo ritmo, organizados em composições de formas geométricas, o que faz com que Lotte Eisner (2002, p. 154) considere o corpo humano, em *Metropolis*, um “fator básico da arquitetura em si, fixado junto com outros corpos num triângulo, numa elipse, num

¹⁵ Para Georg Simmel, a atitude *Blasé*, típica do habitante metropolitano, é causada pela exposição aos estímulos da metrópole, que “agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente cessam completamente de reagir” (SIMMEL, 1976, p. 16).

semicírculo”. Este comportamento ritmado e organizado dos grupos humanos confere à cidade uma ordem anti-natural, completamente abstrata:

Há [em *Metropolis*] uma sintomática ausência de circulação, de um dinamismo urbano que sinalize troca, comércio, movimentos de saída e de entrada, simultaneidade de experiências, mosaico de encontros e desencontros, esse movimento aleatório que muitos filmes sublimaram na figura da coreografia, ou do sistema de produção e de lazer que expressaria uma bem-vinda alegria de viver moderna, como em Dziga Vertov, por exemplo. O filme de Lang, ao contrário das sinfonias da cidade, onde a simultaneidade é um campo de possibilidades e promessas, conota abafamento, cadeia opressiva, sistema fechado. A cidade aí é trabalho e supervisão do trabalho que não produzem senão a própria cidade, num movimento de reprodução do que não teria outro uso senão o de espelhar uma suposta grandeza de seus criadores. (XAVIER, 2007, p. 30-31)

A própria imagem da *multidão*, tão intrínseca à metrópole moderna, está praticamente ausente do filme de Lang. Com exceção das cenas que retratam a revolta dos operários, as aglomerações humanas não possuem seu usual ímpeto dinâmico e quase caótico, mas aparecem em *Metropolis* apenas como uma massa uniforme e domesticada:

a principal falta do filme reside no fato de que o autor [...] se esqueceu de um ator, um ator cheio de inovação e possibilidades: a multidão. Mesmo que o tema de *Metropolis* o exija; [...]. Não significa que as multidões estejam ausentes em *Metropolis*, mas elas parecem preencher um papel decorativo, o de um gigantesco balé; elas tentam nos impressionar com seus movimentos belamente coreografados e equilibrados, mais do que nos permitir ver seu espírito, sua subordinação às ações mais humanas, mais objetivas. (BUÑUEL, 2002, p. 107).



Figura 161 - Cópia robô de Maria, em clube da região noturna de *Metropolis*
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.162



Figura 162 - Vista do *Hall das Máquinas*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

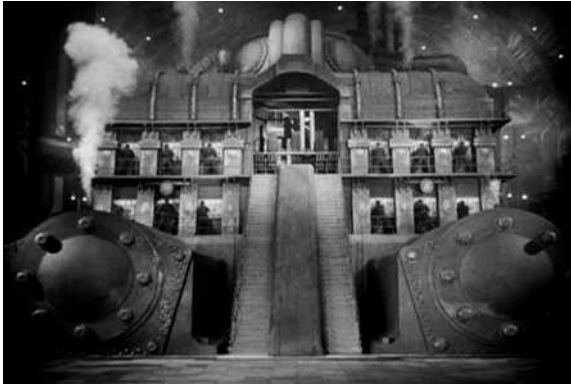


Figura 163 – Vista do Hall das Máquinas
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 164- Uma das máquinas que controlam o funcionamento da cidade
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.175

A representação destas dicotomias entre multidão e indivíduo, objetividade e subjetividade, homem e máquina, encontra seu ápice na metáfora da criação do robô (Figura 159), o *homem mecânico* por excelência. Embora a temática dos autômatos e da hibridização entre ser humano e máquina estivesse amplamente presente no contexto do teatro e do cinema de vanguarda¹⁶, é em *Metropolis* que este processo atinge suas últimas conseqüências. Como cópia mecânica exata de uma pessoa (Figura 160 e Figura 161), capaz de seduzir e dissimular até o final da trama, o robô se torna mais humano que os habitantes dos subsolos – estes, sim, autômatos (EISNER, 2002, p. 154).

Em uma absoluta inversão de papéis, o *homem mecânico* – ou, no caso, *mulher mecânica* – não foi concebido para realizar tarefas maquinais, repetitivas, inerentes ao processo de produção da cidade: estas continuam sendo atribuições dos trabalhadores comuns. Pelo contrário, compete ao robô levar os homens a responder através de seus instintos, conduzi-los à revolta, ao invés de sua usual submissão. Entretanto, o afloramento destes instintos viria desencadear uma rebelião que levaria os operários apenas à sua própria ruína, sugerindo, assim, a proximidade entre revolução e desastre. A rebelião mal-sucedida dos trabalhadores, estimulada pelo robô, demonstra também uma perda total do controle do homem sobre o desenvolvimento tecnológico: os operários não se dão conta de que a destruição das máquinas, operadas por eles próprios, causaria a inundação de suas casas. Este desconhecimento ratifica o completo estado de alienação dos trabalhadores em relação ao sistema de produção no qual se insere seu trabalho mecanizado.

¹⁶ A minimização das fronteiras entre homem e máquina foi amplamente explorada em peças teatrais construtivistas e futuristas, assim como em filmes como o *Ballet Mécanique*, de Fernand Léger (1924).

O processo de mecanização, na *Metropolis* sob o solo, se estende para além das atividades dos operários, atuando também na definição da configuração espacial da cidade. O *Hall das Máquinas* (Figura 162 até Figura 165), local onde são desenvolvidas a maioria das atividades dos trabalhadores, leva a cabo a metáfora futurista da *arquitetura como máquina*. Ali, devido às suas dimensões, os elementos mecânicos praticamente substituem os construtivos, transformando-se eles próprios em arquitetura. Esta obra mecânica dialoga com a idéia futurista da “usina elétrica como apoteose da tecnologia” (BANHAM, 1975, p. 184); entretanto, conforme detectaram Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 37), a audiência nunca descobre o que é produzido ali: o produto abstrato é a própria energia que mantém a cidade viva e iluminada.

As máquinas, entretanto, não são auto-suficientes na produção desta energia: o processo é continuamente alimentado pelos seres humanos. A já apontada dicotomia entre indivíduo e máquina, metaforizada na figura do autômato, atinge a escala urbana no hall das máquinas, onde as figuras humanas tornam-se peças mecânicas, e acabam sendo incorporadas ao cenário:

[as] pessoas se coadunam inteiramente com o ritmo das máquinas complicadas: os braços se tornam raios de uma roda imensa, os corpos, aninhados nos buracos da superfície da fachada central, representam a agulha animada por um movimento de relógio [Figura 166]. A estilização transforma o humano em mecânico: nos compartimentos dos dois andares, a diagonal de cada corpo aponta sempre para uma nova direção oposta à do vizinho. As leis da “formação do espaço” aplicam-se também ao corpo, esclarece Kurtz¹⁷, pois é antes de tudo o corpo humano que confere plástica à estrutura cênica. (EISNER, 2002, p. 154).

¹⁷ KURTZ, Rudolf. *Expressionismus und film*. Berlim, Verlag der Lichtbildbühne, 1926.



Figura 165 - Vista do *Hall das Máquinas*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 166 – Uma das máquinas operadas pelos trabalhadores
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

Página seguinte:

Figura 167 - Seqüência de transformação da *Moloch Machine*
Fonte: Fotogramas do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Se por um lado o homem é transformado em peça mecânica do cenário, por outro, a própria cidade-máquina adquire vida, em uma seqüência em que é literalmente *alimentada* pela matéria humana (Figura 167). A seqüência da transformação da máquina em *Moloch*, o “sanguinário deus mitológico que devorava vidas humanas que lhe eram oferecidas em sacrifício” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 127) afirma o indiscutível domínio da máquina sobre a vida humana, assim como a dependência quase *orgânica* da cidade em relação ao trabalho dos operários subterrâneos.

A percepção da cidade como ser vivo, em que os espaços individuais (arranha-céus, casas de máquinas e catacumbas) desempenham “funções corporais, como se fossem o seu coração, as suas mãos, a sua mente” já foi apontada por Neumann (1999, p. 110), que dá destaque a um trecho do roteiro de Thea Von Harbou: “A tua grandiosa, gloriosa e terrível cidade de Metropolis rugue, proclamando a sua fome por medula humana fresca e cérebro humano fresco e esta comida viva desliza como um rio para a casa de máquinas que mal a devorou, vomita-a.” Também nos intertítulos do filme, quando a falsa Maria incita os trabalhadores a destruírem as máquinas, a metáfora da cidade como ser vivo é retomada: “Quem dá vida às máquinas em Metropolis? Quem lubrifica as juntas das máquinas com o próprio sangue? Quem alimenta as máquinas com a própria carne? Deixem as máquinas morrerem de fome, seus tolos! Deixem-nas morrer”.

Complementando o *organismo* da cidade, o subterrâneo possui ainda outros ambientes, situados em diferentes níveis, e que desempenham funções distintas. Abaixo do *Hall das Máquinas*, situa-se a *Cidade dos Operários* (Figura 134, Figura 168 e Figura 169), local de moradia, que “nas entranhas da terra, parece representar arranha-céus investidos de uma monotonia desoladora” (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 124-125). Composta por uma série de edifícios homogêneos, organizados ao redor de um estéril pátio central, a cidade dos trabalhadores é tão sem atributos quanto seus habitantes:

Se a metrópole se caracteriza por suas dimensões sobre-humanas e a perspectiva quase celestial de sua observação, a cidade dos operários se define pela mesma ausência de traços específicos que encontramos nos rostos e nas vestes de seus habitantes. Poderia se dizer que este espaço registra uma falta de apoios definitivos, assim como acontece com a imagem da massa, composta por indivíduos intercambiáveis. Esta é uma formação arquitetônica sóbria e empobrecida, que jaz no subsolo: uma praça deserta e desprovida de vida social, em cujo centro se levanta um gongo, cercado ao fundo por edifícios iguais entre si e carentes de todos os complementos.(SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 124)

Os trabalhadores caminham pelo pátio em blocos uniformes, como se fossem uma extensão da geometria regular de suas casas. O pátio, conforme já observaram Jacobsen e Sudendorf (2000, p. 25), não configura um fórum, um local de reuniões, mas apenas um ponto de encontro para emergências. O gongo, que lembra o sino de um grande relógio despertador, apenas reforça o caráter abstrato do tempo que rege a cidade subterrânea, já que os vínculos com o sol e com o passar do tempo natural foram totalmente abolidos.

Abaixo da *Cidade dos Operários*, encontram-se as catacumbas milenares (Figura 170 e Figura 171), onde acontecem as pregações de Maria – tanto a real como sua réplica-robô. Como uma referência às comunidades cristãs primitivas, cujos valores foram resgatados pelos artistas expressionistas, as catacumbas configuram o único local onde podem ser observados traços de humanidade e individualidade nos moradores dos subterrâneos:

Aqui, os operários, embora vestidos com seus macacões escuros de trabalho, abandonam a rigidez e o automatismo que os caracterizavam [...] e recobram sua humanidade; uma humanização esta que reflete uma imagem carente de tensão e hermetismo. Destaca-se a irregularidade destes planos, sua assimetria, sua beleza

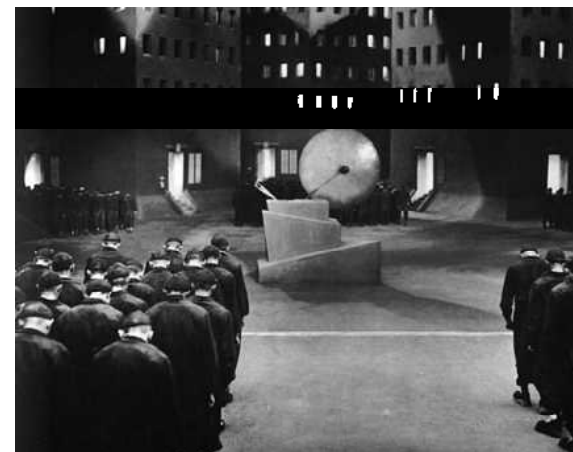


Figura 168 - Cidade dos Operários
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p.88.



Figura 169 - Cidade dos Operários durante inundação
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 170 - Catacumbas

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 171 – Catacumbas

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

plástica e depurada onde o parâmetro humano foi recuperado. (SÁNCHEZ-BIOSCA, 2004, p. 128)

É também neste local onde se inicia a revolta dos operários, o único momento do filme onde multidão caótica e enfurecida substitui a usual massa de autômatos uniformes. Entretanto, esta “humanização” dura pouco tempo, já que, conforme observou Telotte, (1999, p. 57), na cena final os trabalhadores já se tornaram massa novamente: marchando em formas rígidas e mostrando como seria difícil, apesar do aperto de mãos, construir um padrão diferente do que existia anteriormente.

5.3. *Metropolis* e as Cidades Ideais da República de Weimar

A cidade cinematográfica criada em *Metropolis*, conforme pôde ser observado nos itens anteriores, apresenta uma diversidade de referências formais e conceituais, tanto em relação às cidades existentes no período, como às propostas da arquitetura e do urbanismo de vanguarda como um todo. Entretanto, o fato de ter sido concebida e realizada no contexto cultural da Alemanha no entreguerras, dotado de características tão marcantes e específicas, fez de *Metropolis* uma obra estreitamente ligada a este contexto.

As dificuldades pelas quais a recém criada República de Weimar passava, após a derrota na 1ª Guerra Mundial e durante um período de instabilidade econômica, ocasionaram um cenário de poucas possibilidades de construção efetiva. Entretanto, estas dificuldades, aliadas ao desejo de criação de uma *Nova Arquitetura*, resultaram em uma intensa experimentação arquitetônica que não chegou a ser concretizada em termos tectônicos, configurando uma vasta arquitetura de

papel. O fato destas obras não terem sido construídas, entretanto, não diminui sua importância para o desenvolvimento da arquitetura moderna. Para Argan (2006, p. 246), esta produção

pode parecer utópica, arbitrária, aberrante – a Alemanha do pós-guerra necessitava de algo muito diferente das fantasias arquitetônicas, como as de Finsterlin [Figura 172] , de improváveis “cidades alpinas”, de imaginários “teatros de massa” onde finalmente se realizaria o sonho, mais wagneriano que expressionista, da “obra de arte total”, síntese unânime de todas as artes. [...]. É importante, porém, que, nos anos imediatamente posteriores à guerra, tenha-se recorrido à invenção e à criação como antídoto à depressão geral, tenha-se aberto o campo à experimentação formal mais audaz, tenha-se procurado utilizar todas as novas sugestões que haviam se manifestado no âmbito do modernismo arquitetônico [...]. (ARGAN, 2006, p. 246)

Esta arquitetura de papel, que às vezes caminha de maneira mais próxima das artes visuais do que da própria arquitetura, teve, no contexto expressionista, dois principais veículos de produção coletiva: a *Exposição dos Arquitetos Desconhecidos*, e o grupo de correspondência *Cadeia de Cristal*, ambos sob a liderança de Bruno Taut, e ambos conscientes de suas limitações em relação ao tectônico.

A Exposição dos Arquitetos Desconhecidos, que aconteceu em Berlim, em abril de 1919, foi uma realização do *Arbeitsrates für Kunst* (Conselho de Trabalhadores para a Arte), com a intenção de “despertar o interesse do público pelo produto artístico e coletivo da arquitetura, escultura e pintura” (PEHNT, 1975, p. 91). Os desenhos que foram expostos (e que se encontravam à venda) foram produzidos por diversos artistas, não necessariamente arquitetos, em resposta a um convite do Arbeitsrates. A respeito da exposição, Colquhoun (2005, p. 96-98) afirma:



Figura 172 - *Sonho de Vidro*, desenho de Hermann Finsterlin

Fonte: COLQUHOUN, 2005, p. 97

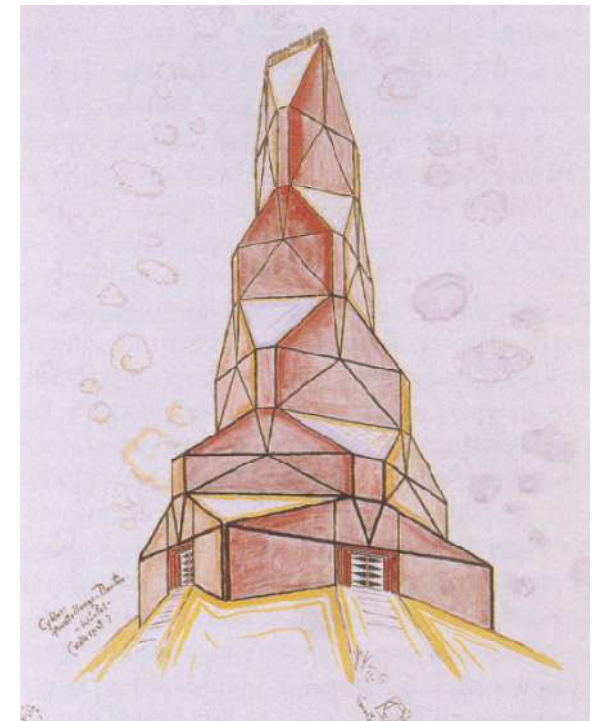


Figura 173 - *Edifício de Exposições*, desenho de Wenzel Hablik, 1920

Fonte: COLQUHOUN, 2005, p.97

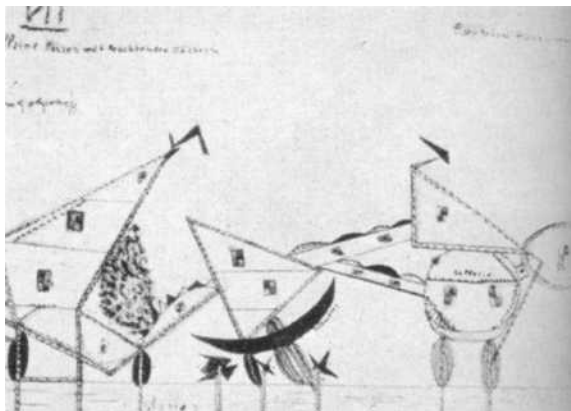


Figura 174 - Pequenas casas com telhados iluminados, desenho de Jefim Golyscheff, 1920
Fonte: COLQUHOUN, 2005, p.98



Figura 175 - Cenografia do filme *O Gabinete do Doutor Caligari*
Fonte: Fotograma do filme *O Gabinete do Doutor Caligari* (Robert Wiene, 1919)

[...] os participantes se animaram em apresentar propostas visionárias não limitadas por condicionantes programáticas ou estéticas. Mesmo sem êxito em seus objetivos de divulgação, chegou a ser um acontecimento de grande importância na história da arquitetura moderna. As obras mostradas na exposição correspondiam a duas categorias mais ou menos diferenciadas. A primeira correspondia a desenhos que representavam edifícios possíveis, mesmo que pouco convencionais, de dois tipos formais: o cristalino-geométrico [Figura 173] e o amorfo-curvilíneo [Figura 172]. [...]. A segunda categoria consistia em fantasias pictóricas que faziam uso de algum tema arquitetônico. Enquanto a primeira categoria representava os objetos de um modo naturalista, a segunda tendia a ser anti-naturalista: mesmo quando implicavam certa profundidade, as imagens eram bidimensionais e em um sentido evocavam a arte primitiva ou infantil, e freqüentemente eram deliberadamente fantásticas, inclusive absurdas [Figura 174].

Após a exposição, Bruno Taut convida um grupo de artistas e arquitetos, alguns daqueles que haviam participado da exposição, para iniciarem uma troca de correspondências, que ficou conhecida como *Cadeia de Cristal (Die Gläserne Kette)*. As correspondências, que continham textos e desenhos, foram trocadas durante os anos de 1919 e 1920. O objetivo de Taut era construir uma idéia coletiva da arquitetura utópica – baseada nas propriedades do vidro – frente a um contexto marcado pela escassez econômica¹⁸.

¹⁸ Um trecho da carta em que Bruno Taut convida os outros arquitetos a formarem a *Cadeia de Cristal* e expões seus objetivos em relação a esta produção foi transcrito no item 3.1 *Metrópolis de Papel*, p. 48-49.

Devido a seu caráter visionário, esta produção de papel, concebida intencionalmente para o futuro, sem as amarras ditadas pela funcionalidade arquitetônica, apresentava uma inventividade formal que a aproximava da delirante cenografia do cinema expressionista alemão, como as observadas nos filmes *O Gabinete do Doutor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, Robert Wiene, 1919, Figura 175), *Da Aurora à Meia Noite*, (*Von Morgens bis Mitternachts*, Karl Heinz Martin, 1920, Figura 176), *O Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener, 1920, Figura 177) e *Raskolnikow* (Robert Wiene, 1923, Figura 41). O próprio arquiteto Bruno Taut, figura central desta produção arquitetônica, chegou a redigir o roteiro de um filme, *Die Galoschen des Glücks*¹⁹ (*Os sapatos da Sorte*, 1920), como argumento para a execução de uma cenografia conjunta entre os arquitetos da *Cadeia de Cristal*.

Da mesma forma, a cenografia de *Metropolis* se relaciona de maneira direta com a produção de arquitetônica expressionista. Estas interlocuções se dão de diferentes maneiras, seja em relação à concepção formal dos edifícios, seja no conteúdo simbólico atribuído às edificações e à cidade ou mesmo na construção da própria narrativa.

Por outro lado, *Metropolis* apresenta também um consistente diálogo com as correntes arquitetônicas de intentos mais realistas, que passaram a tomar força na República de Weimar a partir de meados da década de 1920. Em um momento de aparente estabilidade, as atenções se voltavam ao âmbito tectônico, e a chamada *Nova Objetividade* passa a ganhar espaço cada vez mais central no contexto cultural alemão, passando a influenciar também a produção cinematográfica.



Figura 176 - Cenografia do filme *Da Aurora à Meia Noite* (*Von Morgens bis Mitternachts*, Karl Heinz Martin, 1920)

Fonte: Fotograma do documentário *The Metropolis Case* (Enno Patalas, 2002)



Figura 177 - Cenografia do filme *O Golem*
Fonte: Fotograma do filme *O Golem* (Paul Wegener, 1920)

¹⁹ O roteiro na íntegra, assim como algumas considerações sobre as idéias de Taut, podem ser encontrados em TAFURI, Manfredo. *La sfera y el laberinto*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984, p.146-150.



Figura 178 - *Zukunftskathedrale*, gravura de Lyonel Feininger que ilustrou a *Proclamação da Bauhaus* em 1919

Fonte: FRAMPTON, 2000, p.148

5.3.1. *Metropolis* e o imaginário Expressionista

A Alemanha, mesmo antes da conformação da República de Weimar, apresentava um ambiente cultural de tenso embate entre os conceitos de *civilização*, relacionada à noção francesa universalizante, e *cultura*, ligada às questões locais, ao *Volk*. A arquitetura produzida neste período, que encontramos freqüentemente agrupada sob o rótulo “Expressionismo”, trazia em seu cerne esta dicotomia, e buscava aliar as inovações técnicas da construção civil a uma retomada das noções de identidade comunitária, que haviam sido perdidas com a modernidade.

A construção da *Nova Arquitetura*, baseada na transparência do vidro, pressupunha também a criação de um *Novo Homem*. A combinação de um medievalismo místico com a poética do cristal resultava em uma arquitetura de vidro que, naquele contexto, representava “não apenas um futuro tecnologicamente evoluído, mas principalmente uma liberação radical dos vínculos da velha sociedade e da própria matéria” (FERNANDES, 2002, p. 489).

O ápice desta arquitetura em vidro expressionista seria a construção da *Zukunftskathedrale* (Figura 178), ou *Catedral do Futuro*, que aos moldes da catedral gótica abrigaria todas as outras formas de arte e constituiria a *Gesamtkunstwerk*:

O fim último de qualquer atividade figurativa é a arquitetura! [...] Contribuiremos todos com nossa vontade, nossa inventividade, nossa criatividade na nova atividade construtora do futuro, que será tudo em uma só forma: arquitetura e escultura e

pintura, e que milhares de mãos de artesãos elevarão ao céu como o símbolo cristalino de uma nova fé que está surgindo. (GROPIUS²⁰, 1980, p. 40)

A escolha simbólica dos arquitetos expressionistas pela Catedral, além da carga mística que carregava, deveu-se também a seu caráter de obra de arte coletiva, de uma obra construída e usufruída por uma comunidade, garantindo a proximidade entre o povo e a arte, e instaurando um sentimento de pertencimento. Como a Catedral, a produção artística pregada pelos expressionistas deveria ser coletiva: “a arte e o povo devem formar uma unidade. A arte não será mais um prazer para poucos, mas a vida e a alegria das multidões. O objetivo é a aliança das artes sob a égide de uma grande arquitetura.” (Arbeitsrat für Kunst²¹, 1971, p. 44)

Na cidade idealizada pelos expressionistas, esta nova arquitetura, simbólica e de caráter coletivo, teria uma posição de destaque na conformação urbana, da mesma forma como se inseria a Catedral na cidade medieval. Denominada *Coroa da Cidade*, ou *Stadtkrone*, este edifício – ou conjunto deles – seria capaz de representar o *Volk*, como um “paradigma universal de todas as construções religiosas que, junto com a fé que pudessem inspirar, configuravam um elemento urbano fundamental para a reestruturação da sociedade” (FRAMPTON, 2000, p. 141).

De diferentes maneiras, grande parte deste imaginário pode ser identificado em *Metropolis*. O próprio hibridismo presente em seus cenários, que mescla o arcaico medieval das catacumbas com a radiante cidade de arranha-céus, reflete as dicotomias intrínsecas ao pensamento

²⁰ Programa da Bauhaus Estatal de Weimar, escrito em abril de 1919; publicado em WINGER, H.M. *La Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlim 1919-1933*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980, p.40-43.

²¹ Manifesto publicado originalmente em 1919; republicado em: CONRADS, U. *Programs and manifestoes on 20th-century architecture*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1971, p.44-45.



Figura 179 - Mãos levantadas ao céu, na parábola da Torre de Babel

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 180 - Casa do Vôo, projeto de Hans Poelzig
Fonte: PEHNT 1975, p.158



Figura 181 - Vista noturna do edifício Nova Torre de Babel

Fonte: Fotograma do filme Metropolis (Fritz Lang, 1927)



Figura 182 - "O problema da casa de vidro", desenho de Hans Scharoun, 1919

Fonte: WHYTE 1985, p.106

expressionista, afirmando a possibilidade da existência simultânea dos valores tradicionais e das propostas de vanguarda.

A epigrama que dita o desenvolvimento da trama, “*O mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração*”, além de representar a promessa do término das diferenças entre senhores e trabalhadores, é também interpretada por Telotte (1999, p. 52) como uma metáfora da união entre o trabalho dos artesãos – as mãos – com os novos processos de produção tecnológica – o cérebro, em uma referência direta ao contexto artístico da Alemanha naquele período. A própria imagem evocada por Gropius, das “milhares de mãos de artesãos elevarão ao céu”, que reflete o esforço por um objetivo utópico comum, é literalizada por Fritz Lang no filme, durante a parábola da construção da Torre de Babel (Figura 179).

Entretanto, a parábola contada por Maria sobre a construção da Torre de Babel é, por sua vez, uma metáfora da construção da própria cidade, estendendo assim o significado de sua construção coletiva para toda *Metropolis*:

[a] parábola da Torre de Babel [...] relembra esforços anteriores na criação de uma torre que afirma o poder humano, uma imagem de “unidade”, um “símbolo cristalino da nova fé” – especificamente a fé na habilidade técnica humana. Quando os “milhões de trabalhadores” reunidos na tarefa se tornaram mais distantes dos sonhos de seus idealizadores, e um pouco mais do que escravos do projeto, Lang nos oferece uma imagem de suas mãos fechadas em punho em protesto e revolta, em uma destrutiva desunião que anuncia o colapso final de Babel. Profeticamente, este padrão se repete no mundo futurístico de Metropolis, onde trabalhadores e chefes se tornam tão distantes uns dos outros que se segue uma quase-calamitosa revolta – que Lang simboliza com a imagem das “mãos dos milhões de

trabalhadores” levantadas contra seus opressores. O que *Metropolis* sugere, através de sua imagem arquetípica, é um essencial e antigo padrão de tensões no coração da aspiração tecnológica humana – tensões que, como podemos bem ver, derivam diretamente da forma cultural da “imagem” da era da máquina na Alemanha (Telotte, 1999, p. 53).

A própria imagem da Torre de Babel, devido a sua simbologia, era um elemento constitutivo do imaginário arquitetônico expressionista:

mais importante, entretanto, parece ser o diálogo [dos arquitetos expressionistas] com a torre escalonada e em espiral: mastaba, zigurate, farol e Torre de Babel. O tema do zigurate, chave instrumental para solucionar os problemas urbanísticos dos arranha-céus americanos do início do século, assume na Alemanha a representação simbólica de uma pirâmide de poder econômico e político [...]. Em uma série de esboços realizados por Poelzig para uma “Casa do Vão” [Figura 180] (por volta de 1918), o tema da torre em espiral aponta com grande clareza o modelo da Torre de Babel, tal como se via nas fantasiosas reconstruções ou evocações realizadas no século XVI e XVII [...], e a partir das reconstruções ilustradas ou experimentos mais recentes ou próximos [...]: símbolo de paz e fraternidade, e concordância acima de qualquer divisão do tipo nacionalista. (FAGIOLLO, 1997, p. 223)

Em uma referência direta à parábola da torre, o arranha-céu corporativo onde trabalha Joh Fredersen, a “*cabeça da cidade*”, recebe o nome de *Nova Torre de Babel*. Devido a sua composição formal, assim como sua posição de destaque na paisagem da cidade, salientada pelos enquadramentos através dos quais é mostrado, este edifício adquire o status de *Stadtkrone*, conformando a *Coroa da Cidade* de *Metropolis*. Tanto sua geometria peculiar, como seu coroamento de formação estrelar apresentam consideráveis semelhanças em relação aos



Figura 183 - Coroamento estrelar do edifício Nova Torre de Babel. Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

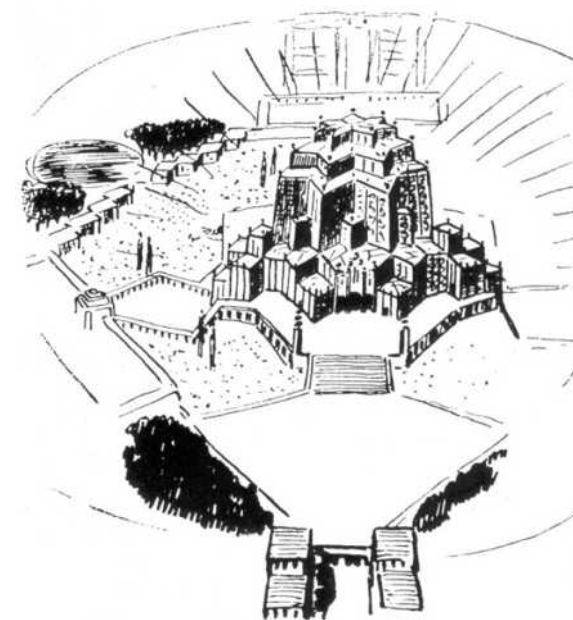


Figura 184 - Casa do Céu, projeto de Bruno Taut, 1919
Fonte: COLQUHOUN 2005, p.90



Figura 185 - Catedral Gótica dos cenários de *Metropolis*

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 186 - Esboço para os cenários de *Metropolis*, com Catedral aos fundos

Fonte: Fotograma do documentário *The Metropolis Case* (Enno Patalas, 2002)

desenhos dos arquitetos expressionistas, como Hans Scharoun e Bruno Taut [Figura 181 a Figura 184].

Inicialmente, a posição de destaque na paisagem da cidade seria assumida por uma catedral gótica, e não pelo arranha-céu:

Erich Kettahut, um dos três arquitetos do filme, deu à cidade um centro, um ponto de descanso e uma estabilidade espiritual – uma igreja Gótica modelada a partir da Catedral de Cologne. Lang substituiu a catedral pela Nova Torre de Babel, a casa e o centro de poder de Joh Fredersen, o construtor e mestre de *Metropolis*. (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 23)

Embora tenha sido deslocada da posição central da cidade, a Catedral Gótica, com toda a carga simbólica que apresenta no contexto expressionista, continua presente na paisagem de *Metropolis* (Figura 185 e Figura 186), como um contraponto à *tecnicidade ateísta* da Nova Torre de Babel:

O arranha-céu que determina o caráter da paisagem da cidade é um mito negativo, mas é também uma promessa utópica que aponta para algo além. Dois lados de uma arquitetura são mostrados aqui. O edifício alto, como uma imagem do presente, ilustra o acordo com um conceito de tecnicidade ateísta, não pode ser imaginado sem a arquitetura contrailuminista da catedral gótica, cuja tensão estrutural tem seu início no cristianismo e na mitologia. (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 21)

Corroborando a importância simbólica da Catedral, não é por acaso que, ao final do filme, seja em frente a ela que se consume a promessa da “união da cabeça e das mãos através do coração mediador”:

não surpreende que, na luta final, o badalar dos sinos da Catedral venham cumprir o seu papel de advertência que leva à salvação da boa Maria das mãos de Rotwang e à vitória do Bem. Esta, não por acaso, é celebrada na praça que condensa os resíduos da ordem espiritual da Idade Média na cidade- máquina do futuro, ponto final da fábula que traz a Catedral ao centro e redime Metropolis de sua vocação ao desastre. (XAVIER, 2007, p. 21)

Uma série de outras relações formais podem ser estabelecidas entre os cenários de *Metropolis* e a produção arquitetônica expressionista. Os *Jardins Eternos*, local construído para entreter os filhos da classe dominante, possuem colunas de formas orgânicas, como se fossem versões deformadas dos pilares do foyer do Grosse Schauspielhaus, de Hans Poelzig (1919). Já a casa do cientista Rotwang, denominada por Thea Von Harbou de “*Golem House*”, possivelmente em referência aos cenários de Hans Poelzig para o filme de Paul Wegener, possui volumetria robusta, com poucas aberturas e textura peculiar, características que podem também ser encontradas em projetos como os de Rudolf Steiner. As composições baseadas nas formações cristalinas, tão exploradas na produção da *Cadeia de Cristal*, como no projeto religioso de Wassili Luckhardt, também são insinuadas em algumas das vistas da *Metropolis* sobre o solo. A base do gongo presente na praça central da cidade dos trabalhadores é considerada por Neumann (1999, p. 112) uma referência ao monumento de Walter Gropius em homenagem aos mineiros mortos em Weimar, durante uma revolta em 1921.

Entretanto, apesar das semelhanças formais, a *Metropolis* de Lang está muito longe de ser a sociedade utópica pensada por Taut e seus companheiros, baseada na igualdade e na transparência do cristal. Os próprios edifícios, que seriam carregados de simbolismo e pertencimento, quando inseridos no contexto desigual da cidade de Lang, acabam por se



Figura 187 - Jardins Eternos
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 188 - *Golem House*, casa do cientista Rotwang em *Metropolis*
Fonte: JACOBSEN e SUDENDORF, 2000, p. 118



Figura 189 – Edifícios da Metropolis sobre o solo
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

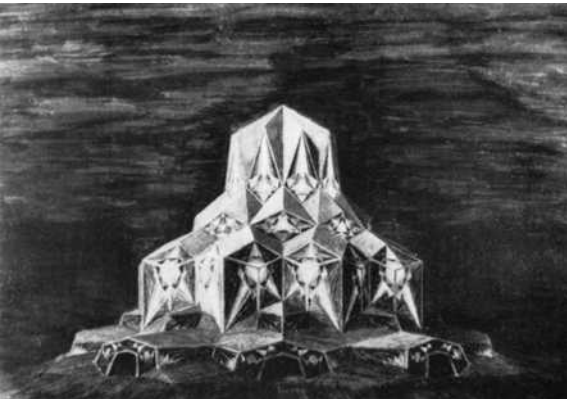


Figura 190 - Edifício religioso projetado por
Wassili Luckhardt (1920)
Fonte: WHITE, 1985, p.110

transformar em um avesso de si mesmos. Enquanto os arquitetos expressionistas acreditavam que o passar do tempo decorreria de maneira positiva, no sentido do amadurecimento e do fortalecimento de seus ideais, para a posterior implantação de suas cidades e sociedade cristalinas, na visão de Fritz Lang a passagem do tempo só viria a acentuar os processos de fragmentação e alienação trazidos pela modernidade.

5.3.2. *Metropolis* e a Nova Objetividade

“*Metropolis* é o último filme do Expressionismo e o primeiro da Nova Objetividade”
(*The Metropolis Case*, Enno Patalas, 2002)

Em meados da década de 1920, período em que *Metropolis* foi concebida e filmada, vinha acontecendo uma mudança de cenário no pensamento arquitetônico das vanguardas, inclusive na República de Weimar. Um momento de aparente estabilidade, já alguns anos após o fim do conflito bélico, fomentava a confiança necessária para que as atenções pairassem novamente sobre âmbito tectônico. A reconstrução das cidades após a guerra se fazia cada vez mais urgente.

Sobre estas transformações em curso, e seus reflexos âmbito da Bauhaus, Oskar Schlemmer escreveu, ainda em 1922:

Originalmente, a Bauhaus foi fundada com a finalidade de erigir a catedral do socialismo [...]. Com o tempo, a idéia da catedral passou para segundo plano, e, com ela, certas idéias definidas de uma natureza artística. Hoje, na melhor das hipóteses devemos pensar em termos da casa, quando não exclusivamente nela [...]. Diante

da crise econômica temos o dever de nos tornar pioneiros da simplicidade, ou seja, é preciso encontrar uma forma simples para todas as necessidades da vida, uma forma que seja ao mesmo tempo respeitável e verdadeira. (SCHLEMER apud FRAMPTON, 2000, p. 148).

Os próprios arquitetos que antes militavam em favor do Expressionismo passaram a rever suas prioridades arquitetônicas, já que “Taut, como Hans Luckhardt antes dele, estava começando a entender-se com a dura realidade da República de Weimar, em que o pragmatismo da necessidade social abria muito pouco espaço para a conquista do paraíso de cristal de Sheerbart.” (FRAMPTON, 2000, p. 142).

Neste contexto, consolidou-se uma vertente arquitetônica que ficaria conhecida como *Neue Sachlichkeit*, ou *Nova Objetividade*, que tinha como proposta “uma arquitetura concebida como resposta técnica aos problemas da construção. Resposta prática, funcional e eficiente” (FERNANDES, 2002, p.497). A produção em escala industrial passa a ser priorizada, tanto em relação aos objetos de *design* como na arquitetura e no urbanismo. O objeto arquitetônico simbólico, que era central no imaginário expressionista, dá lugar a uma nova concepção de edifício:

A arquitetura da grande cidade se diferencia da arquitetura do passado sobretudo por sua distinta base sociológica e econômica. Das novas exigências de utilidade derivaram, da mesma forma, novas características formais, determinantes sem equívoco da arquitetura da grande cidade. Não necessitamos nem catedrais, nem templos, nem palácios, mas habitações, edifícios comerciais e fábricas, que construímos, entretanto, como se fossem catedrais, templos ou palácios. A tarefa mais importante da grande cidade deve ser, além da ordenação da cidade em si, a



Figura 191 - Projeto de Ludwig Hilberseimer para uma cidade residencial
Fonte: HILBERSEIMER, 1999, p.33



Figura 192 - Boarding House, projeto de Ludwig Hilberseimer
Fonte: HILBERSEIMER, 1999, p.40



Figura 193 - Vista geral da Cidade dos Trabalhadores

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 194 - Vista da Cidade dos Trabalhadores

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

formalização da habitação, do edifício comercial e da fábrica. (HILBERSEIMER, 1999, p. 97)

Devido a uma crescente preocupação em criar alojamento acessível aos trabalhadores de média e baixa renda, uma parte significativa das atenções da *Nova Objetividade* foi voltada para o desenvolvimento de habitações populares. Segundo Frampton (2000, p. 164), “o surgimento da *Neue Sachlichkeit* na Alemanha foi inseparável do intensivo programa habitacional da República de Weimar”. Estas habitações deveriam ser concebidas de acordo com os preceitos da construção em série:

De todas as formas, a industrialização tem que passar por uma tipificação de todas as unidades de construção e uma normalização de todos os detalhes. A construção de casas, sobretudo casas em série, requer uma posição não individual, mas coletiva. O conjunto da indústria força, em virtude de seu modo de produção, a tipificação. Em contraposição ao artesanato, que proporciona peças únicas, oferece um trabalho em série, portanto, se baseia muito mais na normatização e em seu emprego. (HILBERSEIMER, 1999, p. 25)

A “Arquitetura da Grande Cidade”, pregada por Ludwig Hilberseimer, deveria levar em conta também a situação econômico-social e os modos de vida do homem moderno:

A arquitetura da grande cidade é um tipo de arquitetura nova, com formas e leis próprias. Expressa a composição da atual situação econômico-social. Intenta liberar-se de tudo que não é espontâneo; aspira a uma redução ao essencial, à maior economia de energia, à extrema possibilidade de tensão, à exatidão definitiva; corresponde ao modo de vida do homem atual, é a expressão de uma nova

disposição de ânimo, não de caráter subjetivo-individual, mas objetivo-coletivo (HILBERSEIMER p.98)

A *exatidão definitiva*, que marcaria o modo de vida do homem moderno, e o caráter objetivo-coletivo em detrimento do subjetivo-individual, presentes no discurso de Hilberseimer, nos remetem ao caráter dos habitantes dos subterrâneos de *Metropolis*, composto de maneira quase caricatural por Fritz Lang, já descrito anteriormente. Do mesmo modo, as características formais dos edifícios da Cidade dos Trabalhadores (Figura 193 e Figura 194), baseada na repetição de geometrias simples e carentes de ornamentação, refletem os preceitos de normatização e tipificação propostos por Hilberseimer.

Entretanto, se nos projetos do arquiteto “a condição fundamental é assegurar a cada habitação, inclusive a menor delas, lugar, espaço arejado, ventilação e sol” (HILBERSEIMER, 1999, p. 22), na cidade subterrânea de *Metropolis* os operários são submetidos a habitar os subsolos, privados de qualquer contato com a luz ou com o ar fresco.

A configuração vertical da cidade, que em *Metropolis* acaba enviando os trabalhadores para os subsolos, também apresenta algumas relações com o pensamento urbano de Hilberseimer. Para ele, os problemas da circulação e da moradia estavam estritamente unidos: “o tráfego de uma grande cidade não é um fim absoluto, mas um meio a serviço do habitante da grande cidade. Portanto, o urbanista tem que pensar em ambos ao mesmo tempo, porque são os elementos mais importantes do sistema urbanístico”(HILBERSEIMER, 1999, p. 7). Baseado neste princípio, o arquiteto propõe uma *construção vertical* da grande cidade (Figura 195 e Figura 196):

Em lugar de seguir estendendo-a [a cidade] pelo chão, busca uma maior concentração, uma maior aglomeração. Edificação na altura de cada um dos

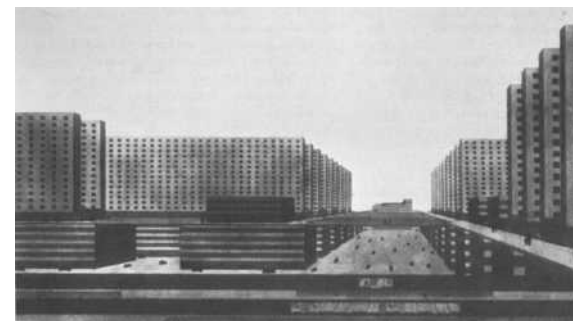


Figura 195 - Esquema de uma cidade de arranha-céus, de Ludwig Hilberseimer
Fonte: HILBERSEIMER, 1999, p.19

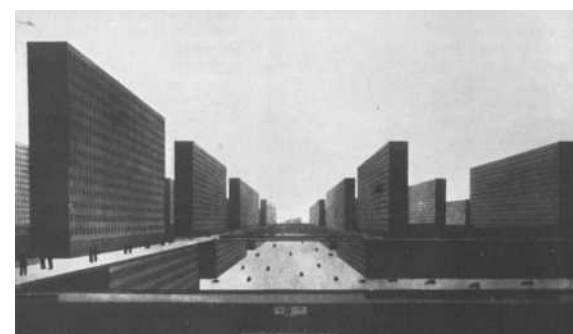


Figura 196 - Esquema de uma cidade de arranha-céus, de Ludwig Hilberseimer
Fonte: HILBERSEIMER, 1999, p.18

Página seguinte:

Figura 197 - Trajeto vertical percorrido pelos trabalhadores, através de elevador coletivo
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



elementos urbanos, separados funcionalmente entre si. De certo modo, duas cidades superpostas. Abaixo está a cidade comercial, com sua circulação de automóveis. Acima a cidade-habitação, com sua circulação de pedestres. O serviço urbano e interurbano, abaixo da terra. Como cidade vertical, só pode ser uma cidade de arranha-céus. [...] Como a cidade-habitação se encontra, nesta cidade, sobre a cidade comercial, cada um viverá sobre seu local de trabalho. [...]. Se a cidade comercial e de habitação se constroem uma sobre a outra, os trajetos entre ambas não se farão horizontalmente, mas, sobretudo, na vertical, e dentro de um mesmo edifício, sem ter que sair à rua. (HILBERSEIMER, 1999, p. 17-18)

Assim, o que vemos em *Metropolis* é uma versão espelhada e contraditória da cidade vertical de Hilberseimer. A cidade de Lang configura não apenas *duas cidades superpostas*, mas muitas delas; entretanto, todos os níveis produtivos encontram-se *sobre* a cidade-moradia dos operários. O transporte das pessoas entre habitação e trabalho acontece da maneira imaginada por Hilberseimer, verticalmente, através de elevadores coletivos, sem a necessidade de acessar a rua. Entretanto, os sentidos do percurso vertical se dão de maneira inversa nas duas cidades (Figura 197).

Da mesma forma como acontece com o imaginário expressionista na *Metropolis* sobre o solo, onde o caráter simbólico que deveria representar o *Volk* é transformado em uma representação do poder capitalista, na cidade subterrânea os conceitos da *Nova Objetividade* também sofrem distorções. Propostas arquitetônicas que primavam por solucionar problemas sociais, como a falta de moradia, através de uma arquitetura eficiente, saudável e acessível, acabam sendo transformadas, na *Metropolis* de Lang, em um instrumento de opressão e massificação dos habitantes dos subsolos.

6. Daqui a Cem Anos de William Cameron Menzies

6.1. H.G. Wells e suas *formas das coisas futuras*

Se *Metropolis* de Fritz Lang apresenta uma das cidades cinematográficas mais relevantes da história, destacando-se por sua visão ambivalente em relação aos processos da modernidade, a cidade criada em *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, 1936), dirigido por William Cameron Menzies, é possivelmente a mais significativa tentativa de materialização da visão *positiva* da cidade moderna do futuro através do cinema. O filme, grandioso em estilo e assunto, toma proporções heróicas, como forma de enfatizar o impacto da tecnologia na cultura (TELOTTE, 1999, p. 143). Considerado por Frayling (1995, p. 110) como a ficção-científica inglesa mais importante já realizada, *Things to Come* estaria “para o modernismo assim como *Blade Runner*¹ está para o pós modernismo. O que quer dizer muito”.

Things to Come foi realizado em um período em que a indústria cinematográfica britânica buscava se estabelecer competitivamente na produção de filmes em língua inglesa, enquanto o mercado cinematográfico mundial se ajustava ao recém-criado cinema falado². Produzido por Alexander

¹ *Blade Runner*, filme de Ridley Scott de 1982, baseado no livro *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, frequentemente apontado pela literatura como um dos filmes mais paradigmáticos do pós-modernismo.

² O primeiro filme falado, *The Jazz Singer* (Alan Crosland) foi produzido nos Estados Unidos em 1927; nos anos seguintes, a novidade viria a se consolidar na indústria cinematográfica mundial, assumindo a grande maioria dos filmes produzidos.



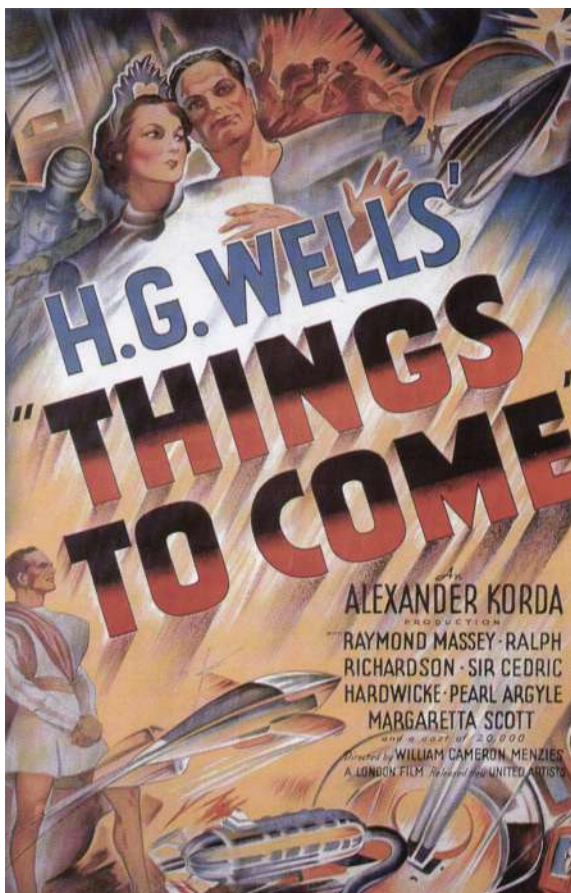


Figura 198 - Cartaz do filme *Things to Come*
Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/ttcpubli.htm>

Korda³, um dos mais importantes produtores cinematográficos a atuar na Inglaterra, *Things to Come* se insere neste contexto como uma produção bastante onerosa e audaciosa. Conforme salientou o curta-metragem de atualidades *March of Time*, exibido antes do filme na ocasião de seu lançamento:

Hoje, até mesmo ensinando a Hollywood novos truques de produção, como em *Things to Come* de Alexander Korda, a Inglaterra faz sua parte no mercado de filmes falados em Inglês, seus produtores proporcionam ao público filmes que os americanos não podem oferecer. Filmes britânicos com o gosto britânico próprio, e com sotaque britânico. (*March of Time*⁴ apud FRAYLING, 1995, p. 12)

O filme foi baseado no livro do escritor britânico H.G. Wells "*The Shape of Things to Come*" (*As formas das coisas que virão*, em tradução livre, 1933), em parceria com o próprio escritor, a convite de Korda. Em meados dos anos 30, Wells já era um autor de renome mundial, e sua participação no processo de produção garantiu ao filme não apenas um aporte publicitário, mas também uma imagem de confiabilidade e seriedade.

O trabalho literário de H.G. Wells, juntamente com o de Aldous Huxley, C.S. Lewis e J.B. Priestley, garantiram ao gênero de *ficção científica*, na Inglaterra, um status substancial e respeitável, diferentemente de outros países (TELOTTE, 1999, p. 140). Estas obras de ficção seriam, segundo Brian Stableford,

³ Alexander Korda nasceu na Hungria, em 1893, e trabalhou como produtor cinematográfico em Hollywood no final da década de 1920; no início da década de 1930 se mudou para a Inglaterra, e fundou, em 1932, a produtora *London Film*, responsável pela produção de *Things to Come*. Em 1935, empreendeu a construção do *Danham Studios*, o maior estúdio cinematográfico construído no país até aquele momento.

⁴ *March of time*, *Englands Hollywood*, British issue nº5.

sérias em seus objetivos, ambiciosas em suas tentativas de analisar os problemas genuinamente humanos, e freqüentemente sutis em seu desenvolvimento de idéias. Elas foram escritas em – e contribuíram com – um clima intelectual onde a preocupação com os prospectos de futuro da sociedade possuíam certa urgência. (Stableford⁵ apud TELOTTE, 1999, p.140)

A urgência, que caracterizaria esse ambiente intelectual, estaria relacionada ao clima pessimista, graças aos efeitos da depressão mundial, à crescente consciência de classes, ao nervosismo - em alguns casos rebeliões abertas - no império colonial, e ao crescimento das pressões políticas no continente. Essa ansiedade poderia ser facilmente identificada na literatura que domina a *Era da Máquina Britânica*: estórias de guerras futuras, contos de “ansiedade apocalíptica”, distopias narrativas e uma grande quantidade de escritos especulativos de não-ficção (TELOTTE, 1999, p. 140-141).

Assim, tanto esse clima intelectual como essa produção literária contribuíram para a realização de uma série de filmes de *ficção científica* naquele contexto, entre eles *High Treason* (Maurice Elvey, 1929, refilmado por Roy Boulting em 1951), *The Tunnel* (Maurice Elvey, 1935), além de *Things to Come* (William Cameron Menzies, 1936), baseado no trabalho literário de H.G. Wells.

The Shape of Things to Come, escrito em 1933, não se enquadra exatamente na categoria de “romances científicos”⁶, que fizeram de Wells um autor mundialmente popular, mas faz parte de



Figura 199 - H.G. Wells (direita) nos sets de filmagem

Fonte: FRAYLING, 1995, p.21

⁵ STABLEFORD, B. *Science Fiction Between the Wars: 1918-1938*. In: BARRON, N. *Anatomy of Wonder: A Critical Guide to Science Fiction*. 3ª ed. New York: Bowker, 1987, p.49-62.

⁶ Nesta categoria, destacam-se *The Time Machine* (1895), *The Island of Dr. Moreau* (1896), *The Invisible Man* (1897), *The First Man in the Moon* (1901), *The Food of the Gods* (1904) e *The War in the Air* (1908).

uma série de crônicas imaginativas e provocativas sobre o futuro⁷, a que o escritor se dedicou. Estas crônicas, baseadas em seu próprio background social e científico, cheio de uma fluente desilusão com a política, economia e sociedade à sua volta, haviam transformado Wells “de novelista a profeta”. (FRAYLING, 1995, p. 17).

O livro descreve eventos que aconteceriam entre 1930 e 2106, tendo como foco as tendências de longa duração e as forças econômicas e políticas que as impulsionava (FRAYLING, 1995, p. 51). O livro é dividido em cinco momentos, mas a versão final do roteiro foi condensada em três fases: a década de 1930, quando se inicia uma grande guerra; o período pós-guerra, em 1970, quando a população total do planeta é diminuída à metade, tanto pelos efeitos da guerra como por uma terrível pestilência, e comunidades isoladas voltam a um estágio tecnológico primitivo; e a terceira fase, em 2036, com o *Estado Moderno no controle da vida*⁸, após a reconstrução mundial liderada pela organização *Asas sobre o Mundo* (*Wings over the World*). Para Albrecht, o livro de Wells representa

um ataque contra a economia do laissez-faire dos anos 20 e do nascimento do nacionalismo na Europa, onde o escritor viu as formas destrutivas que poderiam eventualmente levar ao colapso da civilização ocidental. Apenas um corpo de elite progressista de homens e mulheres, livre de todo sentimento anti-tecnológico, poderia evitar o desastre. O otimismo de Wells sobre o progresso científico, desta forma, concedeu o fundamento ideológico para um dos filmes certamente mais pró-tecnológicos do período. (ALBRECHT, 1986, p. 160)

⁷ Nesta categoria, destacam-se *Anticipations* (1901), *A Modern Utopia* (1905), *The New Machiavelli* (1911), *The Outline of History* (1920), *The Science of Life* (1931), *The Work, Health and Happiness of Mankind* (1932) e *The Shape of Things to Come* (1933).

⁸ Nome da última sessão do livro.

O convite de Alexander Korda para que H.G. Wells desenvolvesse o roteiro a partir de seu livro possibilitou ao escritor envolver-se ativamente com o cinema, meio de expressão que passava a atingir mais público que os romances. Wells chegou a declarar que o cinema teria a possibilidade de se tornar a maior forma de arte existente, por sua combinação de tecnologia e potencial educacional irresistível. Embora outros de seus livros já tivessem sido transformados em filmes, como *First Man in the Moon* (1919) e *The Invisible Man* (1933), Wells os considerava “esforços amadores” (FRAYLING, 1995, p. 18-19).

Ao aceitar a proposta de Korda, Wells exigiu, em contrato, que nada fosse alterado no roteiro sem sua permissão, além de poder de decisão no processo de transferência de suas idéias para as telas. Provavelmente, o excesso de zelo apresentado por Wells se deveu a algumas experiências anteriores de “interpretação cinematográfica” de seus escritos, que não lhe agradaram de maneira alguma.

Conforme apontou Albrecht (1986, p. 160), um grande número das predições sobre a vida no futuro, presentes no trabalho de Wells, teriam antecipado a visão do cinema sobre estes assuntos. O livro *When the sleeper wakes* (1899)⁹, por exemplo, anteciparia algumas das características de *Metropolis*: “edifícios titânicos, curvados espacialmente para todas as direções”, “grandes vigas em balanço”, “fios delgados que suspendem pontes dotadas de transeuntes atravessando precipícios” e enormes fachadas “quebradas por arcos, perfurações circulares, sacadas, apoios, projeções de torres, muitas e grandes janelas, e um intrincado esquema de apoio arquitetural”. Algumas relações entre este livro e *Metropolis* foram também detectadas pelo

⁹ Reeditado em 1910 como “*The Sleeper Awakes*”.



Figura 200 - Everytown destruída após a guerra
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

próprio escritor, que expressou publicamente seu desagrado com o filme no *The New York Magazine*, em 17 de abril de 1927:

Eu assisti ao filme mais estúpido. Eu não acredito que seja possível de se fazer algo mais estúpido [...]. Ele se chama “Metropolis” [...]. Ele entrega-se a um redemoinho que concentra quase todo tipo possível de tolices, clichês, superficialidade e confusão a respeito do progresso mecânico em geral, servido com um molho de sentimentalismo que é apenas dele. [...]. Possivelmente eu antipatize com este redemoinho ensopado¹⁰, entretanto, porque eu encontro fragmentos decadentes de meu próprio trabalho juvenil de trinta anos atrás, “The Sleeper Awakes”, flutuando sobre ele. [...]. É uma cidade, nós somos informados, de aproximadamente 100 anos no futuro. Ela é representada como sendo enormemente rica, e todo o ar e felicidade estão acima, e os trabalhadores vivem, como os trabalhadores servis em uniformes azuis em “The Sleeper Awakes” viviam, abaixo, abaixo, abaixo, abaixo, em baixo. (WELLS, 2002, p. 94-95)

Na opinião de Wells, *Metropolis* não apresentava nenhuma originalidade nem antecipação inteligente, já que todo o *design* presente no filme era corriqueiro, ou mesmo ultrapassado:

Não há nenhuma originalidade, nenhum pensamento independente; onde ninguém imaginou por eles, os autores simplesmente recorreram a coisas contemporâneas. Os aviões que perambulam sobre a grande cidade não mostram avanços em relação aos modelos contemporâneos, mesmo que todas estas coisas pudessem ter sido imensamente avivadas com alguns poucos helicópteros e movimentos verticais e inesperados. Os automóveis são de modelos de 1926 ou anteriores. Eu acho que

¹⁰ No original “soupy whirlpool”.

não houve uma simples idéia nova, um simples instante de criação artística, ou mesmo de antecipação inteligente, da primeira à última, em toda esta inquietação pretensiosa.

Em relação à organização vertical da cidade, Wells justifica-se, dizendo que na ocasião em que havia escrito seu livro, em 1899, esta parecia ser uma possibilidade viável; entretanto, trinta anos depois, já teria se tornado uma idéia completamente ultrapassada:

Nos idos de 1897, poderia ser justificável simbolizar as relações sociais desta maneira, mas isto foi há trinta anos, e muito pensamento e alguma experiência se passaram desde então. A cidade vertical do futuro é, nós sabemos agora, e para não dizer pior, altamente improvável. Mesmo em Nova York e Chicago, onde a pressão sobre as áreas centrais é excepcionalmente grande, é apenas no centro de escritórios e entretenimento onde se escava e se eleva. [...] Esta estratificação vertical social é uma velharia. Ao invés de ser cem anos à frente, “Metropolis”, em sua ordenação e formas, já é uma possibilidade um terço de século atrasada. (WELLS, 2002, p. 95).

Embora Wells não mencione, Frayling (1995, p. 50) aponta que esta divisão social vertical, assim como a presença de casas de máquinas subterrâneas que servem – e sutilmente escravizam – uma elite sobre o solo, foi provavelmente originada em outro de seus “trabalhos juvenis”, ainda mais conhecido, *The Time Machine* (1895). Wells ainda critica, entre outras coisas, a relação dos trabalhadores com as máquinas, já que a tendência do desenvolvimento mecânico seria o de dispensar cada vez mais o trabalho humano, e não de tornar-se dependente dele. Por fim, Wells considera que “o mais lamentável deste filme não imaginativo, incoerente, sentimental e de faz-de-conta é que ele desperdiçou ótimas possibilidades” (WELLS, 2002, p. 99).



Figura 201 - John Cabal, aviador da organização *Wings Over the World*
Fonte: FRAYLING, 1995, p.54



Figura 202 - *Wings over the World*
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936)



Figura 203 - Aviões da *Wings over the World* em operações de conquista de territórios

Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/images/still065.jpg>



Figura 204 - Aviões da *Wings over the World* em operações de conquista de territórios

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

Assim, ao exigir sua ativa participação no processo de realização de *Things to Come*, Wells provavelmente estaria tentando garantir uma forma de não desperdiçar suas próprias “ótimas possibilidades”. E, de certo modo, o filme não deixa de ser sua resposta pessoal para *Metropolis*, como fica evidente através de um dos memorandos que viria a redigir para a equipe durante as filmagens:

Eu não me desculpo, então, por reiterar estes princípios agora, tão enfaticamente quanto possível. O primeiro é este, que nas cenas finais nós estamos apresentando uma fase superior da civilização em relação ao presente, onde existe maior abundância, melhor ordem, maior eficiência. Os afazeres humanos neste mundo mais organizado não serão apressados, eles não serão abarrotados, haverá mais lazer, mais dignidade. A pressa e a confusão e a tensão da vida contemporânea, devido aos incontroláveis efeitos do mecanismo, não será elevada a uma maior potência. Pelo contrário, elas serão eliminadas. Coisas, estruturas em geral, serão maiores, sim, mas não serão monstruosas. ... Todas as besteiras encontradas em filmes como *Metropolis* de Fritz Lange [sic] sobre ‘trabalhadores robôs’ e *ultra arranha-céus* etc. etc. devem ser apagadas de suas mentes antes de trabalharem neste filme. Vocês devem ter, como regra geral, que qualquer coisa que tenha sido feita por Lange em *Metropolis* é exatamente o contrário do que nós queremos que seja feito aqui. ... ‘Pessoas comuns’ de maneira geral no passado eram infinitamente mais uniformes e ‘mecânicas’ do que será qualquer pessoa no futuro. O maquinismo superou o domínio e a ‘maquinização’ dos seres humanos. Por favor, tenham isto em mente. Os trabalhadores a serem mostrados são trabalhadores individualizados fazendo um responsável trabalho cooperativo de equipe. E trabalho será moderado na civilização vindoura. ... Estas são as regras-guia a

observar ... mas no interior destas limitações e estilo eu diria para nossos designers: 'pelo amor de Deus deixem-se levar'. (WELLS apud FRAYLING, 1995, p. 45-46)

A concepção visual do filme, principalmente da cidade do futuro, foi um dos pontos de maior atenção de H.G. Wells. O que ele buscava não era o mundo contemporâneo usando uma vestimenta futurista, mas um futuro *estruturado* de maneira diferente. (FRAYLING, 1995, p. 50). Ao contrário do que poderia indicar o título do livro, não existem nele muitas referências formais em relação ao mundo futuro. Então, em seu tratamento de roteiro, Wells realiza diversos apontamentos sobre sua concepção visual da cidade e de seus ambientes:

Estúdio de Oswald Cabal: [...]. Equipamentos modernos. O ar é condicionado sobre ele e a iluminação é perfeita. É uma luz difusa a partir do teto – sem lâmpadas. Não há janelas ou portas de dobradiças (sem pilares ou juntas em ângulo reto ... a janela, com um vislumbre da cidade, não possui moldura, mas é apenas uma peça de parede transparente e com proteção acústica)... sem quadros com muito pouco bric-a-brac. *Os caminhos da cidade*: Plataformas móveis, caminhos em espiral desaparecendo em túneis, elevadores expostos. Fluxos de pessoas indo e vindo. Uma visão do interior da cidade da nova era. Impressão geral da arquitetura e estrutura. *A cidade em 1954*: [...]. Existe serenidade e beleza no cenário desta última parte. O efeito geral é o de uma bela região de suaves colinas, agradavelmente coberta por pequenos grupos de enigmáticas edificações. As mesmas características do *skyline* das colinas que vimos no começo do filme reaparecem... sem fumaça.... tudo é transparente e claro. (WELLS apud FRAYLING, 1995, p. 58-59; grifos no original)

A preocupação com o aspecto visual do filme não era central apenas para Wells. Embora seja um filme sonoro, diferentemente dos outros apresentados anteriormente, o conteúdo visual ainda

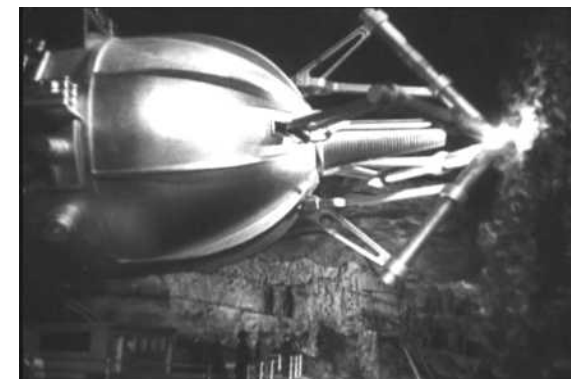


Figura 205 - Máquina escavadeira captada em detalhe

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

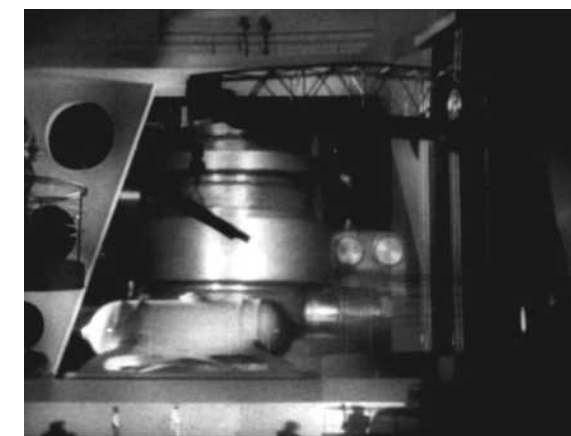


Figura 206 - Contraste de dimensões entre pessoas e máquinas

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

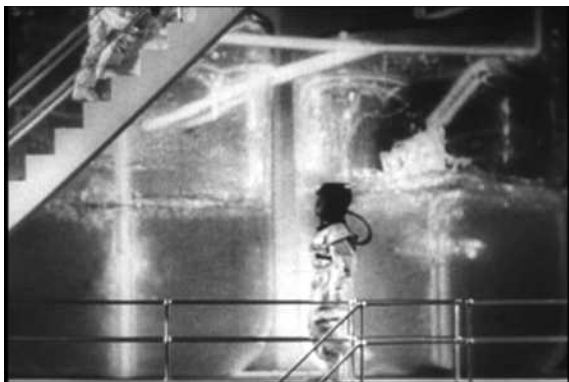


Figura 207 - Cena da reconstrução de Everytown
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 208 - Cena da reconstrução de Everytown
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

configura o carro-chefe da produção. O próprio diretor, William Cameron Menzies, havia se dedicado até o momento quase exclusivamente à direção de arte e, segundo Frayling (1995, p. 30) “mesmo quando ele dividiu o trabalho [de direção] com alguém, seu coração parecia ainda estar na direção de arte”. Vincent Korda, irmão do produtor Alexander Korda e que assina a direção de arte de *Things to Come*, realizou seus estudos no *College of Industrial Art* e na *Academy of Art* de Budapeste. Além deles, estiveram envolvidos na concepção visual do filme, em diferentes graus de proximidade, artistas como Fernand Léger e Laszlo Moholy-Nagy.

Segundo Frayling (1995, p. 62-75), a literatura sobre *Things to Come* não deixa claro quem realmente concebeu a cidade que finalmente apareceu no filme, já que as biografias individuais sempre atribuem as melhores idéias aos personagens a que se dedicam. Ao analisar diversas fontes, entretanto, ele chega a uma provável seqüência de fatos: depois de ter completado tratamento do roteiro com suas indicações visuais, H.G. Wells tentou aproximar Alexander Korda de Fernand Léger, para que ele criasse esboços conceituais sobre os figurinos e a cidade do futuro. Entretanto, após analisarem seus esboços, resultados de quatro semanas de trabalho, Wells os considerou como apenas um plano de fundo cinético, e muito remanescente de seu *Ballet Mécanique*. Então, Le Corbusier foi convidado para desenvolver a cidade. Embora Wells não desejasse uma cidade de arranha-céus, como sua *Ville Contemporaine* (1922), ele considerou que o “papa” da nova arquitetura poderia dar algumas soluções interessantes. Entretanto, Le Corbusier recusou o convite, alegando que os personagens de Wells eram muito antiquados em suas atitudes, além de não se entusiasmar com a idéia de projetar uma cidade subterrânea. A partir deste momento, Vincent Korda passou a realizar uma diversificada pesquisa sobre *design* e arquitetura de vanguarda, e a desenvolver o projeto da cidade, do mobiliário, dos automóveis.

Neste íterim, o ex-professor da Bauhaus Lászlo Moholy-Nagy foi convidado para desenvolver a seqüência de cinco minutos e meio que sintetiza a reconstrução da cidade.

Desta forma, o resultado final da *Everytown do Futuro* seria decorrente da pesquisa e do trabalho de diferentes profissionais, de distintas formações e nacionalidades. Diferentemente de *Aelita* ou *Metropolis*, *Things to Come* não se caracteriza por estar completamente arraigado no contexto da produção artística de vanguarda específica do país em que foi desenvolvido – até porque, conforme apontou Argan (2006, p. 368), a Inglaterra, até a década de 30, encontra-se praticamente ausente da “dialética dos grandes movimentos europeus”. Por outro lado, a diversidade de nacionalidades presente na equipe reflete também a posição da Inglaterra, nos anos que precederam a Segunda Guerra Mundial, como um local de refúgio, mesmo que temporário, para arquitetos, artistas e intelectuais advindos de outros países do continente, como efeito da *diáspora* ocasionada pela ascensão do nazismo. Assim, as referências utilizadas para a concepção de *Everytown* mostram-se tão *universais* como a própria cidade se pretende, passando pelos movimentos artísticos europeus, como o Purismo e o Neoplasticismo, até o design *Streamline* norte-americano.

6.2. Destruição e Reconstrução

A construção dos contextos social, tecnológico e arquitetônico “ideais” da *Everytown* do futuro não aconteceria de modo pacífico e natural com o passar do século. Ao contrário, seria necessária uma intervenção em escala mundial e cataclísmica: uma grande guerra. Naquele momento, Wells parecia acreditar que a guerra seria “uma boa coisa se pudesse limpar a velha ordem social e criar

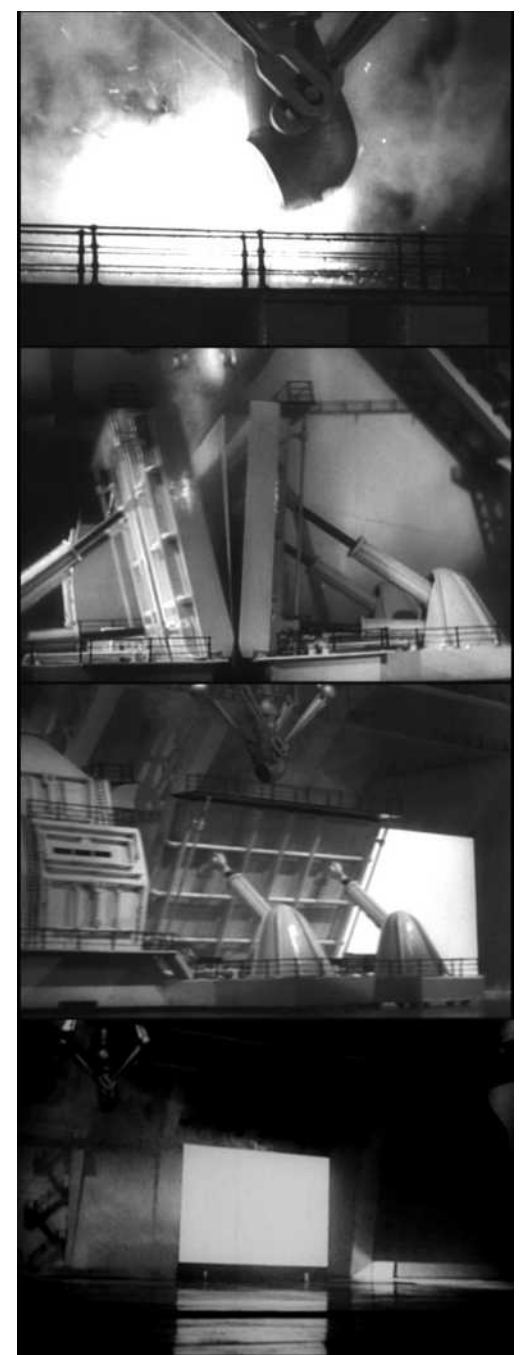


Figura 209 - Sequência de reconstrução de *Everytown*
Fonte: Fotogramas do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

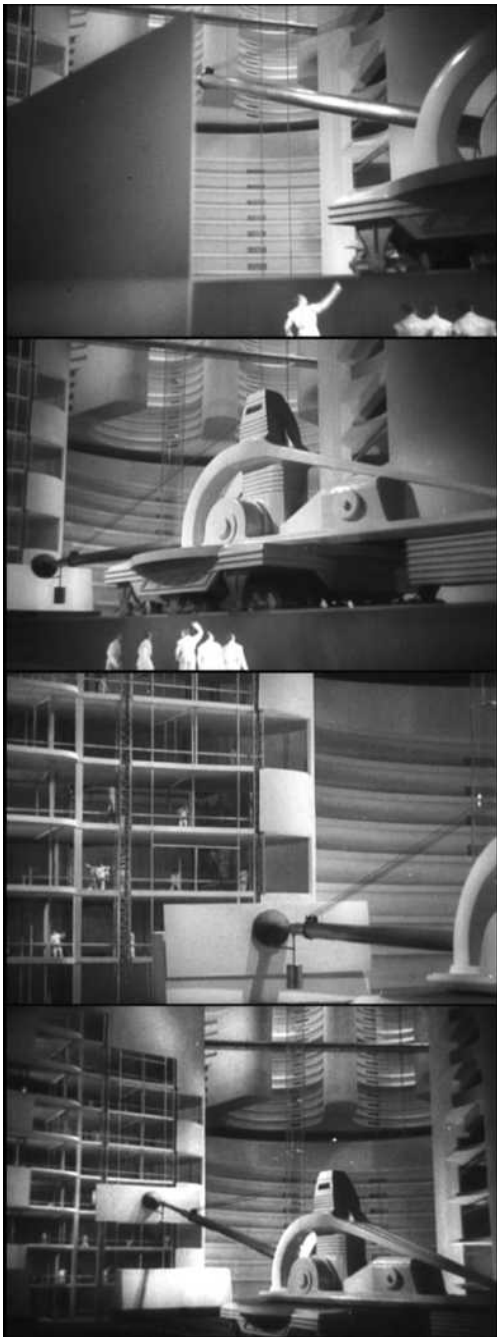


Figura 210 - Seqüência de reconstrução de Everytown

Fonte: Fotogramas do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

um meio para a construção de um estado Socialista mundial”. (STABLEFORD¹¹ apud TELOTTE, 1999, p.154).

Esta *crença e admiração* pela Guerra, entretanto, não era exclusiva do escritor, mas amplamente compartilhada pelos movimentos de vanguarda. Em sua ânsia por uma sociedade completamente desvinculada do passado, os futuristas declaravam, já em 1909, em seu Manifesto de fundação: “nós queremos glorificar a guerra – única higiene do mundo – o militarismo, o patriotismo, o gesto destruidor dos libertários, as belas idéias pelas quais se morre [...]” (MARINETTI, 1980, p. 34). Em seu manifesto sobre a guerra colonial da Etiópia, Marinetti vai mais além em seu “elogio estético” da guerra:

A guerra é bela, porque graças às máscaras de gás, aos megafones assustadores, aos lança-chamas e aos tanques, funda a supremacia do homem sobre a máquina subjugada. A guerra é bela, porque inaugura a metalização onírica do corpo humano. A guerra é bela, porque enriquece um prado florido com orquídeas de fogo das metralhadoras. A guerra é bela, porque conjuga numa sinfonia os tiros de fuzil, os canhoeiros, as pausas entre duas batalhas, os perfumes e odores de decomposição. A guerra é bela porque cria novas arquiteturas, como a dos grandes tanques, dos esquadrões aéreos em formação geométrica, das espirais de fumaça pairando sobre aldeias incendiadas, e muitas outras ... Poetas e artistas do futurismo ... lembrai-vos desses princípios de uma estética da guerra, para que eles iluminem vossa luta por uma nova poesia e uma nova escultura! (MARINETTI apud BENJAMIN 1996, p.195-196)

¹¹ STABLEFORD, Brian. Science Fiction Between the wars: 1918-1938. In: *Anatomy of Wonder: A critical guide to Science Fiction*. 3ª ed. New York: Bowker, 1987. P.49-62.

Em 1918, já ao final da Primeira Guerra Mundial, os neoplasticistas viam na Guerra um embate entre o *velho mundo*, representado pelo pensamento individual, e o *novo mundo*, dominado pelo pensamento universal:

1- Existe uma velha e uma nova consciência da era. A velha é direcionada para o individual. A nova é direcionada para o universal. A luta do individual contra o universal pode ser vista tanto na guerra mundial como na arte moderna. 2- A guerra está destruindo o velho mundo com seu conteúdo: predominância individual em cada campo.(VAN DOESBURG, T. et all., 1971, p. 39).

Em uma abordagem próxima à visão neoplasticista, a Guerra era encarada pelos artistas puristas como um “processo darwinista de evolução (èpuration) no campo social”, da qual se julgavam algo como um “corolário estético” (MARTINS, 1992, p. 47). Em seu texto Depois do Cubismo, também de 1918, Jeanneret (Le Corbusier) e Ozenfant afirmam: “Finda a Guerra, tudo se organiza, tudo se classifica e depura. [...] nada é mais o que era antes da guerra: a grande concorrência tudo experimentou, acabou com os métodos senis e impôs no lugar os que a luta provou serem os melhores.” (OZENFANT e JEANNERET, 2005, p. 25). Como um dos exemplos do processo de depuração proporcionado pela Guerra, Le Corbusier aponta a figura do avião:

O avião é certamente, na indústria moderna, um dos produtos da mais alta seleção. A Guerra foi o insaciável cliente, nunca satisfeito, sempre exigindo o melhor. A palavra de ordem era ter sucesso e a morte seguia implacavelmente o erro. Podemos então afirmar que o avião mobilizou a invenção, a inteligência e a ousadia: *a imaginação e a razão fria*. [...] A lição do avião não está tanto nas formas criadas [...] [mas] na lógica que presidiu ao enunciado do problema e que conduziu ao sucesso de sua realização.(LE CORBUSIER, 1973, p. 71)

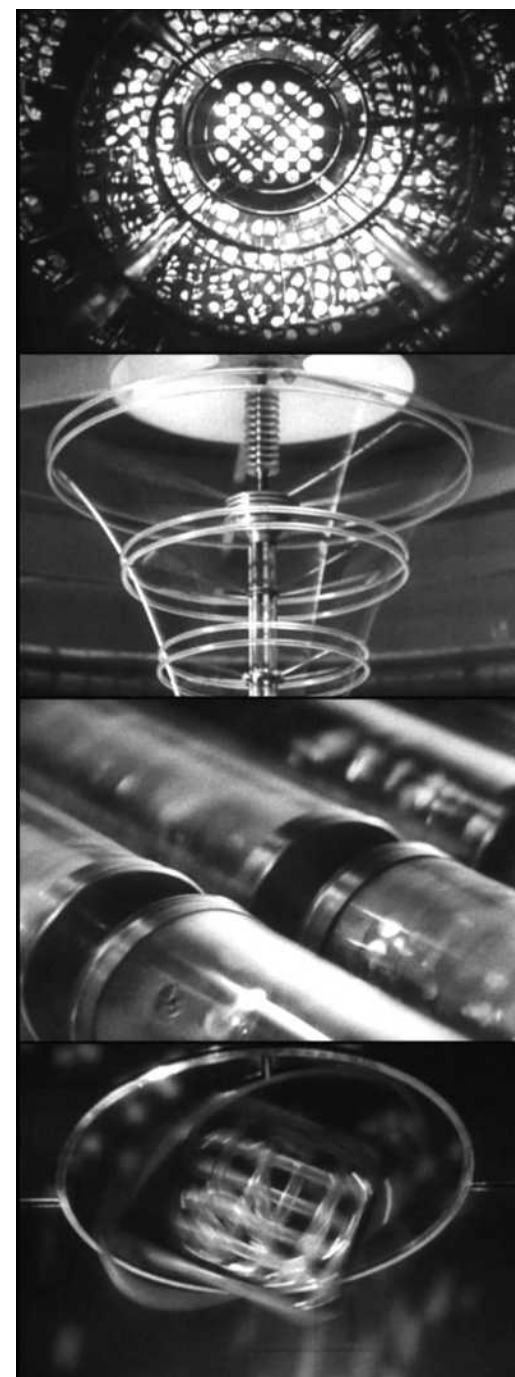


Figura 211 - Prováveis planos elaborados por Moholy-Nagy remanescentes na versão final do filme
Fonte: Fotogramas do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

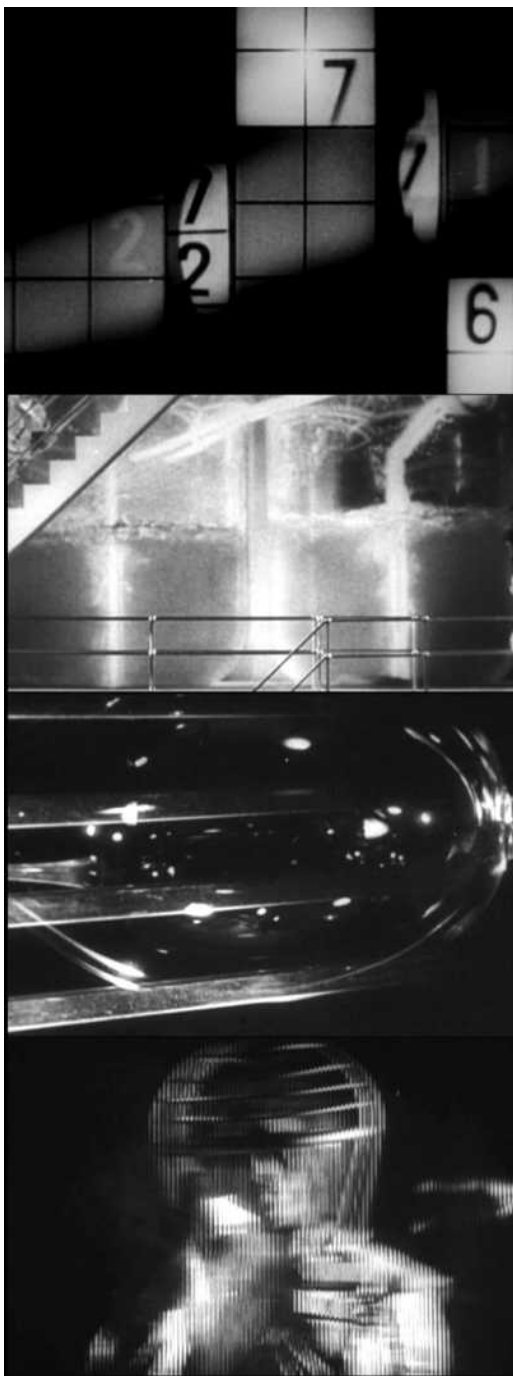


Figura 212 - Prováveis planos elaborados por Moholy-Nagy remanescentes na versão final do filme

Fonte: Fotogramas do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

Da mesma forma, a Everytown do futuro representa, na narrativa criada por Wells, o resultado final de todo um processo de depuração – tanto no campo social, como no tecnológico e no *design* – onde todos os ímpetus individuais são substituídos pelo pensamento universal. Não parece ser por acaso, portanto, a escolha da figura do *aviador*, representado por John Cabal (Figura 201) e pela organização *Wings Over the World* (*Asas sobre o Mundo*, Figura 202), como portadores do pensamento técnico que seria responsável pela reconstrução do mundo após a guerra. Em uma de suas falas, John Cabal destaca a *ciência* e a *eficiência* como os motores desta reconstrução:

Em toda parte há militares roubando, brigando. Isso é resultado de guerras intermináveis. Banditismo. Que mais poderia acontecer? Mas nós, os antigos engenheiros e mecânicos podemos salvar o mundo. Temos a rota aérea, ou o que resta dela. Temos o mar, temos idéias em comum. A irmandade da eficiência. A comunidade da ciência. Somos o resquício de civilização, quando tudo o mais falhou. (*John Cabal, Things to Come*, 1936)

Em outro diálogo, indo ao encontro das proposições neoplasticistas e puristas, John Cabal, o *homem-tipo* racional, explicita o caráter *universal* de sua organização, onde a *existência individual* seria dissolvida em favor da causa comum:

Roxana: E se ele o matar?

John Cabal: Nós viremos para colocar ordem.

Roxana: Se ele o matar, não pode dizer "nós".

John Cabal: Nós continuaremos, assim são as coisas. Nós nos posicionamos. Na ciência e no governo, ninguém é indispensável. As coisas humanas continuam. "Nós" para sempre. (*Things to Come*, 1936)

Quando a *Wings over the World* finalmente conquista todos os territórios dominados pelo *banditismo*, inicia-se uma longa fase de reorganização do território e de reconstrução das cidades, baseada nos princípios da ciência e do domínio do homem sobre a natureza, e através da qual é também reiterado o caráter *universal* desta tarefa, já que a mesma seria dedicada às gerações futuras:

Percebem a abrangência de nossa empreitada? Quando nos dispomos a algo ativo e agressivo, quando direcionamos nossa energia em prol deste planeta e exploramos as possibilidades desmedidas da ciência, desperdiçada em tantas guerras e rivalidades. Vamos escavar a colina eterna. Vamos usar os recursos do céu, do mar e da terra como o Homem nunca sonhou. Queria poder ver os filhos de nossos filhos neste mundo que criaremos. Mas neles e através deles viveremos novamente. (John Cabal, *Things to Come*, 1936)

Todo este processo é representado cinematograficamente através de uma épica seqüência, com aproximadamente cinco minutos e meio, em uma mescla de planos abstratos e imagens que indicam os procedimentos construtivos da cidade (Figura 205 até Figura 212). Segundo as instruções do roteiro de H.G. Wells, esta seqüência, que simbolizaria *trabalho criativo e poder*, deveria ser composta da seguinte maneira:

Flashes para dar um crescendo de atividades vigorosas [...] trabalho em caldeiras, em terraplanagens, em minas, sob grandes plantações. Homens trabalhando em laboratórios. Estes deverão ser desenhados a partir de formas contemporâneas, mas estas formas devem ser *futurizadas* colocando-se máquinas não familiares voando pelo ar, projetando-se máquinas gigantes em primeiro plano, fazendo grandes discos e formas curvas girarem e rodarem enigmaticamente na frente dos espectadores. Muito disso deve ser elaborado por uma mistura de pequenas figuras

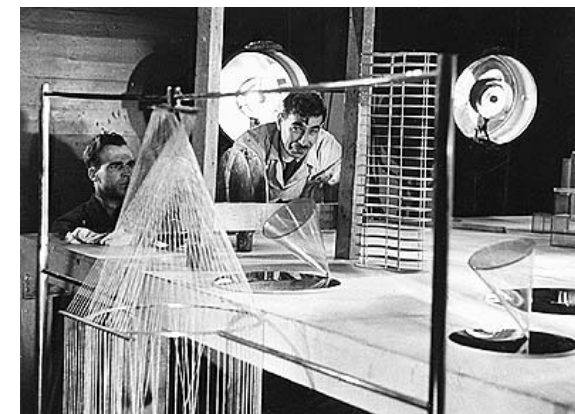


Figura 213 - Moholy-Nagy (ao fundo, no meio) com seus modelos para o filme *Things to Come*
Fonte:
http://www.terasz.hu/premier/main.php?id=premier&page=cikk&cikk_id=7074

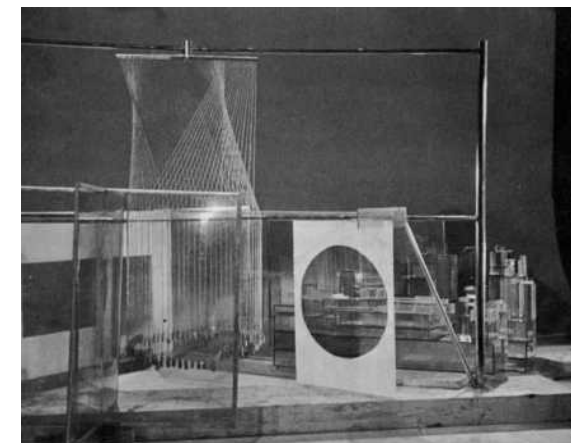


Figura 214 - Modelos de Moholy-Nagy, para o filme *Things to Come*
Fonte: MOHOLY-NAGY, 1969, p.128

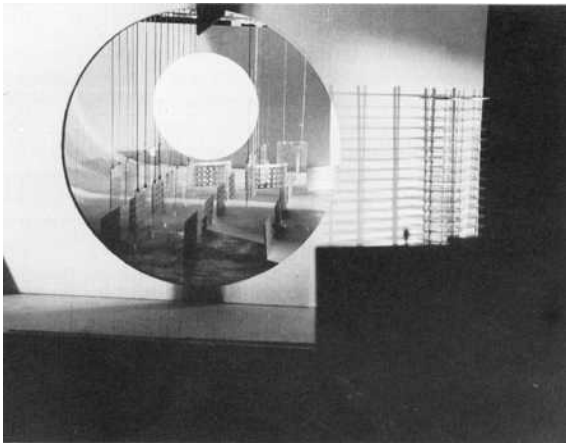


Figura 215 - Modelos de Moholy-Nagy, para o filme *Things to Come*
Fonte: FRAYLING, 1995, p.74

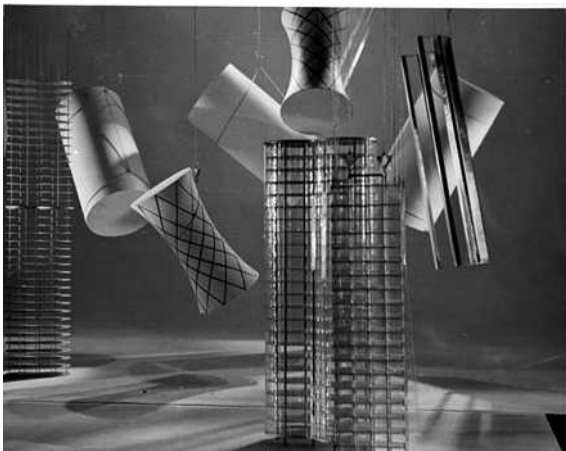


Figura 216 - Modelos de Moholy-Nagy, para o filme *Things to Come*
Fonte:
http://www.geh.org/fm/amico99/htmlsrc2/m198121630056_ful.html

de trabalhadores com um grande número de modelos móveis de design estranho. Flashes de metal fundido escoando. Flash de algum líquido escuro escorrendo lentamente enquanto um homem com uma máscara de gás peculiar observa. Enfatizar através de faixas, flâmulas e inscrições: PESQUISA INVENÇÃO PLANEJAMENTO MUNDIAL E CONTROLE CIENTÍFICO. Existe um aperfeiçoamento progressivo nas roupas dos trabalhadores e na polidez e vigor do maquinário conforme a cena vai evoluindo. Novas formas arquitetônicas aparecem num instante, prevalecendo sobre poucos flashes e passando. Compara-se à descrição da viagem no tempo em *TIME MACHINE*. (WELLS apud FRAYLING, 1995, p. 58-59, grifos e destaques no original)

Algumas destas indicações de Wells foram mantidas na versão final, outras não. Assim como a seqüência de títulos de *Metropolis*, a reconstrução de Everytown se aproxima da produção cinematográfica de vanguarda, ao explorar uma montagem ritmada de planos abstratos e detalhes de objetos mecânicos, novamente como uma *Ode à Máquina*. Diferentemente de *Metropolis*, entretanto, o trabalho humano aqui é praticamente todo substituído pelo trabalho mecânico. São as máquinas quem tomam o papel principal na reconstrução do mundo, onde os humanos apenas coordenam e observam:

A montagem introdutória da criação da nova Everytown elimina o tipo de atividade enérgica, muscular, física [...] em favor de uma operação totalmente mecanizada, um exemplo da crença da Idade da Máquina na ordem, eficiência e velocidade levadas ao extremo. Esta montagem começa com um elaborado modelo de trabalho, com pesadas máquinas escavadeiras em ação. Aqui também os humanos desaparecem de vista, como na montagem posterior com de discos, engrenagens e cilindros giratórios – todos enquadrados em extremos close-ups [...] para enfatizar

seu imenso tamanho e poder. Nós vemos, como elemento final desta montagem de transformação, simples humanos supervisionando as imensas máquinas, olhando em primeiro plano onde os dínamos e discos trabalham no plano de fundo. O efeito acumulativo é claro: na criação deste novo mundo, o ser humano praticamente desaparece ou assume um pequeno papel de supervisão enquanto a máquina faz o grande ato de reconstrução. (TELOTTE, 1999, p. 156)

Apesar da ênfase no tamanho e na monumentalidade das máquinas, a maneira como a seqüência se desenvolve indica o mecânico como uma *extensão* do trabalho do homem, como simples ferramenta. Se em *Metropolis* a grandeza das máquinas denotava seu domínio sobre a atividade humana, aqui esta dimensão implica a habilidade do homem de conceber e realizar feitos de tamanha grandeza.

Nas últimas cenas da seqüência, quando são expostos os processos da construção em si, podemos observar uma estreita relação entre o conteúdo das imagens e as possibilidades tecnológicas de construção civil que estavam sendo apontadas, naquele momento, no âmbito arquitetônico. O processo de reconstrução não busca recriar um canteiro de obras tradicional, mas aproximar-se do funcionamento dos laboratórios de pesquisas. Esta também era a forma como Walter Gropius se referia às oficinas da Bauhaus que, segundo ele, seriam “essencialmente laboratórios nos quais se desenvolvem e se aperfeiçoam cuidadosamente protótipos de produtos adequados para sua produção em série e típicos de nosso tempo” (GROPIUS apud COLQUHOUN p.162).

O procedimento construtivo retratado nestas cenas, baseado na produção de elementos em série a serem montados no local da obra, configurava a aposta central do discurso arquitetônico do período, principalmente no que se referia à construção de habitações:

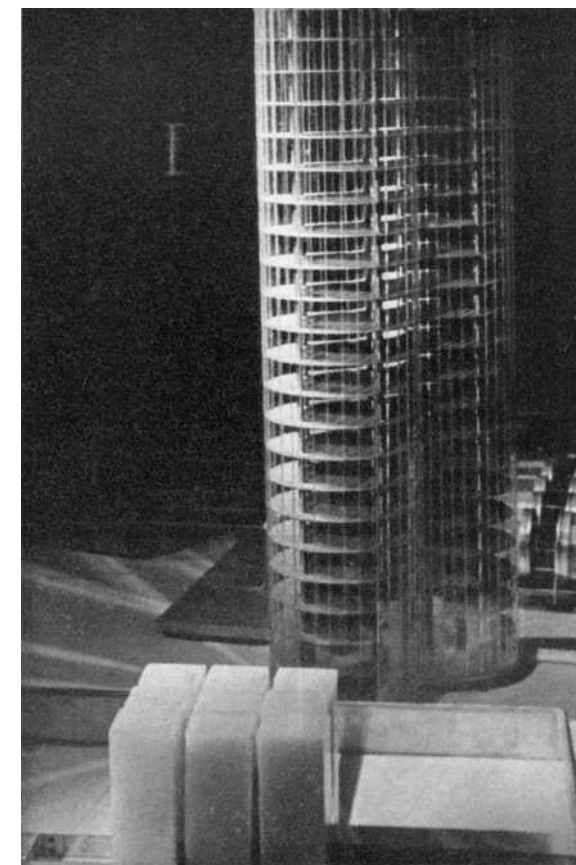


Figura 217- Modelo de edifício vertical, de Moholy-Nagy, para o filme *Things to Come*
Fonte: MOHOLY-NAGY, 1963, p.134

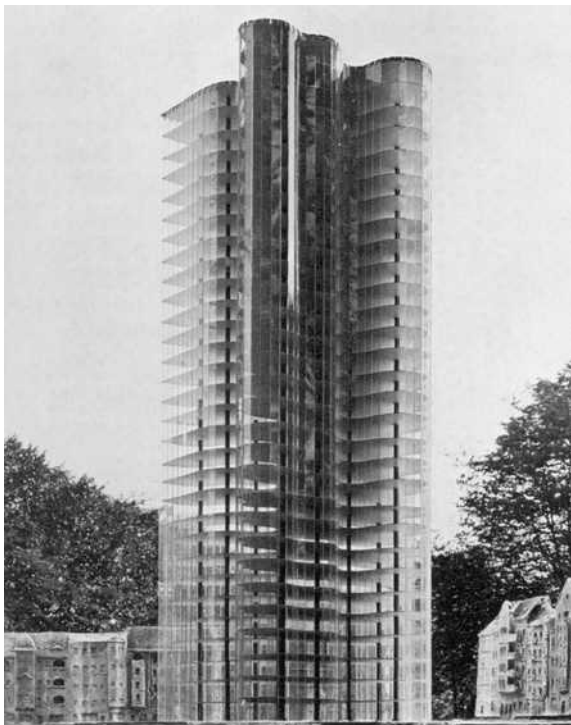


Figura 218 - Maquete de um edifício, de Mies Van der Rohe, 1922

Fonte: Albrecht, 1986, p.66

A nova meta seria a produção industrial em larga escala de casas de moradia que seriam fabricadas não mais no canteiro de obra, mas dentro de fábricas especiais em partes isoladas e passíveis de montagem. As vantagens deste tipo de produção seriam tanto maiores quanto mais possibilidades houvesse de montar partes individuais pré-fabricadas no próprio canteiro da obra, por meio de processos de construção a seco, como se fossem peças de uma máquina.(GROPIUS, 1972, p. 191; grifos no original)

O processo total retratado pela seqüência (Figura 209 e Figura 210) se inicia com a criação de uma placa, a partir de um líquido sendo derramado do alto em uma forma, que nos remete à idéia apresentada por Le Corbusier em *Por Uma Arquitetura*, onde casas poderiam ser “derramadas do alto com como encheríamos uma garrafa”, saindo “da forma como uma peça de fundição” (LE CORBUSIER, 1973, p. 160). Na seqüência, a mesma placa, que adquire dimensões imensas frente aos operários que são colocados em cena, é imediatamente conduzida através de trilhos até o local da obra. Lá, através de uma grande máquina, sempre assistida por um grupo de pessoas, a placa é fixada a uma estrutura pré-existente, tomando toda a dimensão vertical de um andar. Este processo parece indicar que, em Everytown, as questões colocadas por Walter Gropius em 1924 já haviam sido solucionadas:

[...] cumpre descobrir um material capaz de substituir, com menos peso e em menos espaço, a resistência e a capacidade isolante das antigas paredes maciças, de tal forma que possa ser deslocado em partes inteiras da altura de um andar, ou então a obra precisa ser decomposta em armação de suporte (ferro ou cimento armado) e em preenchimento (sem função de suporte) das paredes [...]. (GROPIUS, 1972, p. 195)

Possivelmente, as proximidades identificadas entre a seqüência de reconstrução e as discussões colocadas pela Bauhaus se devam também à participação do ex-professor da escola, Lászlo Moholy-Nagy, no desenvolvimento da mesma, ainda que grande parte do material realizado por ele não tenha sido utilizado na montagem final. Segundo Sibyl Moholy-Nagy (1969, p. 129), Lászlo foi convidado por Alexander Korda, em 1935, para desenvolver os efeitos especiais para *Things to Come*. Ele teria aceitado o trabalho pela oportunidade quase ilimitada para experimentações com novos materiais plásticos¹², e também por estar fascinado pela idéia de construir modelos em escala, através dos quais uma hábil utilização de ângulos de câmera e iluminação poderiam criar a ilusão de dimensões sobre-humanas. O artista teria trabalhado, durante semanas, em um minucioso processo de filmagem com os modelos (Figura 213 até Figura 217). O que Moholy pretendia criar, segundo Sibyl, era uma

tecnologia fantástica da cidade utópica do futuro [...] que deveria eliminar a forma sólida. Casas não seriam mais obstáculos para, mas receptáculos da força natural do homem, a luz. Não haveria paredes, mas esqueletos de aço, com divisórias de vidros e lâminas plásticas. A ênfase estava nas perfurações e contornos, como uma indicação de uma nova realidade mais do que a própria realidade. (MOHOLY-NAGY, 1969, p. 129)

¹² Para seus *designs* de mobiliário, Vincent Korda adquiriu um estoque de um novo e raro material plástico, chamado Rhodoid, feito, segundo seus fabricantes, em peças rígidas, polidas, foscas ou estampadas, barras ou tubos, e disponível em milhares de cores. Entusiasmado com este material, Moholy pediu aos artesãos do estúdio para construírem muitos modelos com este material, para os efeitos especiais, e iniciou uma fase produtiva de experimentação descompromissada, próximas a um *light-fresco*, com implicações para o filme em cores. (SENER, 1981, p. 663)

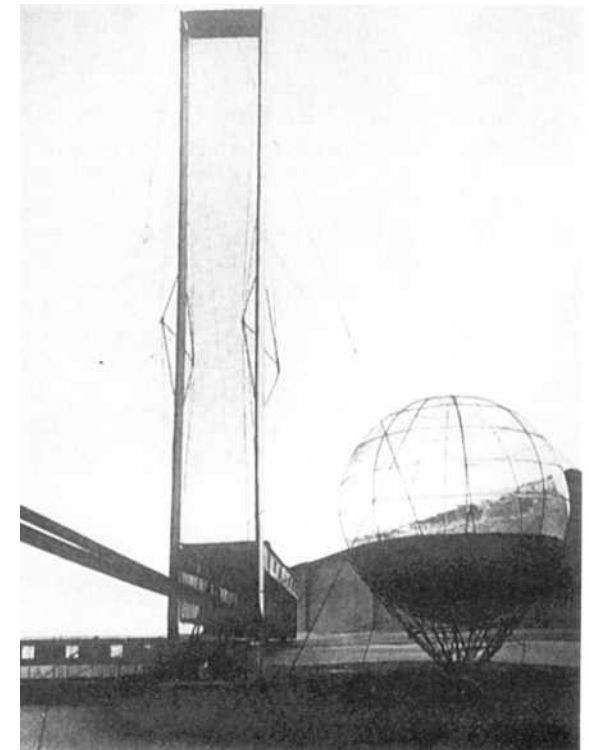


Figura 219 - Maquete do projeto de Ivan Leonidov para o Instituto Lênin, 1927
Fonte: Albrecht, 1986, p.163

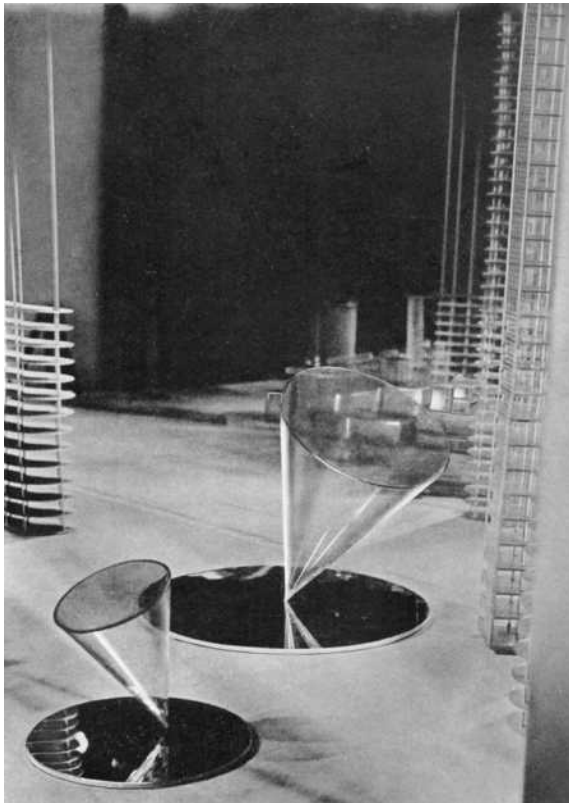


Figura 220 - Modelos de Moholy-Nagy, para o filme *Things to Come*
Fonte: MOHOLY-NAGY, 1965, p.267

A arquitetura criada através dos modelos de Moholy-Nagy combinava uma série de arranha-céus de vidro e aço, muito semelhantes às maquetes dos edifícios projetados por Mies Van der Röhe (Figura 218), a formas geométricas abstratas, como cones transparentes invertidos posicionados sobre espelhos redondos. Albrecht (1986, p. 162) considera estes últimos inspirados na vanguarda russa construtivista dos anos 20, comparando-os com a proposta de Ivan Leonidov (Figura 219) para o *Instituto Lênin*, e identificando, em ambos os designs, formas geométricas puras que pareceriam desafiar a gravidade, sendo, na realidade, suportadas por cabos finos e imperceptíveis.

Muito pouco do material desenvolvido por Moholy-Nagy, entretanto, acabou sendo utilizado na montagem final. A partir da descrição de Vincent Korda, sobre as cenas criadas pelo artista e que “sobreviveram” (Figura 211 e Figura 212), com duração de aproximadamente 90 segundos, podemos observar que a maioria delas é de cunho abstrato, sendo as principais responsáveis pela aproximação da seqüência à estética do cinema abstrato de vanguarda:

tubos de vidro curvados preenchidos com mercúrio; um plano treliçado que se explode em partículas; uma tigela cintilante, vista através de tiras de Rhodoid com uma colher de sopa atrás dela; cilindros rotativos e uma espiral giratória; tubos de vidro iluminados com um líquido borbulhando; um metro com números; um escafandrista em capacete visto através de vidro enrugado; e a idéia visual (derivada de Wells) de um pequeno técnico cuidando de um imenso gerador. (VINCENT KORDA apud FRAYLING, 1995, p. 73)

O descarte da maior parte da contribuição de Moholy-Nagy é considerado por Albrecht (1986 p.162) como uma grande oportunidade perdida, pelo cinema, da utilização de cenários modernos. O próprio artista, ao assistir a versão final do filme, teria ficado “amargamente desapontado”,

sentindo falta particularmente dos efeitos criados pelos cones em movimento (FRAYLING, 1995, p. 73). Em seu livro *Vision in Motion*, Moholy-Nagy publica uma foto de seus experimentos (Figura 220) com a seguinte legenda: “o mesmo set com cones giratórios, fotografado com prismas multiplicadores, produziu um efeito visual tão rico que o editor do filme não ousou utilizá-lo” (MOHOLY-NAGY, 1965, p. 267).

Por fim, conforme já apontou Frayling (1995, p. 73-74), aquilo que poderia parecer uma combinação perfeita¹³ – um ilustre profissional da Bauhaus auxiliando a concepção da Everytown Modernista – acabou não sendo um sucesso, mostrando que o cinema de vanguarda, aparentemente, não viria a ser tão facilmente absorvido pelas grandes produções comerciais.

6.3. Everytown, 2036

“Viver, agir em “pisos iluminados”, respirar em “jardins que aspiram o ar”, [...] circular rápida e utilmente em “ruas no ar” significa realizar um formidável progresso em relação ao estado atual das coisas.” (LE CORBUSIER, 2004, p. 107)

Ao final da grandiosa seqüência de reconstrução, somos apresentados à Everytown de 2036, uma impactante cidade moldada para abrigar a sociedade “ideal” criada por H.G. Wells. No livro *The Shape of Things to Come*, o autor descreve esta era, onde o “Estado Moderno” estaria no “controle da vida”, como um tempo onde o



Figura 221 - Everytown de 2036, escavada sob o solo

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 222 - Avô apresentando para menina os edifícios da "Era das Janelas"

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

¹³ *Marriage made in Heaven*, no original



Figura 223 - Everytown em 2036

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 224 - Everytown em 2036

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

‘preconceito racial é substituído pela compreensão racial’, o inglês básico se torna a linguagem universal, as religiões são ‘diluídas pela modernidade’, a engenharia genética produz novas comidas e plantas (e é proibida para ser aplicada em seres humanos), um novo sistema de distribuição é introduzido – baseado no modelo de lojas de departamento – e a ‘Ciência dos Significados’¹⁴, aplicada à lingüística, junto à Psicologia Social, tornam-se os sistemas intelectuais organizativos. (FRAYLING, 1995, p. 55)

Everytown se institui, neste contexto, como uma solução universal de organização espacial. Seu nome, que carrega ao mesmo tempo os significados de “todas as cidades” e de “qualquer cidade”, pode também ser facilmente estendido para “nenhuma cidade”, aproximando-se assim do conceito da palavra de *Utopia*, *U-Topos*, ou lugar nenhum. Desta forma, Everytown aproxima-se também do caráter *ideal* de muitos dos planos urbanos teóricos desenvolvidos pelos arquitetos do período.

Estes projetos, como a *Ville Contemporaine* de Le Corbusier ou a *Grosstadt* de Hilberseimer, eram freqüentemente concebidos a partir de territórios ideais que, ao descartar delimitações e condicionantes geográficas, possibilitavam a abordagem do problema urbano como um todo. Em Everytown, este terreno ideal é *construído* pelo homem, sob o solo, eliminando qualquer vínculo com a topografia, o clima ou outro determinante natural (Figura 221). Entretanto, diferentemente de *Metropolis*, onde o subterrâneo carrega consigo a conotação de abafamento e de opressão, em Everytown ele se apresenta como uma representação do *domínio* do homem sobre a

¹⁴ *Science of Significs*, no original.

natureza, um domínio que traz consigo uma total *independência* dos meios naturais, já que a própria cidade seria capaz de criar artificialmente suas condições ideais de vida.

Esta auto-suficiência apresentada por Everytown, obtida através do desenvolvimento tecnológico, era também um dos objetivos dos projetos arquitetônicos daquele período, que buscavam criar ambientes em condições ideais de temperatura e iluminação sem a interferência do meio externo. Le Corbusier (1973, p. 166) já previa que, em um período de vinte anos, “a técnica terá levado bem além daquilo que conhecemos a calefação, a iluminação e os modos de estrutura racional”. Ainda para o arquiteto, que definia arquitetura como *pisos iluminados*,

uma janela é feita para iluminar, *não para ventilar!* Se for para ventilar, usemos aparelhos de ventilação. Trata-se de mecânica, de física. Mais esta: a janela é o órgão mais dispendioso de uma casa.[...]. E se, com um gesto, pudéssemos repudiar a janela, ao mesmo tempo em que iluminamos os pisos? (LE CORBUSIER, 2004, p. 65, grifos no original).

A resposta elaborada por Le Corbusier para esta questão, na continuidade de seu texto, seria a criação de *panos de vidro* fixos, hermeticamente vedados, onde os ambientes seriam climatizados através de dispositivos de condicionamento de ar. Everytown, entretanto, completamente desvinculada das condicionantes tecnológicas do período entre guerras, apresenta uma resposta mais *literal* à questão de Le Corbusier, ao realmente excluir as janelas e realizar o processo de iluminação natural também através de recursos mecânicos. Em uma das cenas de *Things to Come* (Figura 222), um homem idoso mostra à sua neta fotos históricas do que ele chama de “era das janelas”:

Menina: Por que havia estes prédios cheios de janelas?

Avô: Antigamente construíam casas assim.



Figura 225 - Everytown em 2036

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 226 - Everytown em 2036

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 227 - Everytown em 2036

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

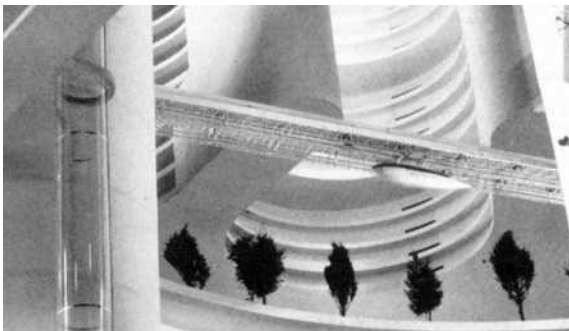


Figura 228 - Veículo sob trilhos

Fonte: FRAYLING, 1995, p.61 (detalhe)

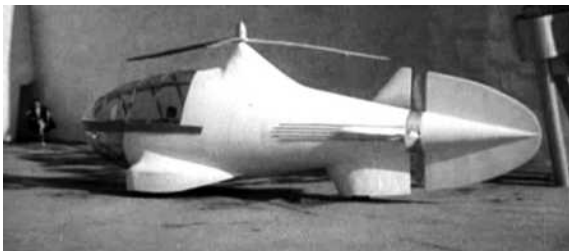


Figura 229 - Helicóptero

Fonte: Detalhe de fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

Menina: Por quê?

Avô: Porque não tinham luz solar interna como nós. Tinham que fazê-las lá fora, para aproveitar a luz diurna. Não achavam ruim viver assim. As pessoas viviam ao ar livre, e tinham janelas. A era das janelas durou quatro séculos. Não sabiam que com luz diurna interna como a nossa não haveria necessidade de prédios tão altos.

Menina: As novas invenções tornam a vida mais e mais agradável.

Assim, a idéia de Le Corbusier de criar a *casa hermética*, onde “nem o menor grão de poeira penetrará nela, nem as moscas e pernilongos. Nenhum ruído!” (LE CORBUSIER, 2004, p. 76), é estendida, em *Things to Come*, para a escala urbana, já que a Everytown de 2036 apresenta as características de *uma cidade hermética*.

Em relação a seus aspectos formais, a Everytown do futuro também apresenta uma série de afinidades com a arquitetura proposta no contexto das vanguardas. Entretanto, diferentemente de *Metropolis*, que configura um mosaico de referências contrastantes, em Everytown as formas contribuem para a criação de um ambiente completamente homogêneo. Se em *Aelita* podemos observar a composição de espaços regidos por uma única lei criativa, este conceito de “ambiente total” parece se estender em Everytown para toda a cidade.

A noção de objeto arquitetônico, como elemento simbólico, tão marcante em *Metropolis*, se dissolve por completo em Everytown. As células arquitetônicas, conforme pudemos observar na seqüência de reconstrução da cidade, são produzidas coletivamente, com unidades despidas de individualidades. Esta transição do *individual* para o ambiente comum, novamente nos remete às aspirações neoplásticas:

Para se chegar à criação da nova cidade, será preciso primeiro criar a nova residência. O Neoplasticismo, no entanto, não considera a residência para se isolar

ou onde buscar refúgio, mas como parte do todo: um elemento construtivo da cidade. [...]. Se quisermos que nosso meio ambiente material seja de uma beleza pura, saudável e atenda real e diretamente às exigências para a sua utilidade, portanto, é necessário que ele *não reflita mais os sentimentos egoístas de nossa insignificante personalidade* – E ATÉ MESMO QUE NÃO SEJA MAIS UMA EXPRESSÃO LÍRICA, MAS, SIM, PURAMENTE PLÁSTICA. (MONDRIAN, 2008¹⁵, p. 161-162; grifos e destaques no original)

Da mesma forma como propunham os artistas neoplasticistas, em *Everytown* o caráter *universal* do “homem-tipo racional” se estende também para as moradias e, conseqüentemente, para a cidade. Entretanto, mesmo que homogênea, a composição formal de *Everytown* apresenta uma clara preocupação plástica, que a diferencia da uniformidade redutora e massificadora dos subterrâneos de *Metropolis*.

Esta unidade arquitetônica, que se estende em todos os enquadramentos para além de nosso campo de visão, nos transmite uma idéia de “casas infinitas”, ou, no mínimo, “casas quilométricas”, como Le Corbusier acreditava que deveriam ser as residências da era maquinista: “notemos que o empreendimento da construção deve harmonizar seus métodos com o espírito da época maquinista e por meio da eliminação da *pequena* construção privada. A casa não deve mais ser feita por metro, mas *por quilômetro*.” (LE CORBUSIER, 2004, p. 107). A forma como estas “casas quilométricas” se organizam, estendendo-se linearmente no sentido horizontal e sobrepondo-se verticalmente umas sobre as outras, criando varandas lineares contínuas, também se assemelha à proposta de Le Corbusier de criação de “ruas no ar”:

¹⁵ Texto originalmente publicado em 1926.



Figura 230 - Terraços-jardim (à direita, abaixo)
Fonte: Detalhe de fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 231 - Ambiente interno de *Everytown* em 2036, com jardins ao fundo
Fonte:
<http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>



Figura 232 - Transmissão de uma comunicação no espaço público de Everytown, através de projeção em tela móvel e transparente
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 233 - Transmissão de uma comunicação no espaço público de Everytown, através de holografia
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

[...] projeto uma *rua*. Esta rua tornar-se-á uma *rua no ar*, algo diferente do passeio sobre o solo. Esta “*rua no ar*” se repetirá sobrepondo-se a cada 6 metros; portanto, “ruas no ar” a 6, 12, 18 e 24 metros acima do solo. Mantenho a denominação “rua” de preferência a corredor, a fim de enfatizar que se trata de um dispositivo de circulação horizontal inteiramente independente das vilas que a circundam, e cujas portas se abrem para ela. Estas ruas no ar alcançam, a uma distância útil, grupos de elevadores, rampas e escadarias que estabelecem a ligação com o solo da cidade. (LE CORBUSIER, 2004, p. 105)

Os elevadores de uso comum, que parecem ser a principal forma de transporte vertical em Everytown, erguem-se “como serpentes, de ferro, de vidro, ao longo das fachadas”, assim como imaginou Sant’Elia (1980, p. 157-158). Complementando o sistema de transportes, existem vias elevadas em diversos níveis, assim como em *Metropolis*; entretanto, não há sinal de congestionamento ou pressa. Uma destas vias é destinada ao transporte de pedestres, através do que parece ser uma “esteira rolante”, remetendo também às idéias de Sant’Elia (1980, p. 158) de “passarelas metálicas” e “velocíssimos tapetes rolantes”. Uma terceira via sustenta um trilho, onde um veículo em forma de cápsula desliza rapidamente sob o mesmo (Figura 228). Já o tráfego de veículos sobre rodas não está visível, indicando que, caso continue a existir, sua disposição não interfere no trânsito de pedestres. O grande número de pessoas transitando a pé no “térreo” de Everytown parece responder aos anseios de Le Corbusier (1971, p. 88) ao afirmar: “O homem da civilização da máquina circulará a pé, no interior de sua cidade reorganizada”.

Para percorrerem distâncias mais longas, inclusive para fora do ambiente hermético da cidade, são utilizados também veículos aéreos. Entretanto, não se tratam mais dos pesados aviões de

guerra presentes no contexto de reconquista do território, mas de leves helicópteros brancos (Figura 229).

Embora Everytown tenha sido escavada no solo, cortando assim seus laços com qualquer tipo de vegetação natural, a cidade apresenta uma série de jardins em seus mais diferentes níveis (Figura 230 e Figura 231), como os terraços-jardim propostos por Le Corbusier, além de árvores e plantas situadas em diversos locais da cidade, como nas “ruas no ar”. Entretanto, mesmo que a vegetação seja mais freqüente em Everytown do que em *Metropolis*, aqui também se configura uma imagem de natureza completamente domesticada e artificial.

Ainda em relação às áreas comuns, podemos observar que, mesmo que não possua anúncios de publicidade luminosos como em *Metropolis*, o espaço urbano de Everytown é também utilizado como veículo de comunicação, mas de uma forma muito diferente: através de projeções em uma grande tela transparente, posicionada apenas quando as transmissões são realizadas (Figura 232), e através de hologramas em diversos pontos da cidade (Figura 233). Através das considerações dos personagens, somos levados a entender que “o mundo moderno está repleto de vozes”.

Os ambientes internos de Everytown mantêm algumas das já citadas indicações do roteiro de Wells, como a presença de “equipamentos modernos”, iluminação “difusa a partir do teto – sem lâmpadas”, ausência de “janelas ou portas de dobradiças” ou de “pilares ou juntas em ângulo reto” (Figura 234 até Figura 237). Ramirez (1993, p. 264) considera o resultado visual destes ambientes como “uma síntese entre o expressionismo à la Mendelsohn, o futurismo, o desenho industrial e as experiências da vanguarda européia mais radical”.



Figura 234 - Ambiente interno em Everytown
Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>



Figura 235- Ambiente interno em Everytown
Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>



Figura 236- Ambiente interno em Everytown
Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>



Figura 237 - Ambiente interno em Everytown

Fonte: <http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>

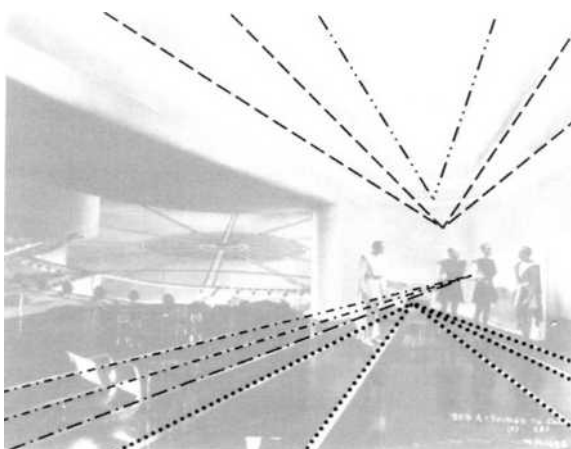


Figura 238 - Esquema de linhas de fuga traçado por Jorge Gorostiza sobre imagem still de *Things to Come*

Fonte: GOROSTIZA, 2007, p. 28

Conforme apontado através de uma análise realizada por Jorge Gorostiza, a partir de uma fotografia *still* do escritório de Oswald Cabal (Figura 237), estes ambientes criam também uma sensação de *irrealidade*:

nesta imagem se pode comprovar que as linhas de fuga do pavimento não convergem para o mesmo ponto de fuga, e nem as linhas do teto o fazem, além de que o plano de terra sobre o qual se assenta a cidade ao longe, que deveria ser paralelo ao do pavimento, mesmo que mais longínquo, parece levantado em relação ao restante dos planos. Tudo isto provoca uma curiosa sensação de irrealidade que unida ao pavimento brilhante faz com que as figuras humanas pareçam estar imersas em um espaço irreal (GOROSTIZA, 2007, p. 28).

Ainda nesta imagem, Gorostiza aponta a existência de uma cadeira (à esquerda) que pode ser comparada à Brno, que Mies van der Röhe desenhou em 1930.

Assim como os tubos dos elevadores, os pilares são de seção circular e totalmente transparentes, do mesmo modo que a maior parte do mobiliário, provavelmente executados em Rhodoid. Frayling (1995, p. 63-65) considera estes elementos possivelmente inspirados na *Glass Room* projetada por Oliver Hill para a *Exhibition of British Industrial Art*, em 1933. O mobiliário é também considerado por Gorostiza (2007, p. 27) como “muito mais avançado que a arquitetura, como também o são as máquinas e mesmo o vestuário.”

Em uma cidade construída por uma organização de aviadores, entretanto, não parece ser por acaso que o *Streamline*, corrente de *design* dos anos 30 que se baseava principalmente nas formas aerodinâmicas, tenha sido a referência visual mais freqüentemente apontada pela

literatura sobre o filme¹⁶. Além de ter influenciado diretamente o mobiliário, os figurinos e os meios de transporte – como os aviões, muito próximos aos projetos de Norman Bel Geddes – as formas aerodinâmicas teriam sido absorvidas também pela própria arquitetura, conforme afirmou Ramírez (1993, p. 264): “não há dúvida de que *Things to Come* ofereceu melhores exemplos do “Streamline Moderno” do que toda a arquitetura real da mesma época”.

Embora o contexto da narrativa e as falas dos personagens nos levem a entender que Everytown encontrava-se amplamente conectada com o restante do mundo, apenas um local externo à cidade é mostrado no filme, o grande “canhão espacial” que envia uma nave ao espaço (Figura 240). Em um ambiente aberto, sobre o solo, mas conectado à cidade através de vias de transporte, a imensa estrutura também possui formas aerodinâmicas que remetem aos projetos de Norman Bel Geddes (Figura 239). Tanto a escala quanto as formas deste complexo indicam uma aspiração ao *monumental* – assim como as máquinas na seqüência da reconstrução e a própria Everytown. Ramirez (1993, p. 263) observa que, nesta estação de lançamento, “a hipertrofia das formas modernas industriais alcança a categoria estética do sublime”.

6.4. Arte e Ciência, Homem e Máquina

Uma das mais enfáticas críticas realizadas por H.G. Wells em relação à *Metropolis* dizia respeito aos trabalhadores do subterrâneo e sua posição de subserviência à máquina. De acordo com a visão do escritor, o progresso deveria trazer maior autonomia ao ser humano, e não o contrário. Em *Things to Come*, as questões derivadas da relação entre Homem e Máquina continuam sendo

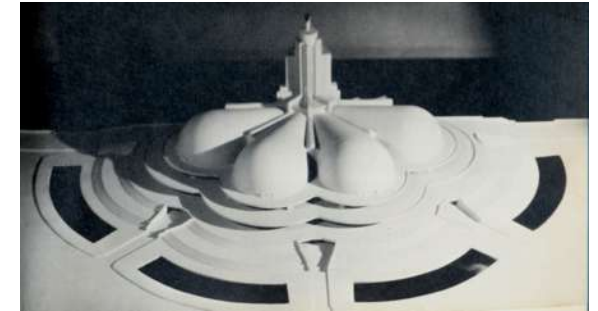


Figura 239 - *Temple of Music*, projeto de Norman Bel Geddes, 1929

Fonte: GEDDES, 1977, p. 167



Figura 240 - Estação de lançamento de espaçonaves

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

¹⁶ Ver, por exemplo, FRAYLING, 1995, p.67; ALBRECHT, 1986, p.163-164; e RAMÍREZ, 1993, P.264.



Figura 241 - Obra sendo esculpida por Theotocopoulos

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 242 - Theotocopoulos em frente sua obra

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

colocadas, e embora seja possível estabelecer um evidente diálogo entre os dois filmes, suas respostas apresentam diferenças explícitas.

Ao definir o ser humano que iria habitar sua *cidade ideal*, H.G. Wells toma como modelo o *homem renascentista*: “Leonardo da Vinci com sua imensa amplitude de visão, seu fervor criativo, sua curiosidade, seu poder de trabalho intensivo, foi o precursor do homem comum, assim como o mundo que é agora produzido por ele” (WELLS, 1945, p. 425). Seu herói não seria *totalmente coração*, como Freder em *Metropolis*, mas “um equilibrado cientista que havia compreendido a literatura da *eficiência industrial*” (FRAYLING, 1995, p. 49, grifos no original). Entretanto, a racionalidade dominante do mundo futuro não estaria livre de seus antagonistas, e a figura escolhida por Wells para representar a oposição ao *progresso* é o personagem do *artista*, Theotocopoulos¹⁷.

Conforme apontado anteriormente, a seqüência de apresentação dos créditos em *Metropolis*, que configura uma *Ode à Máquina* através de uma breve *sinfonia mecânica*, deixa claro, logo a seu final, que o processo de mecanização também se estende aos habitantes da cidade. Em *Things to Come*, a seqüência de reconstrução de Everytown, que se assemelha em muitos aspectos com a cena de créditos em *Metropolis*, também apresenta, logo a seu final, a insatisfação gerada pelo progresso:

O mundo é melhor do que antes? Estou cheio deste progresso. O que o progresso fez por nossa civilização? Máquinas, protótipos. Construíram grandes cidades? Sim. Prolongaram a vida? Sim. Conquistaram a natureza e construíram um mundo

¹⁷ Segundo Frayling (1995, p. 23), o nome do personagem remete ao pintor Domenikos Theotocopulus, ou El Greco.

branco. A vida não era boa antes? Quando era curta, quente e alegre, e o diabo se dava mal? [...] Vou me rebelar. A hora é agora. [...] Imagine se alguém gritasse "Parem, parem o progresso!" Se eu gritasse ao mundo: "Acabem com o progresso". Eu poderia falar, há rádios por toda parte. O mundo moderno está repleto de vozes. Sou artista. Eu tenho o direito de falar. (Theotocopoulos, *Things to Come*).

Através do discurso de Theotocopoulos, são apontadas as conseqüências subjetivas do processo de mecanização, as desconfianças e inquietudes em relação ao “mundo branco” e suas proezas tecnológicas. Ao mesmo tempo em que o progresso científico aparentemente teria deixado a vida mais simples, ao criar um ambiente mais limpo e com inúmeras conveniências, muitos de seus habitantes sentiam que alguma coisa havia sido perdida (TELOTTE, 1999, p. 156-157).

A escolha da figura do *artista* para representar o contraponto aos excessos do desenvolvimento tecnológico, buscando o equilíbrio entre mecanização e humanidade, vai ao encontro do que já havia sido apontado por Walter Gropius:

Ao contrário do processo de mecanização, o trabalho do verdadeiro artista, em sua busca despreconcebida, consiste em encontrar a expressão simbólica formal para os fenômenos de nossa vida. Para tanto, necessita da visão ousada e firme do homem livre. O seu trabalho é de grande significação para o desenvolvimento de uma verdadeira democracia, pois ele é o protótipo de homem “integral”, sua independência e sua liberdade permanecem relativamente intactas. Suas capacidades intuitivas são o antídoto contra nossa supermecanização, e poderiam humanizar nossas vidas e humanizar as conseqüências da máquina. (GROPIUS, 1972, p. 211)



Figura 243 - Theotocopoulos à frente da multidão
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 244 - Multidão em Everytown
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)

Entretanto, a visão de Walter Gropius coloca a ação do artista – e, conseqüentemente, da arte – como uma contribuição benéfica e necessária para o equilíbrio da sociedade mecanizada. Já em *Things to Come*, a narrativa é construída de uma maneira que “cuidadosamente calcula nossas reações” ao descrever Theotocopoulos “como um tipo completamente impertinente, arrogante, dado ao bombástico, o artista que estará sempre em divergência com o cientista” (TELOTTE, 1999, p. 157), transformando, desta forma, o *artista* em uma espécie de *vilão*.

As divergências entre *humanidade* e *tecnologia* levam Theotocopoulos a incitar uma revolta da população contra o desenvolvimento tecnológico, simbolizado pela destruição do *canhão espacial* que lançaria, pela primeira vez, seres humanos ao espaço. Através da já citada rede de comunicações de Everytown, que envolve projeções de imagem e voz “para todo o mundo”, Theotocopoulos proclama:

Isso vai continuar? Ou nós, humanos sensatos, colocaremos um ponto final a toda insanidade, para sempre? O que é o progresso? Qual o benefício de avanços e progressos? Queremos um lar, queremos tranqüilidade. Acreditam estar felizes. Não sacrificaremos vidas humanas com experimentos. Progresso não é viver. É a preparação para viver. [...] O que pretendem com o canhão espacial? Não se enganem. O que hoje parece uma opção amanhã irão impor a todos no mundo. O Homem nunca descansará? Nunca será livre? Chegará o dia em que você terá que viver em planetas estranhos em lugares além das estrelas. Acabe com o progresso agora. Que este seja o último dia da era científica. Que o espaço seja símbolo de nossa privação. Vamos destruí-lo! Agora!

Assim como os operários em *Metropolis* atendem prontamente ao chamado do robô Maria para a destruição das máquinas, Theotocopoulos consegue também, quase imediatamente, uma

multidão de seguidores para sua tentativa de destruição da estação de lançamento. Embora as situações narrativas sejam bastante parecidas – um personagem antagonista que incita com sucesso uma multidão contra a representação do domínio tecnológico – pode ser observado em *Things to Come* uma aparente *inversão de papéis* em relação à *Metropolis*. No filme de Lang, quem estimula a revolta é o mais perfeito produto do próprio desenvolvimento tecnológico, o robô; em *Things to Come*, o artista, que esculpe manualmente sua obra figurativa em pedra, em uma atividade genuinamente *humana*. A própria figura do cientista adquire significados antagônicos nas duas obras: em *Things to Come*, John Cabal e Oswald Cabal configuram o ser humano ideal, motores do progresso e despidos de individualidades; já em *Metropolis*, Rotwang é mostrado como uma figura próxima à do alquimista, cujas invenções, mesmo que tecnológicas, apresentam uma base mística e sentimental – como a recriação mecânica da mulher que amou e perdeu para Joh Fredersen. Em *Metropolis* a rebelião é levada a cabo e as máquinas são efetivamente destruídas, mostrando-se, entretanto, necessárias para o funcionamento da cidade. Já em *Things to Come*, a multidão não consegue evitar o lançamento da espaçonave, em uma vitória – pelo menos momentânea – do desenvolvimento tecnológico.

A facilidade com que as pessoas aderem ao chamado de Theotocopoulos indica, além da visível insatisfação do *homem racional* em relação ao mundo derivado do progresso tecnológico, uma atitude que emana prioritariamente dos instintos coletivos, e não da vontade individual:

Multidões de homens e mulheres e crianças correndo como formigas em um formigueiro violentamente aberto: eles parecem movidos por impulsos de multidão, não por mentes individuais. Inquietos, intoleravelmente inquietos, é esta nova sociedade dos homens: desagradável e depressiva em sua soma final. (Fabians Beatrice e Sidney Webb, apud FRAYLING, 1995, p.67).



Figura 245 - Multidão tentando impedir o lançamento da espaçonave
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936)



Figura 246 - Oswald Cabal e Passworthy observando a espaçonave no espaço
Fonte:
<http://www.625.org.uk/ttc/gallery/2036.htm>

O resultado visual da multidão como “pequenas formigas” teria sido uma decorrência das técnicas utilizadas para tornarem possível a construção de Everytown, que teve a parte do chão da praça produzida em tamanho real, combinada com maquetes e projeção de pessoas (FRAYLING, 1995, p. 67). De qualquer forma, a imagem almejada por Wells de “trabalhadores individualizados fazendo um responsável trabalho cooperativo de equipe” se dissolve totalmente, aproximando sua *população ideal* da multidão de operários guiada pelo robô em *Metropolis*.

A principal motivação da revolta deriva da possibilidade da conquista do espaço, em uma ação que Telotte (1999, p. 157) considera como um confronto de várias realidades de sua época: não apenas do progresso sob suas várias formas e os múltiplos efeitos que ele traz, mas também o fato da própria humanidade aparentar ser tão pequena quando vista de fora. Ao mesmo tempo, se torna óbvio que a própria tecnologia pode ter o papel de estimular uma certa “pequenez” no modo de pensar sobre a natureza monumental de suas criações e o grande poder delas sobre o destino humano.

Em *Metropolis*, através da metáfora do aperto de mãos, afirma-se a promessa final do *sentimento* como ponto de equilíbrio para a sociedade mecanizada. Em *Things to Come*, o diálogo final de Oswald Cabal com Passworthy aponta para a impossibilidade de um ponto de equilíbrio. A humanidade estaria fadada a seguir a determinação do artista – o fim do progresso – e assim passar a viver “como animais”, ou seguir em seu projeto exploratório e conquistar todo o universo. *Isto ou aquilo*. Como um prenúncio da impossibilidade de efetivação do ideal de união entre ciência, arte e vida.

Passworthy: Meu Deus, não haverá uma era da felicidade? Nunca teremos tranquilidade?

Oswald Cabal: Tranqüilidade é bastante para o indivíduo. Se for demais, chamamos de morte. Para a humanidade, nada de tranqüilidade ou epílogo. Ela precisa continuar conquistando. Primeiro, nosso pequeno planeta. Depois as leis da matéria que nos limitam. E os outros planetas. Por fim, a imensidão das estrelas. Quando tiver conquistado todo o espaço e mistérios do tempo... ainda assim estará começando.

Passworthy: Somos criaturas tão pequenas. A humanidade é frágil, fraca. Como pequenos animais.

Oswald Cabal: Pequenos animais. Se não somos mais que animais...devemos agarrar a felicidade, viver, sofrer e morrer... importando tanto quanto animais e seus feitos. É isto ou é aquilo. Todo o universo ou nada. Qual deles será, Passworthy? Qual será?

7. Considerações Finais

A cidade ficcional erige-se no vazio destas fendas [da cidade real], como uma gramática a partir da qual é possível dizer e significar, e, sobretudo, dizer o que está proibido, falar o que não se deve trazer à vida o que está morto e enterrado, deixar falar o que já não é, permitir que apareçam os fantasmas e os espíritos das coisas já idas e esquecidas e os espectros dos desejos não cumpridos e recalçados. Eis aqui uma forma possível de falar da condição humana e de suas felicidades e infortúnios para habitar o mundo. Que mundo? Mundos gerados por uma imaginação analógica, imaginação cujo motor parece ser a fantasia informada pelas descobertas científicas e a depressão estimulada pelas faltas e carências, os desejos contrariados, as ilusões negadas. Imagina-se o que não se tem, deseja-se o reverso do que se conhece, desenha-se o avesso do porto obrigado de permanência. (RAVETTI, 2005, p. 49)

Marte. Metropolis. Everytown.

Quando observadas por entre suas roupagens imaginárias, futurísticas, e até extraplanetárias, estas três cidades ficcionais se mostram como espaços de problematização e articulação de idéias estreitamente vinculadas ao contexto cultural no qual se inseriam. Através de artifícios como alegorias, delírios, fabulações, estas obras encontraram uma forma de transportar para suas próprias formulações de futuro muito do que se reconhecia nas metrópoles do início do século XX, assim como do que se antevia, ou do que se propunha no sentido de superá-las.



Inseridas em obras cinematográficas de caráter narrativo, que configuravam um eficiente veículo de comunicação com as massas, estas cidades ficcionais difundiram para o grande público uma série de temáticas fundamentais nas elaborações da arte de vanguarda. Mesmo que realizadas em momentos e países distintos, *Aelita*, *Metropolis* e *Things to Come*, cada uma com suas particularidades, compartilharam de um mesmo imaginário, e desenvolveram em suas tramas uma série de similaridades. Trabalhadas tanto nas narrativas como através das próprias composições urbanas, fazem-se centrais, nestes três filmes, questões como o desenvolvimento tecnológico e seus desdobramentos positivos e negativos, assim como a oposição entre máquina e indivíduo, ou objetividade e subjetividade; as conformações políticas e sociais, e a possibilidade de transformá-las através de ações revolucionárias; as maneiras como a arte e a arquitetura deveriam se colocar frente à criação de um *Novo Mundo*.

Em *Aelita*, o território marciano configura tanto uma *fuga* como uma *contraparte* da cidade de Moscou, espelhando suas aspirações mais vanguardistas, assim como seus traços mais retrógrados. Este *planeta-cidade*, que se distancia da realidade imediata tanto através do espaço físico, interplanetário, como através de uma barreira onírica, configura um campo neutro para a problematização de questões latentes da União Soviética pós-revolucionária. A viagem espacial, a conquista do espaço e o contato com habitantes de outros planetas, possibilidades colocadas pelo desenvolvimento tecnológico e amplamente presentes no imaginário daquele período, configuram, no filme de Protazanov, uma possibilidade de *liberação*, tanto em relação a seu discurso, sua narrativa, como em aspectos formais, permitindo a concepção de um mundo completamente novo, baseado na estética da arte de vanguarda. O desenvolvimento tecnológico, assim como as telecomunicações, assumem papéis centrais em *Aelita*, tanto em sua composição

visual como em seu roteiro, já que o impulso inicial da narrativa deriva de uma mensagem interplanetária, e se desenvolve com o empreendimento de uma viagem espacial.

Plasticamente, a cidade marciana pode ser considerada um grande laboratório de investigação, tanto em relação às formas como aos materiais utilizados, que se aproxima, em diversos pontos, das experimentações construtivistas. Neste território imaginário, em uma espécie de *ambiente total*, a arte se dissolve no espaço urbano, nos interiores, nos objetos, nas vestimentas. As formas dos espaços arquitetônicos se estendem para o mobiliário e para os figurinos, a música é criada através de componentes do ambiente, os objetos utilitários são concebidos como esculturas. Mesmo nos subsolos, as formas mais opressoras assumem uma beleza plástica, como as “grandes e pesadas rodas dentadas que ao mesmo tempo possuem uma elegância notável” (GOROSTIZA, 2007, p. 13-14). Elementos que demarcam a avançada tecnologia e as telecomunicações estão amplamente presentes nessa fabulação do território marciano: antenas, fios, telescópios, objetos que se movem ou se montam sozinhos.

Entretanto, o visual vanguardista e as avançadas tecnologias se contrapõem a um modelo de sociedade tão “retrógrado” como o da Rússia Czarista, onde uma elite aristocrática impera sobre a maior parte da população. A organização do território marciano reflete esta disposição social vertical: enquanto a elite habita a superfície do planeta, sempre observando o céu, a grande massa, escravizada, vive confinada nos subterrâneos. Além da própria disposição urbana, os figurinos também atuam de forma a explicitar os papéis sociais dos personagens: opondo-se aos trajes exuberantes e singulares da rainha e de sua corte, os figurinos dos escravos, que ocultam completamente seus rostos e qualquer possibilidade de expressão pessoal, transforma-os em uma massa de seres sem individualidade. Já os soldados, com seus trajes de inspiração maquinista, são transformados em seres robotizados, em uma espécie de hibridização entre

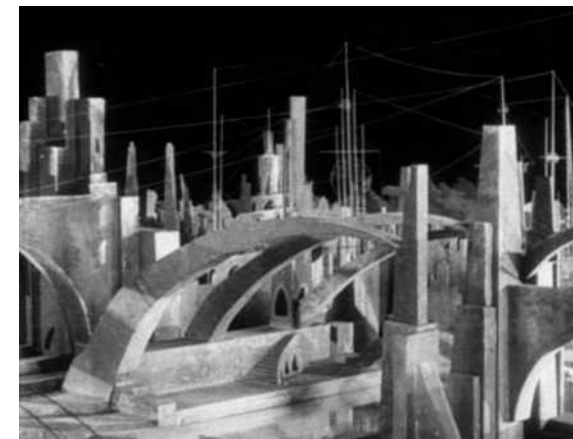


Figura 247 – Cidade marciana, em *Aelita*
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 248 - Metropolis sobre o solo
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 249 - Everytown
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936)

homem e máquina. O efeito de “massificação” destes dois grupos sociais é intensificado através dos enquadramentos, de planos compostos por massas que preenchem toda a cena.

Em uma tentativa de transformar esta condição social, os viajantes terrestres, Los e Gusev, incitam uma revolução dos escravos marcianos, com o intuito de criar uma “União Marciana de Repúblicas Socialistas Soviéticas”. Entretanto, ao final desta revolução, Aelita, que havia se aliado aos revolucionários em oposição ao seu consorte e aos anciãos, requer para si o poder absoluto. Com os escravos novamente dominados, Los, desencantado, acorda para a realidade de onde nunca realmente havia saído: atendendo ao chamado da revolução *real*, retorna para a Moscou onde, visivelmente, ainda há muito que fazer.

Ao projetar as idéias inovadoras e a beleza comum e idealizada da arte de vanguarda para uma Marte aristocrática e opressora, *Aelita* parece afirmar que estas novas elaborações formais não configurariam, afinal, instrumentos para a superação das contradições sociais. Ao mesmo tempo, ao retratar os resultados da revolução marciana como uma mera troca de poderes, sustentando a disposição social pré-existente, o filme de Protazanov parece apontar para um sentimento de *desconfiança* em relação aos desdobramentos do processo revolucionário na União Soviética *real*.

Muitas das contradições marcianas viriam reaparecer em *Metropolis*, a complexa cidade criada por Fritz Lang, que explicita as diferentes faces dos processos de modernização. Sobre o solo, uma resplandecente cidade usufrui dos benefícios trazidos pelo desenvolvimento tecnológico, com altos edifícios iluminados e avançados meios de transporte, combinando o imaginário de *metrópole do futuro* presente na cultura popular às experimentações formais das vanguardas, particularmente do Expressionismo. Abaixo desta metrópole iluminada, encontra-se sua contraparte subterrânea, uma cidade oprimida pelo trabalho mecanizado, pelo tempo abstrato,

pela total predominância do mundo objetivo sobre a dimensão subjetiva dos indivíduos. Assim como em *Aelita*, a organização vertical da cidade reflete e denuncia a própria sociedade que a habita, estratificada e discrepante.

Na maior parte dos subsolos, a arquitetura mimetiza a máquina, as atividades são totalmente regidas pelo ritmo mecânico, os trabalhadores se resumem a peças de um grande mecanismo urbano. As habitações dos operários, tão despersonalizadas como eles próprios, evidenciam uma existência oprimida e padronizada. Os efeitos de *massificação* e *maquinização* são acentuados também através das vestes e dos movimentos dos operários: diferentemente de *Aelita*, onde os figurinos resultam de experimentações singulares de formas e materiais, os operários em *Metropolis* são trajados com macacões comuns de trabalho, em tonalidades escuras, que anulam qualquer resquício de individualidade; seus movimentos, idênticos e ritmados, transformam os grupos de pessoas em massas organizadas, que se movimentam através do cenário de uma maneira notadamente artificial, sem qualquer traço da espontaneidade característica da multidão metropolitana. Este procedimento automatizado dos operários, assim como seu trabalho essencialmente mecanizado, contrapõe-se ao comportamento individual do personagem-robô, o *homem mecânico* por excelência, em uma deliberada inversão de papéis entre *homem* e *máquina*.

Entretanto, é também na *Metropolis* subterrânea em que se situam as catacumbas, que fazem referência aos ideais do cristianismo primitivo, e onde se manifestam os últimos resquícios de espontaneidade e subjetividade dos trabalhadores. Lá são plantadas, pela personagem Maria, as promessas de união entre dominadores e dominados, entre *mãos* e *cérebro*. Entretanto, estas idéias são posteriormente corrompidas pela cópia-robô de Maria, sob ordens do magnata da cidade, e tem início uma revolta dos operários contra as máquinas. Tão desastrosa quanto a



Figura 250 - Escravos marcianos em *Aelita*
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 251 - Operários na *Metropolis* subterrânea
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

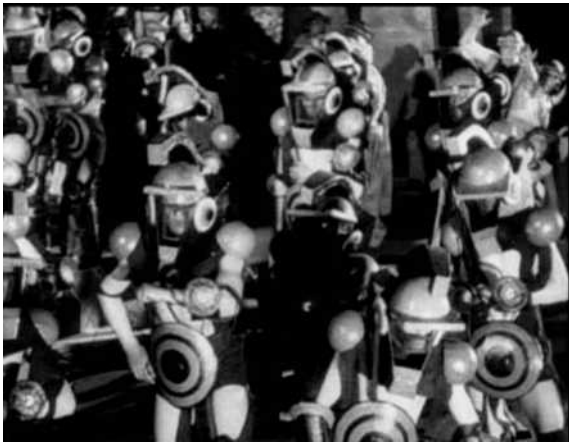


Figura 252 - Exército marciano, em figurino de aparência maquinista
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)

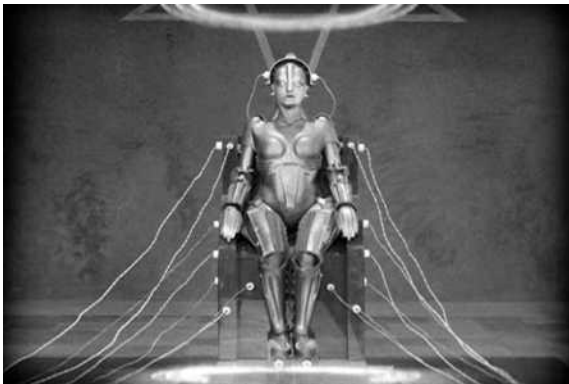


Figura 253 - Robô-Maria, em *Metropolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

revolução dos escravos marcianos, a rebelião dos trabalhadores de *Metropolis* apenas reitera o alto grau de alienação de seu trabalho mecanizado, e o total desconhecimento dos desdobramentos de suas ações, que resultam no alagamento de suas próprias casas. Dissolvidas as esperanças revolucionárias, a única possibilidade de união entre as cidades antagônicas está contida em um conformista aperto de mãos entre *mãos* e *cérebro*, através da *mediação do coração*.

Nesta metáfora final, constituída em frente a uma catedral gótica, se afirma a necessidade da contraparte subjetiva da existência metropolitana – da arte, ou *do coração* – a atuar como elemento de equilíbrio frente às disparidades impostas pelos processos de modernização. Entretanto, ao utilizar o repertório formal da arte de vanguarda para a composição de uma cidade desigual e fragmentária, ainda que diluído em uma série de outras referências estéticas, *Metropolis* acaba por deslocar, ou mesmo inverter, os significados que inicialmente acompanhariam estas formas – como a *Nova Torre de Babel*, que se baseia na configuração expressionista da *Stadtkrone* para abrigar um elitista centro financeiro e de negócios.

Já Everytown, a cidade criada em *Things to Come*, configura uma tentativa de superação das contradições trazidas pelos processos de modernização. Após uma grande guerra, que se estabelece como um artifício de *depuração* social e tecnológica, Everytown é totalmente reconstruída. Proposta como berço de uma sociedade igualitária, racional e universal, a nova cidade deveria estar liberta das divergências entre indivíduo e máquina, explícitas nos filmes anteriores. Em seu processo de reconstrução, os maquinários são responsáveis por todas as tarefas que exigem força, cabendo às pessoas apenas observar e comandar. As técnicas utilizadas na edificação da nova cidade, totalmente industrializadas, incorporam proposições elaboradas por arquitetos como Le Corbusier ou pela *Bauhaus*.

A grande cidade, ampla, hermética, ordenada, que se propõe universal – como o próprio nome *Everytown* indica – é construída totalmente abaixo do solo. Entretanto, diferentemente de Marte em *Aelita* ou de *Metropolis*, o subterrâneo em *Everytown* não reflete a estratificação de uma sociedade vertical, mas traz consigo a conotação da *liberação* do homem em relação ao meio: plenamente independente de determinantes como relevo, clima, vegetação ou mesmo luz solar, a cidade se estabelece como um *habitat* autônomo, regido pelas necessidades humanas, e que poderia ser instalada em qualquer região do planeta. Superada a “era das janelas”, em *Everytown* a luz do sol é conduzida artificialmente para o interior da cidade, transformando também a noção de *tempo natural*. Entretanto, esta *abstração* do tempo difere do aprisionamento ao ritmo mecânico, presente nos filmes anteriores, e configura a autonomia humana em relação às leis impostas pela natureza.

Mesmo que tenha sido concebida para retratar uma cidade *ideal*, *Everytown* se mostra tão ambígua como Marte ou *Metropolis*. O grande *mundo branco*, racional e tecnológico, não satisfaz uma significativa parcela de seus habitantes que, assim como nos filmes anteriores, se revoltam contra os logros do progresso. Incitados pelo artista Theotocopoulos, com o intuito de destruir o *canhão espacial*, uma espaçonave que levaria pela primeira vez seres humanos para fora do planeta, os revolucionários clamam pelo fim dos avanços científicos. Enquanto em *Aelita* a viagem espacial configura uma *fuga* ou uma *liberação* dos acontecimentos terrenos, em *Things to Come* ela simboliza o ápice do desenvolvimento tecnológico, e o domínio definitivo do homem sobre a natureza, configurando o estopim da revolução.

Assim como os escravos marcianos abraçam a causa dos terráqueos revolucionários, ou como os trabalhadores de *Metropolis* seguem o robô-Maria, uma multidão de habitantes de *Everytown* acompanha, sem questionamentos, e sem qualquer traço do comportamento individual e racional



Figura 254 - Aelita, liderando a Revolução Marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 255 - Cópia-robô de Maria, liderando a revolução dos operários em *Metropolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 256 - Theotocopoulos, incentivando a revolta em *Everytown*
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936)



Figura 257 - Revolução marciana
Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)



Figura 258 - Revolução em *Metropolis*
Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)



Figura 259 - Revolução em Everytown
Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936)

almejado por H.G. Wells, o plano de destruição do *canhão espacial*. Ao estabelecer a figura do *artista* como opositor à tecnologia, *Things to Come* coloca também a *arte* em uma posição de retaguarda, como um elemento de fissura, em uma contradição que contesta a efetivação do ideal vanguardista de união entre ciência, arte e vida.

Apesar do evidente empenho da equipe dedicada à concepção e à efetivação da Everytown do futuro, o resultado final alcançado pelo filme não se mostrou completamente satisfatório. Christopher Frayling (1995, p. 75) aponta que, após o lançamento de *Things to Come*, H.G. Wells não teria ficado satisfeito com o resultado, e teria se lamentado: “se ele ao menos tivesse conseguido comunicar o que estava tão claro em *sua* mente para a equipe de Korda” (FRAYLING, 1995, p. 75; grifo no original). As dificuldades de Wells em transmitir suas idéias à equipe de direção de arte, ou da equipe em apreendê-las e transformá-las em imagens, de certa forma, refletem os próprios impasses com os quais se debatiam os arquitetos e os cineastas daquele período: como *dar forma* a uma cidade nova, que correspondesse às transformações advindas dos processos de modernização, que transparecesse o *espírito do tempo*, e que possibilitasse, ainda, abrigar um *novo homem* e uma *nova sociedade*?

Essa dinâmica contraditória entre o diagnóstico da metrópole existente e as dificuldades da metrópole concebida remete às observações de Hugo Häring¹ (apud MARTINS, 1992, p.249) sobre os projetos de cidades ideais elaborados pelos arquitetos do início do século XX, e que podem ser estendidos para as cidades cinematográficas realizadas naquele período: as respostas encontradas por estes projetos não seriam completamente satisfatórias. Entretanto, estas

¹ HÄRING, Hugo. *Zwei Städte, Die Form*, nº1, 1926. Reeditado em alemão e inglês em Daidalos, nº4, jun. 1982, p.71-80. Ver citação na íntegra no item 3.1 Metrôpoles de Celulóide, p.51.

propostas teriam se dedicado a desenvolver as tendências já presentes nas cidades naquele momento e, de certo modo, teriam atuado também de forma a *antecipar* as configurações urbanas do porvir, nos alertando sobre os rumos que as metrópoles poderiam tomar.

Se analisadas desta forma, pode-se afirmar que estas cidades ficcionais compartilhavam com as chamadas *Sinfonias Urbanas* o intuito de retratar, reinterpretar e re-significar, através dos recursos apresentados pela linguagem cinematográfica, as metrópoles *que já se desenvolviam e se transformavam* naquele contexto. Somadas às suas prospecções do presente, estas cidades ficcionais se alimentaram também do imaginário referente às cidades do futuro, inseridos tanto na cultura popular como nos círculos intelectuais das vanguardas. Assim, Marte, Metropolis e Everytown se estabeleceram em um terreno fronteiriço entre a cidade *real*, a cidade *desejada* e as cidades *que já se anunciavam*.

Neste sentido, parece justificável que encontremos alguns traços de verdade nos apontamentos de *Aelita*, no sentido de que a União Soviética descartaria, muito em breve, as formulações das vanguardas; ou de que as cidades, conforme apontava *Metropolis*, tenderiam a se expandir de forma a salientar as disparidades entre suas facetas mais exuberantes e as mais oprimidas; ou de que a diversidade de referências estéticas, mesmo aquelas elaboradas pelas vanguardas, seriam difundidas sem qualquer relação com seus significados iniciais ou, ainda, de que os ambientes ordenados e herméticos como os de Everytown passariam a compor edifícios de grande escala, como *shopping centers*, aeroportos ou hotéis de luxo, como identificou Albrecht:

Mesmo que os esquemas de Bell Gueddes e Korda não tenham se provado viáveis, o vocabulário arquitetural de *Things to come* foi um estranho prenúncio dos estilos de hotéis desenhados pelo arquiteto John Portman três décadas depois. Concebidos como antídoto à congestão, ao crime, à poluição e ao barulho que a cidade de Wells



Figuras 260, 261 e 262 - Hotel Marriot Marquis (John Portman, 1982, Atlanta)

Fonte:

<http://www.flickr.com/photos/manuelasiener/sets/72157606636436898/>



Figura 263 - Vista da estação espacial em *Things to Come*

Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C.Menzies, 1936)



Figura 264 - *Trylon and Perisphere*, construídos para a Feira Internacional de Nova York em 1939

Fonte: APPELBAUM, 1977, p.5

aboliu, os hotéis de Portman transformaram o protótipo utópico do autor em um dos mais bem sucedidos e imitados modelos de imóveis comerciais das últimas décadas. (ALBRECHT, 1986, p. 164)

Assim, ao situarem-se neste terreno fronteiriço entre constatações, diagnósticos e antecipações, estas cidades ficcionais não apenas se apropriaram de um repertório pré-existente de imagens relacionadas à arquitetura e às cidades, mas também realimentaram esse mesmo imaginário. Devido à natureza da linguagem cinematográfica, estes filmes contribuíram ainda com as formas de *retratar* ou *representar* edifícios e espaços urbanos, através de recursos como composição de quadros, ângulos, enquadramentos. Referindo-se a uma das obras construídas para a *Feira Internacional de Nova York* de 1939, por exemplo, Stanley Appelbaum (1977, p. 5) descreve como reminiscência do filme de Menzies não apenas as edificações, mas as *vistas* que elas proporcionavam: “[sobre *Trylon and Perisphere*] uma caminhada ao redor delas no nível do solo proporcionava inumeráveis vistas de sutil elegância geométrica, reminiscentes dos espetaculares *sets* do filme de ficção científica de 1936 *Things to Come*, de William Cameron Menzies”.

Mesmo durante o período de produção de *Things to Come*, e principalmente nos últimos anos da década de 1930, se intensificava nos países europeus o mal-estar que precedia a Segunda Guerra Mundial, consolidando-se mudanças significativas de perspectivas, tanto em relação ao desenvolvimento arquitetônico e urbanístico, quanto à produção cinematográfica. Neste contexto, *Things to Come* representaria, segundo Albrecht, o final de um ciclo de proximidades entre as cidades fílmicas e o “fervor utópico” presente nos projetos arquitetônicos e urbanísticos de vanguarda:

Após 1936, a popularidade dos filmes de ficção científica caiu dramaticamente, e as cidades do futuro visitadas após o final dos anos 30 [...] eram apenas pálidas

imitações dos designs anteriores. [...] *Things to Come*, mais do que qualquer outro filme do período, passou pela mesma onda de fervor utópico que sustentou muitos dos arquitetos modernos. Este entusiasmo visionário se esforçou para alcançar a união entre arte e tecnologia, na esperança de que, em algum momento futuro, isto pudesse trazer as soluções para os problemas urbanos de congestão e superlotação. Ainda que este sonho fundamentasse algumas das mais impressionantes arquiteturas e cenários dos anos 30, ele de fato começou a se amargar para os arquitetos no início da década, quando a Depressão e o aumento da intranqüilidade social sugeriu que eles poderiam ter almejado demais, terem outorgado excessiva credibilidade na missão terapêutica da arte. No final da década, tanto arquitetos como cineastas foram afetados pela aproximação da guerra, que revelaria o terrível potencial de destruição da tecnologia. Depois da guerra, os melhores exemplos de arquitetura moderna, executados em elegante e sofisticado estilo, eram desprovidos da esperança utópica de uma sociedade harmonizada que existia, por exemplo, na Bauhaus por volta de 1930. Como o cinema continuou a produzir filmes de ficção científica, os efeitos positivos da tecnologia passariam a ser amplamente negligenciados, e o legado da bomba faria com que passassem a ser exploradas suas mais escuras ramificações. (ALBRECHT, 1986, p. 164-166)

Desta forma, *Things to Come* configura o final de um período onde as arquiteturas e cidades pensadas para as telas de cinema, mesmo que permeadas por freqüentes ambigüidades, ainda compartilhavam com os movimentos de vanguarda as expectativas de que o desenvolvimento tecnológico poderia redesenhar um *Novo Mundo*, que abrigaria um *Novo Homem*. Após a Segunda Guerra Mundial, entretanto, quando as novas tecnologias já haviam manifestado suas facetas mais destrutivas, as imagens de futuro produzidas pelo cinema, e conseqüentemente as

idades ali retratadas, passaram a ser representadas com tonalidades mais pessimistas², cada vez mais distantes das aspirações vanguardistas de união entre *ciência, arte e vida*.

² Como exemplos desses novos caminhos explorados pelo cinema em relação às representações de arquiteturas e cidades, podem ser apontados os filmes de Jacques Tati, como *Mon Oncle* (França, 1958) e *Playtime* (França, 1967), que refletem, de maneira bem-humorada, o “desencantamento com os resultados do Movimento Moderno” (NEUMANN, 1999, p. 8); *Alphaville*, de Jean-Luc Godard (França, 1965), considerado “o retrato canônico do Estado distópico e sua cidade mecanicista” (BORDEN, 2000, p. 27); além do já citado *Blade Runner*, de Ridley Scott (EUA, 1982), responsável por retratar “os medos da decadência urbana, a crescente ameaça da poluição e as potencialmente destrutivas diferenças de classes” (NEUMAN, 1999, p. 8).

8. Referências

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

APPELBAUM, S. **The New York World's Fair 1939/1940**. Toronto: Dover Publications, 1977.

ALONSO, A. R.; ATHAYDE, R. D. Virada russa: revelações de uma arte em transgressão. In: KIBLITSKY, J. **Virada russa**. [S.l.]: Palace Editions, 2009. p. 8-13.

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

ARGAN, G. C. **Arte Moderna**: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

AZEVEDO, R. M. **Metrópole**: Abstração. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BANHAM, R. **Teoria e Projeto na Primeira Era da Máquina**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**: magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 165-196.

BERNARDINI, A. F. (Ed.). **O futurismo italiano**: manifestos. São Paulo: Perspectiva, 1980.

BORDEN, I. Material Sounds: Jacques Tati and Modern Architecture. **Architectural Design**, London, vol.70, nº1, p. 26-31, jan 2000.

BOWLT, J. Rusia: El constructivismo en el teatro. In: PAZ, M., et al. **El teatro de los pintores en la Europa de las vanguardias**. Madrid: Aldeasa, 2000. p. 219-233.

_____. Constructivism and Russian Stage Design. **Performing Arts Journal**, Cambridge, Mass., v. 1, n. 3, p. 62-84, Winter 1977.

_____. Stage design and the ballets Russes. **The Journal of Decorative and Propaganda Arts, Vol. 5**, Miami, Summer, 1987. 28-45.

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

BUÑUEL, L. Metropolis. In: MINDEN, M.; BACHMANN, H. **Fritz Lang's Metropolis**: cinematic visions of technology and fear. Rochester: Boydell & Brewer, 2002.

CALVINO, I. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

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

COHEN, J.-L. **Scènes de la vie future**. Paris: Flammarion, 1995.

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

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

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

EISNER, L. H. **A tela demoníaca**: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

ELGER, D. **Expressionismo**: uma revolução alemã na arte. Köln: Taschen, 2003.

FAGIOLO, M. La catedral de cristal: la arquitectura del expresionismo y la "tradición"exoterica. In: ARGAN, G. C. **El pasado en el presente**: El revival en las artes plasticas, la arquitectura, el cine y el teatro. Barcelona: Gustavo Gili, 1997. p. 199-258.

FERNANDES, F. A arquitetura do expressionismo. In: GINSBURG, J. **O expressionismo**. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 483-503.

FERNANDEZ-GALIANO, L. La mirada de Le Corbusier: Hacia una arquitectura narrativa. **A&V: Monografías de Arquitectura y Vivienda**, Madrid, n. 9, p. 28-35, 1987.

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

FRAMPTON, K. **História crítica da arquitetura moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FRASCINA, F. Realismo e ideologia: uma introdução à semiótica e ao cubismo. In: HARRISON, C.; FRASCINA, F.; PERRY, G. **Primitivismo, cubismo, abstração**: começo do século XX. São Paulo: Cosac Naify, 1993. p. 87-184.

FRASQUET, L. S. **Tim Burton y la construcción del universo fantástico**. 2003. 656f. Tese. Departamento de Teoría de Los Lenguajes, Universitat de València, València, 2003.

FRAYLING, C. **Things to come**. Londres: British Film Institute, 1995.

GIEDION, S. **Espaço, tempo e arquitetura**: o desenvolvimento de uma nova tradição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

GOROSTIZA, J. Proyecciones y utopias de la vanguardia: la arquitectura moderna en el cine fantástico (1920-1950). In: GOROSTIZA, J., et al. **Paradigmas**: el desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine. Fundación Telefonica: Madrid, 2007.

GRAY, C. **The Russian experiment in art 1863-1922**. London: Thames and Hudson, 1962.

GROPIUS, W. **Bauhaus**: Novarquitetura. São Paulo: Perspectiva, 1972.

_____. Programa de la Bauhaus Estatal de Weimar. In: WINGLER, H. M. **La Bauhaus: Weimar Dessau Berlin 1919 - 1933**. Barcelona: Gustavo Gili, 1980. p. 40-43.

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

HILBERSEIMER, L. **La arquitectura de la gran ciudad**. Barcelona: Gustavo Gili, 1999.

HILLAIRET, P. L'Inhumaine, L'Herbier, Canudo et la synthèse des arts. In: VÉRAY, L. **Marcel L'Herbier: L'art du cinéma**. Paris : Association Française de Recherche sur l'histoire du cinéma, 2007. p. 101-108.

HORTON, A. J. Science fiction of the domestic: Iakov Protazanov's Aelita. **Central Europe Review**, vol 02, nº01, jan 2000. Disponível em: http://www.ce-review.org/00/1/kinoeye1_horton.html. Acessado em 21.10.2009.

HULTEN, P. (Ed.). **Futurismo & Futurismi**. Milan: Bompiani, 1986.

JACOBSEN, W.; SUDENDORF, W. **Metropolis: A Cinematic Laboratory for Modern Architecture**. Munich: Edition Axel Menges, 2000.

JANSER, A. 'Only film can make the new architecture intelligible!': Hans Richter Die neue wohnung and the early documentary film on modern architecture. In: PENZ, F.; THOMAS, M. **Cinema & Architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia**. Londres: BFI, 1997. p. 34-46.

KHAN-MAGOMEDOV, S. **Vhutemas: Moscou 1920-1930**. Paris: Editions du Regard, 1990.

_____. **Rodchenko: the complete work.** Milan: Idea Books, 1986.

_____. **Pioneers of soviet architecture: the search for new solutions in the 1920s and 1930s.** Londres: Thames and Hudson, 1987.

KIBLITSKY, J. O quadrado negro de Kazimir Maliévitch na ópera Vitoria sobre o Sol. In: KIBLITSKY, J. **Virada Russa.** [S.l.]: Palace Editions, 2009. p. 34-39.

LE CORBUSIER. **Planejamento urbano.** 2ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1971.

_____. **Por uma arquitetura.** São Paulo: Perspectiva, 1973.

_____. **Urbanismo.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. **Precisões: sobre um estado presente da arquitetura e do urbanismo.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

LODDER, C. **El constructivismo ruso.** Madrid: Alianza, 1988.

MACHADO JUNIOR, R.L.R. **São Paulo em Movimento: a representação cinematográfica da metrópole nos anos 20.** 1989.159f. Dissertação (Mestrado em Artes) Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1989.

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

MARINETTI, F. T. Fundação e manifesto do Futurismo: manifestos. In: BERNARDINI, A. F. **O Futurismo italiano**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 31-36.

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

MCCARTER, R. **Frank Lloyd Wright**. London: Phaidon, 1999.

MEYER, E. D. C. **The work of Antonio Sant'Elia**: Retreat into the Future. New Haven & London: Yale University Press, 1995.

MOHOLY-NAGY, L. **Vision in motion**. Chicago: Paul Theobald and Company, 1965.

MOHOLY-NAGY, S. **Moholy-Nagy**: Experiment in totality. Cambridge, Mass.: The MIT Press., 1969.

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

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

MUDRAK, M. M. The development of constructivist stage design in Soviet Russia. **The Soviet and Post-Soviet Review**, vol 3, nº1 1976. 253-268.

NASH, S. A. East meets West: russian stage design and the european avant-garde. In: BAER, N. V. N. **Theater in revolution**: russian avant-garde stage design 1913-1935. London: Thames and Hudson, 1991. p. 97-113.

NAZARIO, L. **As sombras móveis**: a atualidade do cinema mudo. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1999.

NEUMAN, D. Antes e depois de Metropolis: o cinema e a arquitetura em busca da cidade moderna. In: PORTUGUESA, C. **Cinema e arquitetura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 1999. p. 107-114.

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

OZENFANT, A.; JEANNERET, C. É. **Depois do cubismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

PAZ, M. et al. **El teatro de los pintores en la Europa de las vanguardias**. Madrid: Aldeasa, 2000.

PEHNT, W. **La arquitectura expressionista**. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.

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

PERILLI, P. Fritz Lang: the flash of steel? Prophetic expressionism and futuristic nightmare. **L'Architettura**, Roma, v. 49, p. 61-66, jan. 2003.

PFLAUM, H. G. **German Silent Movie Classics**. Munique: Kreuzberger, 2002.

PRAMPOLINI, E. Cenografia Futurista. In: BERNARDINI, A. F. **O futurismo italiano**: manifestos. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 191-194.

QUILICI, V. **Ciudad rusa y ciudad soviética**. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

RAMÍREZ, J. A. **La arquitectura en el cine: Hollywood, la Edad de Oro**. Madrid: Alianza , 1993.

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

RE, L. Futurism, film and the return of the repressed: learning from Thais. **MLN**, Volume 123, Number 1, January 2008. 125-150.

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

SANT'ELIA, A. A arquitetura futurista. In: BERNARDINI, A. F. **O futurismo italiano: manifestos**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 155-159.

SIDDIQI, B. A. Imagining the Cosmos: utopians, mystics, and the popular culture. **Osiris**, Chicago, 01 jan 2008. 260-288.

SIMMEL, G. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, O. **O fenômeno urbano**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976. p. 13-28.

SUTCLIFFE, A. (Ed.). **Metropolis 1840-1940**. Chicago: The University of Chicago Press., 1984.

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

_____. **La esfera y el laberinto**. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

TAFURI, M.; DAL CO, F. **Modern Architecture/2**. Milan: Electa, 1976.

TELOTTE, J. P. **A Distant Technology**: Science Fiction Film and the Machine Age. Hanover: University Press of New England, 1999.

THE Metropolis Case. Direção: Enno PATALAS. Wiesbaden: Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung, 2002. DVD.

VAN DOESBURG, T. ET ALL. De Stijl: Manifesto I. In: CONRADS, U. **Programs and manifestoes on 20th-century architecture**. Cambridge, Mass.: The MIT Press., 1971. p. 39-40.

VERTOV, D. Selected Writings. In: SITNEY, P. A. **The avant-garde film**: a reader of theory and criticism. New York: Anthology Film Archives, 1987. p. 1-13.

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

WAIZBORT, L. **As aventuras de Georg Simmel**. 2ª ed. São Paulo: 34, 2006.

WELLS, H. G. **The shape of things to come**. New York: The Macmillan Company, 1945.

_____. Mr. Wells reviews a current film. In: MINDEN, M.; BACHMANN, H. **Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions Of Technology And Fear**. Rochester: Boydell & Brewer, 2002. p. 94-100.

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

WORRINGER, W. **Abstracción y naturaleza**. México: Fondo de Cultura Económica, 1953.

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

_____. A alegoria langiana e o monumental: a figura de Babel em Metropolis. In: CAPELATTO, M. H., et al. **História e cinema: dimensões históricas do audiovisual**. São Paulo: Alameda, 2007. p. 15-38.

YOUNGBLOOD, D. J. **Soviet cinema in the silent era, 1918-1935**. Austin: University of Texas Press, 1991.

_____. **Movies for the masses: popular cinema and Soviet society in the 1920's**. Cambridge, Mass.: Cambridge University Press, 1992.

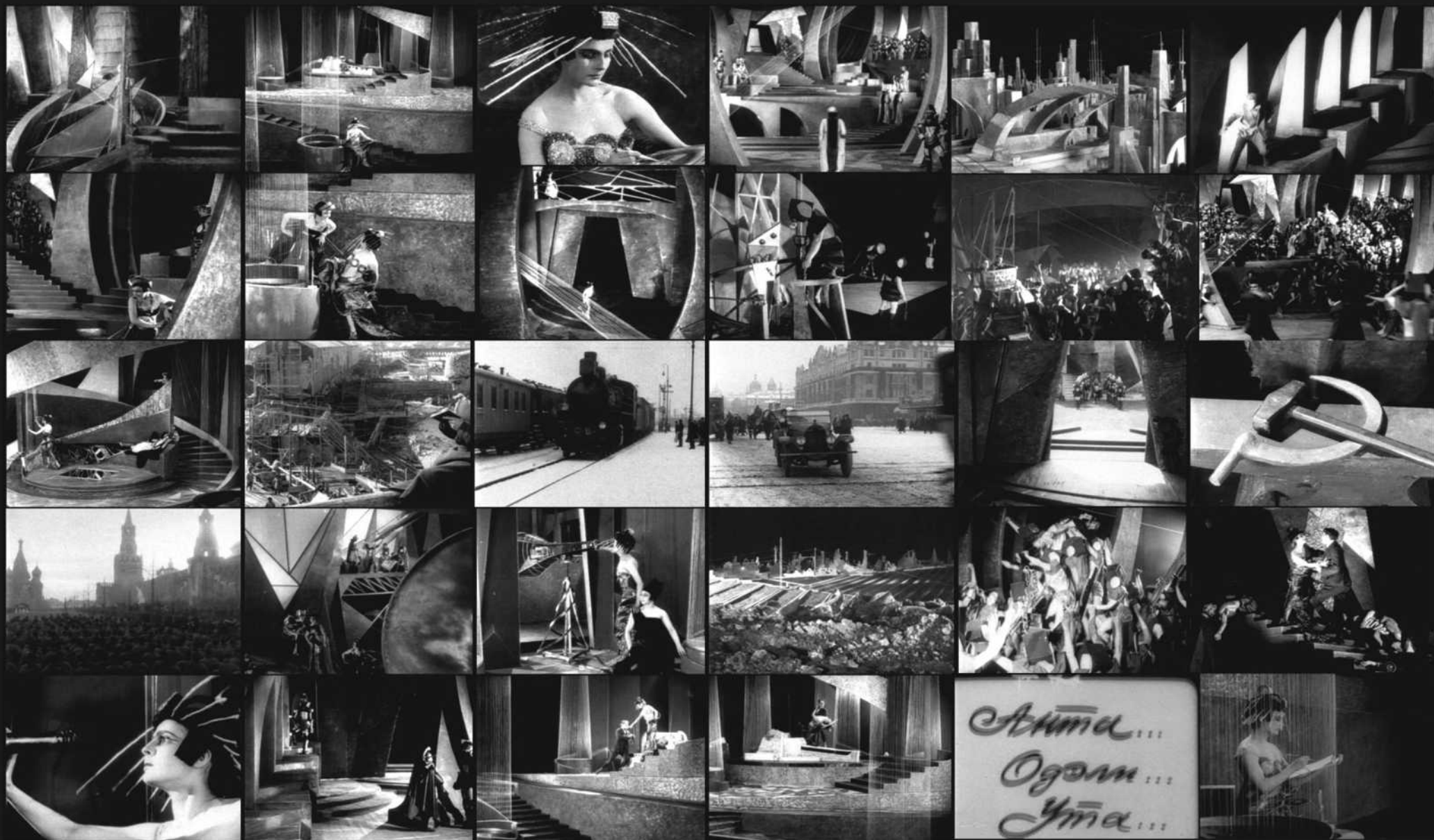
ZEVI, B. **Saber ver a arquitetura**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

9. **Fichas Técnicas** dos filmes analisados

Fonte: Film Index International (<http://fii.chadwyck.com>)

Aelita

Yakov Protazanov - 1924



Título Original: AELITA

Título em Português: Aelita, a Rainha de Marte

Diretor: Yakov Protazanov

Ano de produção: 1924

Lançamento: setembro de 1924

Produtora: Mezhrabpom-Russ

País: URSS

Elenco: Yulia Solntzeva; Igor Ilinsky; Nikolai Tsereteli; Nikolai Batalov

Roteiro: Fedor Ozep e Aleksey Fajko

Baseado no romance de: Alexei Nikolayevich Tolstoy

Fotografia: Yuri Zheliabovsky e Emil Schoenemann

Cenários: Isaak Rabinovich

Figurino: Alexandra Exter

Composição da Música Original de Acompanhamento: Valentin Kruchinin

Duração: 110 minutos

Sistema de Cores: Preto e Branco

Sistema de Som: Silencioso

Metropolis

Fritz Lang - 1927



Título Original: METROPOLIS

Título em Português: Metropolis

Diretor: Fritz Lang

Ano de produção: 1925/1927

Lançamento: janeiro de 1927

Produtora: UFA

País: Alemanha

Elenco: Brigitte Helm; Alfred Abel; Gustav Fröhlich; Rudolf Klein-Rogge; Fritz Rasp; Theodor Loos; Erwin Biswanger; Heinrich George; Olaf Storm; Hanns Leo Reich; Heinrich Gotho; Margarete Lanner; Max Dietze; Georg John; Walter Kühle; Arthur Reinhard; Erwin Vater; Grete Berger; Olly Böheim; Ellen Frey; Lisa Gray; Rose Lichtenstein; Helene Weigel; Beatrice Garga; Anny Hintze; Helen Von Münchhofen; Hilde Woitscheff; Fritz Alberti

Produtor: Erich Pommer

Roteiro: Fritz Lang; Thea Von Harbou

Fotografia: Karl Freund; Günther Rittau

Assistente de Fotografia: Robert Baberske

Still: Horst Von Harbou

Processo Fotográfico Schüfftan: Helmar Lerski

Fotografia de Maquetes: Konstantin Irmen-Tschet

Direção de Arte: Otto Hunte; Erich Kettelhut; Karl Vollbrecht

Esculturas: Walter Schulze-Mittendorf

Figurino: Aenne Willkomm

Partitura Original de Acompanhamento: Gottfried Huppertz / *Partitura Alternativa:* Konrad Elfers

Estúdio: UFA-Ateliers

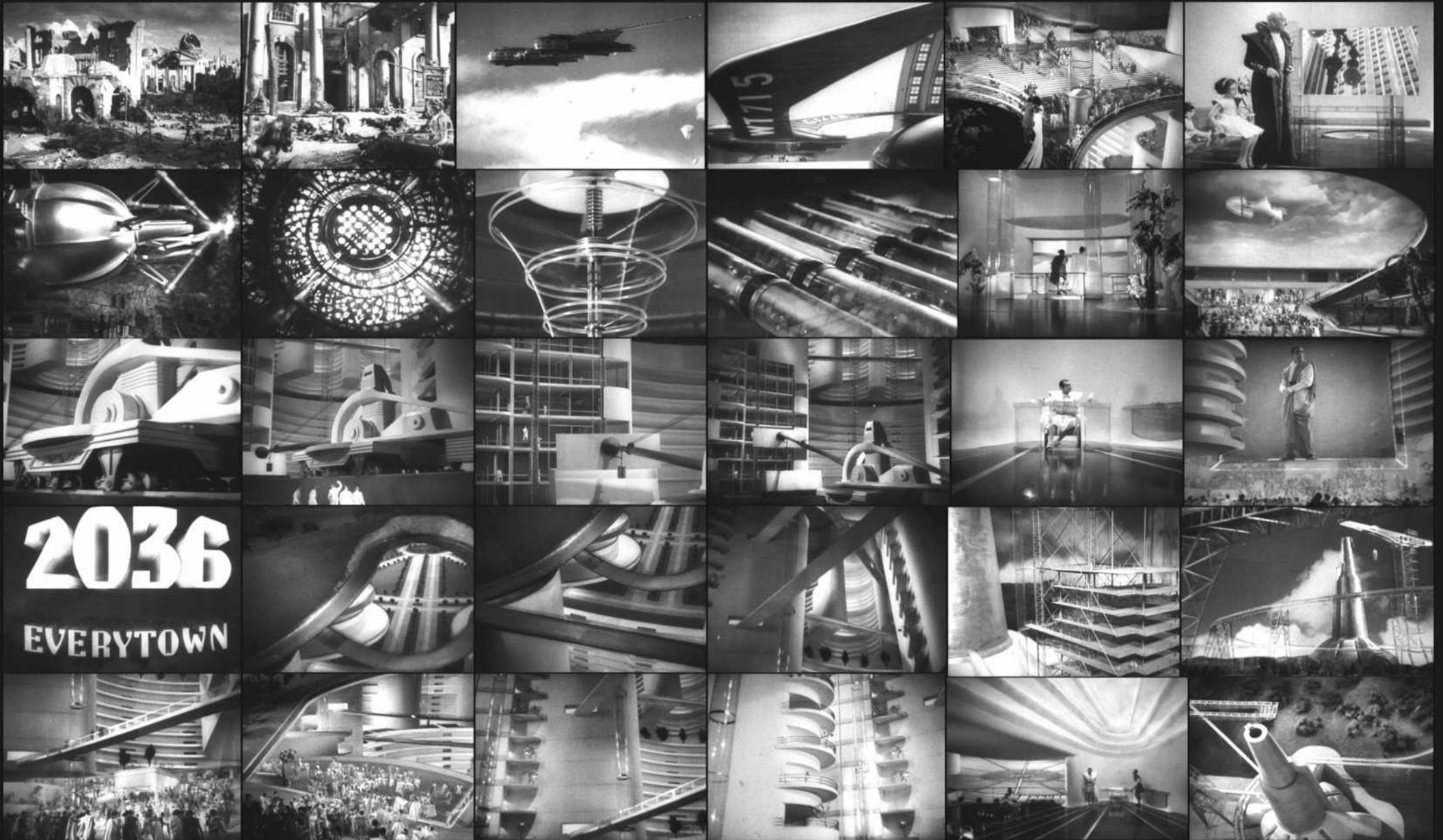
Comprimento: 4191 m

Sistema de Cores: Preto e Branco

Sistema de Som: Silencioso

Things to Come

William Cameron Menzies - 1936



Título Original: THINGS TO COME

Título em Português: Daqui a Cem Anos

Diretor: William Cameron Menzies

Ano de produção/Lançamento: 1936

Produtora: London Film Productions

País: Inglaterra

Elenco: Raymond Massey; Edward Chapman; Ralph Richardson; Margueretta Scott; Cedric Hardwicke; Maurice Braddell; Sophie Stewart; Derrick De Marney; Ann Todd; Pearl Argyle; Kenneth Villiers; Ivan Brandt; Anne McLaren; Patricia Hilliard; Charles Carson; John Clements; Abraham Sofaer; Antony Holles; George Sanders; Patrick Barr; Allan Jeayes; Terry-Thomas; Pickles Livingston; [...]

Produtor: Alexander Korda

Gerente de Produção: David B. Cunynghame

Assistente de Direção: Geoffrey Boothby

Roteiro: H.G. Wells

Baseado em "The Shape of Things to Come" de: H.G. Wells

Fotografia: Georges Perinal

Operador de Câmera: Robert Krasker

Assistente de Câmera: Bernard Browne

Direção de Efeitos Especiais: Ned Mann

Fotografia de Efeitos Especiais: Edward Cohen

Assistente de Efeitos Especiais: Lawrence Butler

Operador de Câmera de Efeitos Especiais: Jack Cardiff

Efeitos Especiais: Harry ZECH; Wally VEEVERS; Ross Jacklin

Supervisão de Edição: William Hornbeck

Edição: Charles Crichton; Francis Lyon

Cenários: Vincent Korda

Diretor de Arte Associado: John Bryan; William Cameron Menzies; Fred Pusey

Assistente de Direção de Arte: Frank Wells

Artista Cênico: Adolph Montague

Figurinos: John Armstrong; René Hubert; The Marchioness of Queensberry

Música Composta Especialmente por: Arthur Bliss

Direção Musical: Muir Mathieson

Direção de Gravação: A.W. Watkins

Consultor aeronáutico: Nigel Tangye

Duração: 108 min.

Comprimento: 2983 m.

Sistema de Cor: Preto e Branco

Sistema de Som: Sonoro

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)