



## As visões futuristas no cinema: a morfologia da cidade futura nos filmes de Ficção Científica

*Mies van der Rohe define Architecture: aphorism, 1923.*

*Considerations on the meaning of the precept and its translation.*

Adriana Afonso\* e Sara Eloy\*\*

\*Adriana Afonso, estudante finalista 2012-2013 do Mestrado Integrado em Arquitetura pelo ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa. Realizou trabalho de projeto no âmbito do Laboratório de Tecnologias da Arquitetura com o tema “AS VISÕES FUTURISTAS NO CINEMA: A MORFOLOGIA DA CIDADE FUTURA E a criação de cenários. Os seus interesses de investigação relacionam-se com a ligação do cinema à arquitetura, com Arquitetura e Urbanismo Sustentável, com Robótica e com Space Syntax.

\*\*Sara Eloy licenciada em Arquitetura (FAUTL 1998) e doutora em Arquitetura (IST UTL

2012) com o tema “Transformation grammar-based methodology for housing rehabilitation: meeting contemporary functional and ICT requirements”. É Professora Auxiliar no Departamento de Arquitetura e Urbanismo (DAU) do ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa e ensina nas áreas de Computer Aided Design, Computação e Tecnologias da Arquitetura. É atualmente Diretora do DAU e do Mestrado Integrado em Arquitetura. É ainda investigadora associada da ADETTI-IUL (Advanced IS/IT Research Center). As suas principais áreas de investigação são: shape grammar, space syntax, CAD, immersive virtual reality.

### Resumo

Os cenários imaginários e fisicamente inexistentes que povoam as experiências cinematográficas, são veículos para a aplicação de processos construtivos e representativos do espaço tal como num projeto de arquitetura da fantasia. Neste artigo, através da viagem por alguns filmes de ficção científica onde a arquitetura moderna se encontra protagonizada, propõe-se dissecar algumas visões perante o futuro e o seu papel na arquitetura da cidade. Como casos de estudo apresentam-se três visões de mundos futuros através de três filmes representativos de diferentes fases da arquitetura moderna: a busca pela arquitetura moderna - *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies; a crítica à arquitetura moderna - os filmes de Jacques Tati; o pós-moderno - *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. De diferentes formas o cinema representa a arquitetura através de uma narrativa, criando cenários de autênticas cidades de modo a que as histórias se tornem reais. No processo de projeto de arquitetura essa narrativa existe apenas no imaginário do arquiteto que idealiza os espaços para serem vividos de acordo com a sua perspetiva de utilização.

**Palavras-chave:** Cinema. Ficção-científica. Futuro. Cidade

### Abstract

The imaginary and physically inexistent scenarios which are part of the cinematographic experiences, are vehicles for the use of constructive and representative processes of space, as well as in a fantasy architecture design. In this paper, throughout the journey through several fiction movies, where the modern architecture is represented, we aim at dissecting some visions about the future and their role in the city's architecture. Three visions for the future world are shown as case studies through movies, each one representing a different phase of modern architecture: The search for modern architecture - *Things to Come* (1936) by William Cameron Menzies; The criticism of modern architecture - movies by Jacques Tati; The postmodern - *Blade Runner* (1982) by Ridley Scott. Cinema is representing architecture through a narrative, creating scenarios of authentic cities so that the stories become real. In the process of architectural design, this narrative exists in the architects imaginary by idealizing the spaces to be lived according to his perspective of their use.

**Keywords:** Cinema. Science-fiction. Future. City

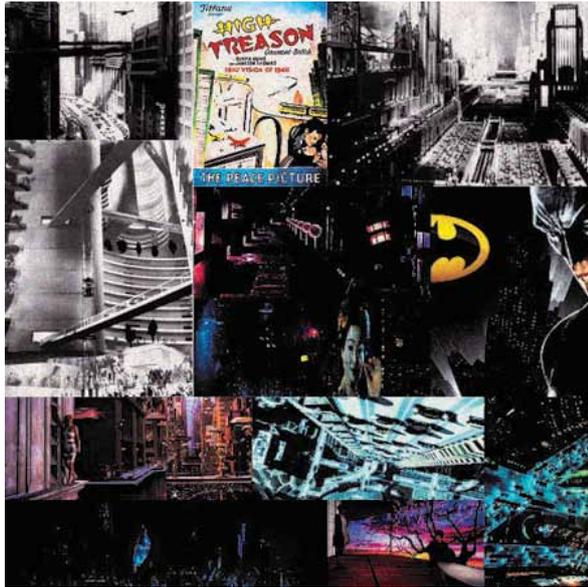


Figura 1 – Montagem de Fotogramas e de Imagens representantes de filmes de ficção científica. Realizada por Adriana Afonso. Fontes: Metropolis <http://www.heyuguys.co.uk/metropolis-the-2010-restoration-review/>; High treason <http://www.yume.co.uk/high-treason>; Just imagine <http://davidszondy.com/future/city/justimaginecity.htm>; Forbidden planet <http://fusionanomaly.net/forbiddenplanet.html>; Things to come <http://oldhollywood.tumblr.com/post/2307943014/1930s-vision-of-2036-via-things-to-come-1936>; Blade runner <http://sala17.wordpress.com/2011/04/11/blade-runner-1981-ridley-scott/>; Batman <http://wp.clicrbs.com.br/atlantidachape-co/2013/08/03/batman-devera-aparecer-mais-velho-para-enfrentar-o-superman/>; Until the End of the world <http://www.eattheblinds.com/2010/12/wenders-directors-cut-of-until-end-of.html>; The fifth element [http://www.deep-focus.com/dfweblog/1997/05/fifth\\_element.html](http://www.deep-focus.com/dfweblog/1997/05/fifth_element.html); Minority report <http://www.engadget.com/2012/06/21/minority-report-at-10-a-look-at-technology-from-today-to-2054/>; Cloud Atlas <http://www.moustachemagazine.com/2013/02/cloud-atlas-giveaway/>

## Introdução

A relação entre o cinema e a arquitetura é um tema que tem vindo a ser investigado a vários níveis, seja tanto pela complementaridade existente entre as duas disciplinas como pelas semelhanças ao nível das competências necessárias ao seu desenvolvimento.

Através do cinema e da tecnologia, o cineasta e também o arquiteto ganharam asas para mostrar o seu universo criativo perpassando o seu desejo sob a forma de espaços como as cidades, reais ou imaginadas e habitadas como se fossem reais. A cidade revela-se no cinema quando o espectador olha a arquitetura através da procura de identificação do espaço do cenário. Estes cenários são “uma projeção da cidade do futuro e, por tal, não fogem do campo da utopia. No fundo, tal como os arquitectos com os seus desenhos, os cineastas propõem mundos futuros habitáveis” (Lousa, 2010) que fazem parte dos seus desejos e tomam forma através

do cinema e arquitetura (figura 1).

Com foco na arquitetura moderna foram seleccionadas para o presente artigo, filmologias centradas em diferentes temáticas: *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies; os filmes críticos à cidade moderna da obra de Jacques Tati; *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

“Podemos considerar que o cinema é visionário. Ele anuncia novos mundos que são novos modos de ver, sentir e compreender a realidade” (Jorge, 1999, p. 46). Desta forma o cinema representa instantes de uma realidade ficcionada, que decorrem no visionamento de um filme, durante o qual o espectador entra na história, num determinado local e tempo e durante esse tempo é essa a realidade que lhe transmite emoções, uma realidade incutida porém que faz parte de uma viagem que o ser humano tende em querer fazer ao ver um filme.

No cinema, há uma coisa que ainda não foi resolvida: a forma como os espectadores se afastam do ecrã. A forma como tocam o passeio, o passeio das suas vidas quotidianas. Eles saem... e não há mais nada. Nada acontece. (Le Corbusier, 1996)



Figura 2 - Montagem de fotogramas de filmes de ficção científica. Realizada por Adriana Afonso

### Perspetivas da cidade moderna no cinema

Para Robert Mallet-Stevens “é inquestionável que o cinema influenciou a arquitectura moderna, por outro lado a arquitectura não só serve os cenários, como deixa a sua marca na mise-en-scene; a arquitectura também representa” (Urbano, 1998, p. 60). Foram influências como as obras de Le Corbusier, Mies Van der Rohe e Frank Lloyd Wriqth assim como o trabalho de-

envolvido na Bauhaus que foram servindo de inspiração à criação dos cenários dos grandes estúdios cinematográficos que nesse sentido foram sendo formados com ênfase na experimentação da arquitectura moderna. Esta busca experimental foi relevante para alguns filmes de ficção nos quais o cenário se mostrou como parte integrante na narrativa; a arquitectura virou protagonista e os temas que surgiram perante o movimento moderno e o pós-moderno, foram alvo de ficção.

Foram escolhidos em função do impacto artístico e da sua linguagem arquitetónica, três exemplos a ser analisados neste artigo, sendo eles: o filme *Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies; os filmes de Jacques Tati, com enfoque em *Mon Oncle* (1958) e *Playtime* (1967); e o filme resultante do argumento de Philip K. Dick, *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott. A escolha apesar de se espalhar ao longo do século deve-se sobretudo às influências que estes filmes apresentam da arquitectura da época figurativa do Modernismo e Pós-Modernismo. Em termos metodológicos a produção dos três casos apresenta características aproximadas a métodos de representação arquitetónica antes da introdução de meios tecnológicos que remeteram para a tridimensionalidade computacional.

A arquitectura e urbanismo modernos como seleção estilística dos cenários dos filmes em análise, torna-se evidente perante a diferença entre

cenários reais e cenários construídos, não só pela comunhão entre as disciplinas como pela força da imagética espacial cinematográfica. Esta ideia reforça-se ainda com a constatação de que o moderno ocupou a maior parte do século XX, século da origem e crescimento da arte sétima, o cinema.

Uma das principais características da arquitetura moderna, que interessa realçar para a análise empreendida nesta investigação, foi a rejeição dos estilos históricos do passado, representada pela repulsa ao ornamento e exemplificada pela obra de Adolf Loos, *Ornamento é Crime* (1908). Outros aspetos de referenciar do movimento moderno são o conceito Menos é Mais – *Less is More*, frase aplicada pelo arquiteto Mies Van der Rohe (figura 3); e a ideia de que “a forma segue a função” – *Form Follows Function*, do arquiteto proto moderno Louis Sullivan.

Já o movimento pós-moderno, que surge no final dos anos cinquenta, começa durante a década de 70 a dominar como forma de crítica do modo de vida da sociedade moderna industrial que surgiram no pós-guerra.

“E pelo facto de o cinema ser uma manifestação que tem apenas um século de vida na humanidade – basicamente o século 20 – parece justo que seja a arquitetura moderna a personagem principal.” (Castello, 2002)

## Arquitetura protagonista - viagem pela cidade do futuro



Figura 3 – Arquitetura Moderna e Pós-moderna. Fonte: Bjarke Ingels Group, 2009. *Yes is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. Copenhagen: s.n.

“Cinema remains the best place to experience the architectural imagination at full fight (...)” (Glancey, 2003)

A arquitetura torna-se protagonista perante a excentricidade de alguns cenários realizados para os filmes, impressionantes cidades de arranha-céus, carros voadores e tecnologias altamente avançadas (figura 4). “A arquitetura começara a ser uma atriz de cinema, os arranha-céus eram elevados à categoria de stars” (Neuman, 1999, p. 114)

Desde muito cedo, que na história do cinema passou a haver uma representação de especulações do futuro das cidades. A conquista de técnicas cinematográficas que levaram a uma hipótese de criação muito vasta, logo a partir da primeira década do século XX, tornou o cinema uma arte de representação de imaginários, desejos e visões perante o futuro ou cenários irreais. “A realidade habitacional urbana e o mundo paralelo que gravita em torno do cinema são expressões artísticas fortemente relacionadas com o nosso modo de estar no mundo.” (Previ, 1999, p. 193)

Segundo Leonardo Previ (1999) a indústria cinematográfica só começou gradualmente a ser desenvolvida na Alemanha a partir da Primeira Grande Guerra. Berlim que antes nunca tinha sido considerada uma das grandes cidades europeias torna-se, na segunda metade do século XIX, um dos grandes territórios urbanos com a industrialização e com a implantação de uma rede ferroviária que veio a ser um dos principais eixos de circulação no país. Com a instauração da República, em 1919 esse desenvolvimento intensificou-se e Berlim torna-se uma das mais importantes capitais europeias.

O mesmo autor refere que o início do século XX também marcado pelas grandes Exposições Universais foram sendo apresentadas projeções cinematográficas. Exemplo disso é a Exposição parisiense em 1900 onde os irmãos Lumière apresentaram a sua arte cinematográfica proje-

tada em grandes telas revelando as “excentricidades berlinenses” ao público europeu em geral.

Em 1925 surge uma nova vertente cinematográfica inspirada pelo dadaísmo e surrealismo. O começo da época expressionista alemão no cinema é marcado pelo filme *Das Cabinet des Dr Caligari* (1919) (figura 6), de Robert Weine (1873-1938), onde nos é apresentado um cenário de um mundo desfigurado e hostil fruto de uma “exteriorização do estado espiritual das personagens, há todo um ambiente criado pela relação entre o lado físico e o lado mental.” (Fernandes, 2004/2005, p. 19)

Um dos primeiros filmes notáveis onde a cidade é criada à imagem de uma visão futurista que marca o início do expressionismo alemão no cinema é *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Neste filme, que se constitui como uma das primeiras obras que refletiu sobre o medo da cidade do futuro, a cidade e a arquitetura surgem como protagonistas.

Em 1924, já era aclamado o cinema ilusório de “prédios de trintas andares no centro da cidade”(Neuman, 1999, p. 109) em *Der Letzte Mann* (figura 5) de Friederich Wilhelm Murnau. “O facto de arranha-céus terem sido escolhidos para representar o brilhante melodrama de Murnau – e o facto de terem sido usados no próprio filme – revela o fascínio dos contemporâneos por um tipo de edifício que estava no centro de vastos debates sobre o futuro das cidades alemãs” (Neuman, 1999, p. 109).

A origem da cidade de *Metropolis* foi marcada pela viagem feita pelo cineasta à cidade de Nova Iorque, viagem essa que o influenciou na representação da cidade do filme. Na cidade de *Metropolis* existe um sobredimensionamento excessivo do edificado, dos eixos viários que se desenvolveram em vários níveis, e o excessivo domínio do automóvel sobre a imagem da cidade transmitindo-lhe muita movimentação rasgando a grande massa construída.

Figura 4 - *Metropolis* de Lang (1927). Fonte: NEUMAN, D., 1999. *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Germany, p.97



Figura 5 - *Der Letzte Mann* de Friedrich Wilhelm Murnau. Fonte: <http://ucarochester-cgartsandanimation.blogspot.pt/2012/10/cгаа-cinema-der-letzte-mann-aka-last.html>



Figura 6 - *Das Cabinet des Dr. Caligari* de Robert Weine. Fonte: <http://astralheadspace.blogspot.pt/2012/09/the-cabinet-of-dr-caligari-wiene-1920.htm>

A cidade de Lang é também fruto do corrente âmago da industrialização. Nesta, a crescente importância da máquina é tema que confina no retrato da vida precária dos trabalhadores e das condições espaciais do local onde trabalham que se apresenta como um espaço subterrâneo,

escondido das pessoas que usufruem do que ali se produz. É dada uma grande diferenciação de classes entre os operários e os empregadores na própria configuração espacial que é determinada para essa divisão havendo poucos espaços comuns. Desta forma a cidade é dividida em duas: a cidade dos pensadores e a cidade dos trabalhadores (que se encontra no subsolo). É rejeitada qualquer imagem da monumentalidade da cidade atual, pois a escala da cidade projetada é tal que tudo pareceria mínimo e de pequena relevância. Uma catedral gótica que era proposta para aparecer no filme, foi substituída por uma aterradora torre de Babel, símbolo do poder. O filme *Metropolis* teve um grande impacto na forma como se começou a imaginar a cidade em outros filmes.

Como resposta à visão de *Metropolis*, uma representação negativista, reflexo do medo da cidade do futuro, surge em *High Treason* (1929), de Maurice Elvey (1887-1967) que se passa em Londres do futuro onde apesar de ainda haver alguma rejeição no uso de arranha-céus, a rede de transportes aéreos é uma dominante na caracterização da cidade. No filme existe uma antecipação ao túnel da mancha onde há uma ligação subterrânea entre Londres e o continente.

*Metropolis* apresenta uma estética arquitetónica aproximada a desenhos perspectivados de Hugh Ferriss (1889-1962) e projetos utópicos futuristas de Antonio Sant'Elia (1888-1916) que surgem

também fortemente marcados na estética do filme *Just Imagine* (1930), de David Butler (1894-1979). Neste filme a imagem de cidade do futuro surge sobre a cidade de Nova Iorque. A previsão da cidade foi pensada para um futuro daí a 50 anos, ou seja, para os anos 80.

Em *Just Imagine*, Butler retrata uma visão otimista do futuro, ao contrário da maioria das outras visões da cidade do futuro, porém a imagem da cidade mantém a mesma linguagem de grande fluxo onde existe uma divisão em níveis sendo o primeiro (térreo) para os peões, o segundo para os automóveis e o terceiro para os aviões. Esta divisão nivelada dos fluxos remete de alguma forma para o retrato da cidade ideal de Leonardo da Vinci (1452-1519) onde este defendia as independências dos vários tipos de fluxos divididos por classes sociais reservando a zona mais alta para as classes mais altas e a sucessivas descida gradual das classes para zonas mais profundas da cidade.

*Things to Come* (1936), de William Cameron Menzies, é um filme que retrata uma visão futurista de 2035, num cenário pós-apocalíptico, representando outra das respostas a *Metropolis*, dez anos após o seu lançamento. Lázló Moholy-Nagy (1895 – 1946) desenhou os cenários do filme, tarefa recusada por Le Corbusier e por Fernand Léger. O filme apresenta uma arquitetura que não foge a traços seus reconhecidos bem como a traços da arquitetura de Mies Van der Rohe o que

revela a influência destes arquitetos no movimento Construtivista Russo. É notável a forte inspiração no livro *Vers une Architecture* de Corbusier onde os cenários surgem como uma tentativa de transformar os traços da sua arquitetura comuns na imagem da cidade.

Figura 8 - Until the End of the World. Cidades Europeias em 1999, Wim Wenders. Fonte: <http://www.kinocinema.net/category/drama/page/63>



Figura 7 - Blade Runner, Los Angeles 2019. Fonte: <http://www.archdaily.com/tag/blade-runner/>



Figura 9 - Minority Report, Washington 2054. Fonte: <http://www.leffatykki.com/elokuva/minority-report>

Figura 10 - Cloud Atlas, A viagem. Fonte: <http://theschleischerspin.com/2012/10/27/what-we-talk-about-when-we-talk-about-cloud-atlas/>



*Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, revela-se um dos filmes que apresenta uma das visões mais negras da cidade do futuro. Trata-se de uma visão da cidade de Los Angeles de 2019 onde a cidade se apresenta numa “poluição sufocante”, onde a poluição domina o espaço térreo da cidade e onde os ambientes exteriores se apresentam escuros e chuvosos (figura 7).

*Until the End of the World* (1991) de Wim Wenders (1945) apresenta um futuro próximo (1999) onde são apresentadas visões urbanas da evolução de cidades capitais europeias como Paris, Berlim, Lisboa, Roma, Veneza, entre outras (figura 8). A transformação da cidade é feita sobre a

cidade existente. A evolução dá-se sobretudo em elementos do mobiliário urbano como telefones com videoconferência, “quiosques” eletrônicos, automóveis inteligentes. A cidade histórica permanece criando uma sobreposição entre o passado e o futuro. Wim Wenders acrescentou ao skyline de Paris, o edifício ainda não construído do arquiteto Jean Nouvel - *Tour Sans Fins*.

Mais tarde, em 1997, surge *The Fifth Element* de Luc Besson (1959) onde o cineasta pega na ideia da cidade excessivamente movimentada criando uma visão de Manhattan de 2259, um futuro bastante afastado. O nível da água do mar desceu de forma acentuada permitindo a construção de

uma nova cidade. O trânsito surge dividido por níveis de forma desorganizada. A cidade apresenta-se como a forma de crítica do que seria viver em grandes cidades do futuro de escalas enormes que entram em confronto com os espaços reduzidos que são as habitações. Neste imaginário, existe na cidade uma enorme nuvem de fumo causada pela poluição, o que levou a que deixasse de existir vida ao nível do solo.

passeios públicos são pontes entre construções. Os comboios passam em enormes viadutos em tubos que passam entre os prédios. A circulação surge horizontal e vertical junto aos edifícios. Neste imaginário voar também se vulgariza. Como curiosidade, no longínquo futuro da cidade do filme, ainda se prevê a existência do *McDonald*, com o avançado sistema de serviço “*McDrive Voador*” (figura 11).

Figura 11 - The Fifth Element, Manhattan 2259, McDrive Voador. Fonte: <http://onlyhdwallpapers.com/company/screenshots-mcdonalds-the-fifth-element-desktop-hd-wallpaper-269840/>

A cidade apresenta-se com enormes edifícios com quilómetros de altura, numa perspetiva da evolução de Manhattan. Os carros flutuam e os

*Minority Report* (2002) de Steven Spielberg (1946) apresenta uma cidade dominada por fluxos de pessoas e de automóveis. As próprias fachadas dos edifícios são eixos viários (figura 9). Neste filme a cidade apresenta uma imagem futurista e uma série de formas antecipadas de tecnologia, que hoje em dia se têm vindo a tornar comuns, como *iPad's* e a realidade virtual.

*Cloud Atlas* (2012) de Lana Wachowski, Andy Wachowski e Tom Tykwer é uma adaptação do romance de David Mitchell onde são apresentados vários períodos temporais dentro dos quais dois deles são perspetivas do futuro: 2144 (figura 10) e 2321. Aqui se mostra a relevância do passado e do presente para o futuro terminando na perspetiva da observação da terra vista de outro planeta.

“(…) such films offer thrilling guides as to how our world might look” (Glancey, 2003).

**Em busca da cidade moderna - william cameron menzies - things to come (1936)**



Figura 12 - Things to Come (1936) William Cameron Menzies. Fonte: <http://screener.org/2012/03/06/things-to-come-1936/>



nematográficas mais significativas na história do cinema e na relação entre o cinema e a arquitetura pela representação da visão dos processos de modernidade, em *Things to Come*, Menzies apresenta uma das mais relevantes tentativas de representação da visão positiva da cidade moderna do futuro.

*Everytown*, uma cidade idêntica a Londres nos anos trinta é bombardeada em 1940 ficando totalmente arrasada. A tábua rasa dada à cidade de *Everytown* pela guerra contribuiu tecnológica e socialmente para a construção da cidade do moderno.

Figura 13 – Everytown, cidade subterrânea. Fonte: Neuman, D., 1999. *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Germany, p.119



*Things to Come* (1936) de William Cameron Menzies é um filme resultante de uma adaptação do livro *The Shape of Things to Come* de H. G. Wells, o mesmo autor do argumento do filme (figura 12).

O filme retrata uma visão futurista para 2036, num cenário pós-apocalíptico, representando outra das respostas a *Metropolis* dez anos após o seu lançamento.

“H. C. Wells, o autor do argumento, escreveu uma nota aos membros da equipa de filmagens em que dizia: “Como regra geral, podem ter como garantido que o que quer que Lang tenha feito em *Metropolis*, nós queremos fazer exactamente o contrário.” (Urbano, s.d.) Se *Metropolis* de Lang se apresenta como uma das cidades ci-



Figura 14 - *Everytown* do Moderno, construída no Subsolo. Fotograma do filme

Ao contrário da cidade de *Metropolis* onde o subterrâneo se apresenta caracterizado pela opressão da classe operária, *Everytown* apresenta-se como representação do “domínio do homem sobre a na-

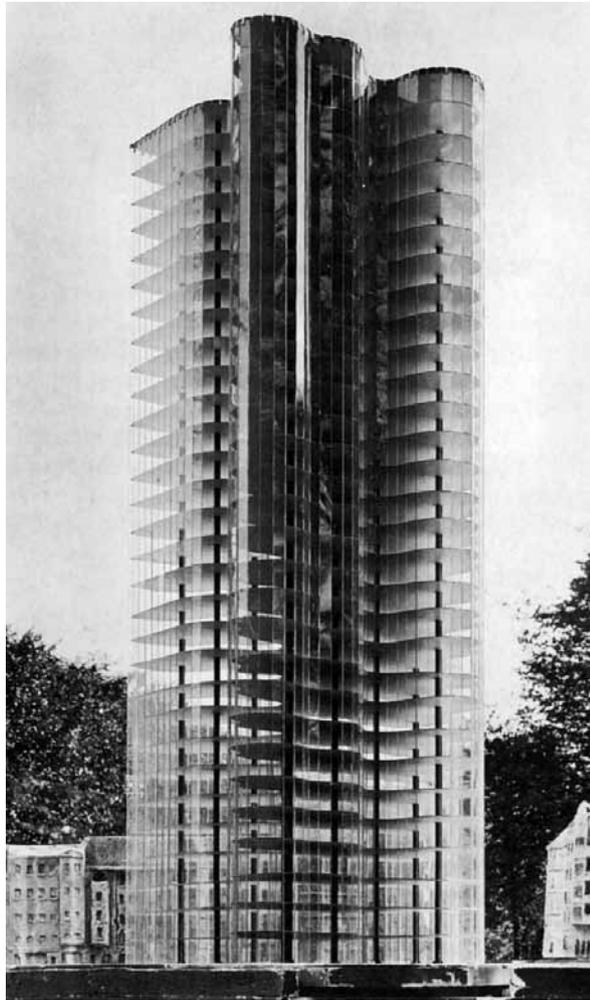


Figura 15 - Glazen Wolkenkrabber 1922, Mies Van Der Rohe. Fonte: <http://archimaps.tumblr.com/post/9039607924/mies-van-der-rohes-model-for-a-glass-skyscraper>

tureza” (Lezo, 2010, p. 180), onde o centro urbano se encontra ao nível do subsolo, constituindo uma cidade inteiramente subterrânea (figura 14).

Su morfología está muy influenciada por lo que se llamó el estilo streamline, un estilo con influencias de la aerodinámica que imita las formas de algunos buques modernos, aviones o incluso locomotoras y que puede considerarse más una derivación del art-deco que del racionalismo (Gorostiza, 2001, p. 172)

A cidade é composta por espaços diáfanos e pavimentos brilhantes. Todo o mobiliário aproxima-se aos desenhados na Bauhaus nos anos vinte, em vidro transparente.

O filme apresenta a inovadora previsão do televisor e de viagens à Lua.

Pensando con razonable criterio que quienes mejor podrían crear la ciudad del año 2036 serían los artistas y arquitectos de vanguardia se pretendió contar con las innovadoras ideas de Fernand Léger, Le Corbusier. (Gorostiza, 2001, p. 171)

Os cenários do filme surgem como uma tentativa de transformar como comum e acessível a “arquitetura de elite que têm obras de Corbusier e Mies” (Lousa, 2010).

Em *Things to Come* é atribuída uma resposta à questão exposta por Corbusier acerca da possi-

bilidade de não utilizar janelas nos edifícios e ao mesmo tempo os pisos serem iluminados. De forma literal, *Everytown* responde excluindo simplesmente as janelas e realizando um processo de iluminação natural também através de recursos mecânicos. O filme apresenta ainda uma cena onde um idoso mostra a uma criança imagens da “era das janelas” (figura 16), sublinhando a distância futura a que a cidade se encontra perante o agora onde janelas são fulcrais em arquitetura.

É notável a forte inspiração no livro *Vers une Architecture* de Corbusier. Desde a construção em série das habitações também aproximados aos processos de industrialização propostos pela Bauhaus; os jardins das habitações em vários níveis elevados, reflexo dos terraços jardins do edifícios-casas descritos no livro de Corbusier; e a utilização do nível do solo, apesar de no caso de *Everytown* se



Figura 16 - A cidade das janelas. Fonte: Neuman, D., 1999. Film *Architecture: From Metropolis to Blade Runner*. Germany, p.119

tratar de um subsolo, é à imagem do descrito por Corbusier um espaço de carácter público central circundado de edifícios ligados por ruas elevadas (figura 13). “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” (Corbusier, 2004, p. 107).

Làzló Moholy-Nagy (1895-1946), professor da Bauhaus, desenhou os cenários do filme e Fernand Léger também participou na realização dos cenários. Porém esta tarefa já teria sido recusada por Le Corbusier justificando com o fato de não se comover com a ideia de cidade subterrânea. É também notável a inspiração que Làzló Moholy-Nagy teve no desenho da cidade, das torres curvilíneas de vidro do seu colega da Bauhaus Mies Van der Rohe (figura 15).

A cidade de Wells desenrola-se em torno de uma praça central rodeada por edifícios muito altos ligados entre si por viadutos suspensos para automóveis e transportes públicos, jardins em vários níveis ao longo da cidade vertical e a presença de grandes elevadores de vidro. O limite edificado da ágora do espaço público é dada por galerias e também delas saem passarelas pedonais aproximadas à “esteira-rolante” de Sant’ Elia (Sant’ Elia, 1980, p. 158).

Todos os traços minimalistas apresentados não só na habitação como na configuração espacial da cidade em geral revertem para conceitos do

modernismo e construtivismo russo bem como a Bauhaus, como a obra de Adolf Loos de 1908 *Ornament und Verbrechen* (Ornamento e Crime). Fortes influências na arquitetura do movimento minimalista surgem da obra de Corbusier e Mies Van der Rohe, um autor da célebre frase caracterizadora desde movimento: *Less is More*.

### **Crítica à arquitetura moderna - os filmes de Jacques Tati**

Sin embargo, los razonamientos en favor de la simplificación todavía son normales, aunque son más sutiles que los primeros argumentos. Son extensiones de la magnífica paradoja de Mies Van der Rohe, ‘menos es más’. (...) La simplificación forzada se transforma en supersimplificación. (...) Donde la simplicidade flagrante indica arquitectura blanda. Menos, es el aburrimiento. (Venturi, 1995, p. 28)

A arquitetura moderna e o partido de simplificação e organização pelo qual optou veio alterar a forma de viver do ser humano.

O movimento moderno foi tema de várias críticas. Tom Wolf (1931) escreveu *From Bauhaus to Our House* (1981) onde fez um longo ensaio de descrições gráficas sobre como as formas sociais e intelectuais determinam a forma e estética da arquitetura. Charles Jencks (1939) também escreveu sobre a linguagem pós-moderna e criou uma quantidade de textos que retratavam



Figura 17 - Casa de Mr Hulot, Mon Oncle. Fonte: <http://habitar-elhabitat.blogspot.pt/>

a visão perante o fracasso do modernismo. Robert Venturi (1925), em 1966 publica *Complexity and Contradiction in Architecture* onde aponta os problemas da arquitetura e urbanismo modernos caracterizados por uma excessiva simplificação e suavidade da arquitetura.

O cineasta Jacques Tati através da sua obra cinematográfica trata o contraste entre a excessiva organização da cidade e habitação moderna e a normal vivência humana de forma excepcional, e é isso que torna relevante o seu trabalho.

A general disenchantment with the results of the modern movement that began in the 1950's and '60's was reflected in, and even anticipated by, the French director Jacques Tati's brilliant cinematic and architectural comedies *Mon Oncle* and *Playtime*. (Neuman, 1999, p. 8)

Da obra de Tati surgem duas astutas sátiras que, de uma forma visual, vieram fornecer um plano sobre a intensão social por trás do modernismo: *Mon Oncle* (1959) e *Playtime* (1967) – filmes de Jacques Tati que retratam a modernidade de uma forma muito peculiar.

### **Mon oncle (1958)**

Meu Tio (*Mon Oncle*) é um filme que resume muito bem a arquitetura e a cidade de meados do século XX, pelo menos em ambas as extremidades mais reconhecíveis. O filme de Jacques Tati mos-

tra o contraste entre dois mundos, duas formas de viver e compreender a cidade e a arquitetura que no final dos anos 50 iriam se sobrepor violentamente.

Em 1958, Jacques Tati revelou a personagem do seu filme anterior, Monsieur Hulot, mostrando através do filme *Mon Oncle*, quem ele é, onde mora e trabalha, qual sua família e seus amigos. O filme também é crucial nas imagens contraditas que transmitem uma barreira entre um bairro em Paris onde Hulot vive, e uma parte nova da cidade, onde vivem a sua irmã, o seu cunhado e o seu sobrinho.

A própria narrativa gira em volta destes dois mundos, o mundo moderno e o velho, os personagens Hulot (representante do bairro antigo de Paris) e o seu cunhado Arpel (representante do mundo moderno) e o seu filho funcionando como vínculo entre esses dois mundos. “Tati lamenta a falta de identidade e a uniformidade das novas cidades, assim como a demolição de certos bairros antigos de Paris”. (Penz, 1999, p. 140)

Um desses bairros é Saint-Mour, na periferia de Paris, onde no filme vive Monsieur Hulot (figura 18). Esse bairro acabou por resistir às transformações da modernidade, mantendo o característico aspeto tradicionalista.

“Tati is able to show his idea of architecture on a human scale both in a literal and a metaphorical



Figura 18 - Largo na França Rural, casa de Mr Hulot. Fotografia do filme Mon Oncle

sence” (Penz & Thomas, 1997, p. 63). A casa de Monsieur Hulot “foi construída especialmente para o filme e foi feita sob a medida de Tati, um homem alto e corpulento, de modo a que o público pudesse acompanhar as suas subidas e descidas pelas escadas” (Penz, 1999, p. 141). Desta forma Tati mostra a arquitetura de uma escala fortemente humanizada num complexo labiríntico de casas entrelaçadas umas nas outras e de acessos de escadas e corredores por entre desvios e sentidos irregulares.



Figura 19 - Villa Arpel. Fotografia do filme Mon Oncle

O bairro apresenta-se como um aglomerado sem organização em oposição a vila do casal Arpel, localiza-se num bairro de classe média, de malha organizada e simplificada, típica do movimento moderno. “A Villa Arpel simboliza este ‘admirável mundo novo’” (Neuman, 1999, p. 141) (figura 19). É uma casa cercada por um muro, um jardim organizado com formas geométricas, e um pequeno lago. No centro do lago encontra-se uma estátua de um peixe, que es-

guicha água cada vez que chega uma visita com determinada importância.

Sintomaticamente, sempre que Hulot vai visitar a irmã, atravessa as ruínas de um muro que representa a rutura da cidade tradicional com a cidade moderna, ou seja, onde se rompe a barreira que separa o ambiente primitivo onde ele vive, da modernidade na qual a França está finalmente ingressando. (Castello, 2002) (figura 20)

Assim, Tati evidencia claramente as suas tendências de incertezas em relação ao modernismo contrariando com o facto de os anos 50 serem considerados “a era do triunfo do modernismo”. (Penz, 1999, p. 140)

Para Francisco Moura Pinheiro (2012) o cenário de um filme é a quarta dimensão, sendo os atores a terceira. Nos filmes de Jacques Tati a

Figura 20 - Muro em Ruínas, símbolo da rutura que o Moderno veio trazer perante a cidade antiga. Fotografia do filme Mon Oncle





Figura 21 – Esquema da Villa Arpel em planta e alçado. Fonte: [http://franciscomourapineiro.com/?attachment\\_id=487](http://franciscomourapineiro.com/?attachment_id=487)

quarta dimensão “transforma-se em ator, uma terceira dimensão capaz de exprimir sentimentos e dar sentido ao que nele se passa.” (Pineiro, 2012).

### **Playtime (1967)**

Enquanto em *Mon Oncle* Jacques Tati apresenta o modernismo maioritariamente habitacional e do quotidiano doméstico, questões centrais nos anos do pós-guerra, em *Playtime* “concentra-se no mundo dos edifícios de escritórios, arranha-céus e coisas do género, que eram, evidentemente, questões muito importantes nos anos 60” (Penz, 1999, p. 141).

Em 1965 Tati construiu com a colaboração do arquiteto e cenógrafo Eugène Roman, um cenário que o próprio cineasta define como “a verdadeira vedeta do filme” (Penz, 1999, p. 142). A sua escala exagerada de um cenário gigantesco localizado nos arredores de Paris, em Vincennes, ficou conhecido como Tativille (figura 22). No entanto, nenhuma outra cidade moderna poderia protagonizar o papel da cidade cenário construída por Tati para *Playtime*, pela falta de ângulos de filmagem e de flexibilidade.

Tativille apresenta características aproximadas a La Défense. O edifício de escritórios foi inspirado por um dos prédios do subúrbio de La Défense, o edifício da Esso de 1963 que por sua vez foi inspirado na Lever House de 1952.

Para Tati a uniformidade torna-se desagradável, e é em *Playtime* que o cineasta manifesta a sua opinião relativa a essa característica do mundo moderno. Para isso o cineasta leva mais adiante essa descaracterização de funções no espaço, criando uma série de situações onde o mesmo espaço é identificado para uma série de diferentes funções.

“Tati uses glass as the ultimate symbol of the modernism which contributes further to spatial ambiguity” (Penz & Thomas, 1997, p. 67). A própria narrativa gira em torno dos efeitos do vidro na arquitetura, e por outro lado a narrativa também usa o tema do vidro para definir momentos de contacto visual para a cidade de Paris (figura 23). “He uses glass in many different situations and in many different ways” (Penz & Thomas, 1997, p. 67). O vidro também simbolizava um recente símbolo de edifícios de escritórios.

Tati revela a forma como indivíduos funcionam num mundo moderno e assume esse mundo como uniformizado, mecanizado e impessoal de forma extrema, onde o individuo se perde na descaracterização do lugar (figura 24). Em resposta a célebre frase uma vez dita por Mies Van der Rohe: *Less is More*, Venturi afirma que *Less is a Bored* e é no caso dos cenários modernos de Tati, que a sua própria mensagem narrativa os toma como aborrecidamente descaracterizadores das suas funções.



Figura 22 - TatiVille, Paris. Fotograma do filme Playtime



Figura 23 - Os reflexos de Paris, no vidro. Fotograma do filme Playtime



Figura 24 - Escritórios, repetição. Fotograma do filme Playtime

### As camadas do pós-moderno Ridley Scott - Blade Runner (1982)

É a cidade de Blade Runner (Ridley Scott, 1982): oceano de poeira de luzes que se reflete no olho nebulosa multimédica e polifónica de mensagens, de impulsos, de códigos que se cruzam e se sobrepõem, a cidade do cinema contemporâneo não pode ser contemplada nem pensada, pode apenas ser agida. (Canova, 1999, p. 185)

Para o arquiteto Manuel Graça Dias o filme de ficção científica que assenta em questões que possam ter a ver com a cidade do futuro de uma forma mais credível ou aproximada à tendência da realidade é o *Blade Runner*. “O futuro em termos de arquitetura não existe em corte, isto é, não existe o mundo como nós conhecemos hoje e depois o futuro, como uma coisa totalmente desconhecida que não sabemos o que é”. (Dias, 2013)

“O futuro é sempre desconhecido” como refere o arquiteto. Porém, este futuro tendencialmente irá assentar sobre os fragmentos do passado e irá sendo feito de algumas adaptações, abandono, sobreposição mantendo sempre fragmentada a evolução da cidade e dos edifícios e transpondo-lhe uma riqueza que na previsão do futuro se apresenta como uma soma em vez de um imaginário de raiz.



Figura 25 – Cidade futurista de Blade Runner 2019. Fonte: <http://www.unleashthefanboy.com/movies/contrarian-fan-boy-blade-runner-is-a-movie-i-will-never-like/48678>

As grandes cidades, e as cidades que as pessoas gostam de viver são aquelas que têm camadas e camadas da história sobrepostas. Edifícios feitos hoje ao lado de edifícios feitos no século XVIII, ao lado de edifícios feitos no século XIX, ao lado de edifícios feitos no século XX... (Dias, 2013)

*Blade Runner* apesar de apresentar uma prospectiva da cidade de Los Angeles do futuro (2019), apresenta-se com essa ideia realista das camadas temporais de que o arquiteto Manuel Graça Dias fala. “A imagem do filme ape-

sar de futurista mistura arquitetura moderna com alguns edifícios antigos como o *Bradbury Building* ou a *Ennis House*, de Frank Lloyd Wright.” (Urbano, s.d.)

*Blade Runner* surge do argumento do livro de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?* De 1968.

“O futuro de *Blade Runner* regressa ao passado: ao pós-guerra, nos anos 50. O objetivo deste anacronismo é paradoxalmente, a criação de uma memória futura” (Leal, 2009, p. 57). Desta

forma Ridley Scott para submeter a imagem de Los Angeles no futuro utiliza um vasto “leque de signos de entre os quais a arquitectura” (Leal, 2009, p. 57). A imagem da cidade criada aponta para “o tema da globalização ao extrair referências urbanas de todo o mundo” (Leal, 2009, p. 57) que apontam para o passado e o futuro, os traços clássicos, revivalistas, modernos e pós-modernos. Contudo, é focado sobretudo um domínio asiático e a cultura estética dos anos 40 e 80 com a presença de tecnologias avançadas.

A cidade é caracterizada também pelas grandes torres e arranha-céus, edifícios imponentes rumo aos céus, de distribuição verticalizada como for-

ma de fugir à aterradora imagem da cidade poluída do nível da rua (figura 26).

As fachadas lisas dos edifícios são utilizadas como painéis publicitários, bem como as superfícies de alguns veículos voadores (figura 28).

Ao nível da rua a cidade revela-se como “núcleo pedestre densamente populado e que fervilha com vendedores ambulantes, restaurantes e mercados étnicos”, imagem aproximada à superpopulação de algumas cidades asiáticas.

A casa da personagem principal, Deckard, apresenta um estilo arquitetónico idêntico à *Ennis*

Figura 26 - Los Angeles, 2019. Fotograma do filme Blade Runner



*House* de Frank Lloyd Wright (figura 29) e algumas das cenas da entrada na casa foram mesmo gravadas na Ennis House. A habitação apesar de ser um cenário é produto de uma grande influência estética dessa obra, sendo todas as paredes interiores revestidas a pedra esculpida.

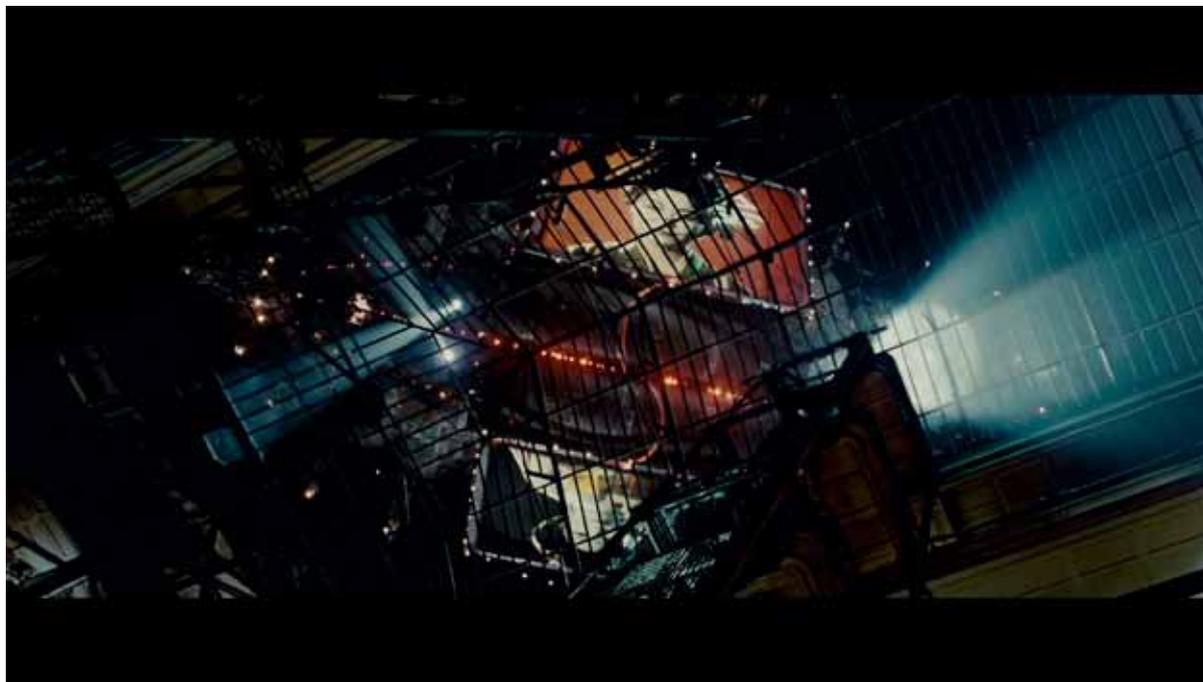
Outra habitação caracterizadora de outra camada temporal da cidade de Los Angeles é localizada no Bradbury Building (1893), edifício de George Wyman. Curiosamente o projeto deste edifício tinha sido também ele influenciado por uma descrição de um edifício comercial típico para o ano de 2000, feita numa obra de ficção científica, *Looking Backward* de Edward Bellamy de 1887.

Destaca-se na cidade de Los Angeles de *Blade Runner* o edifício da *Corporação Tyrell*, um edifício com uma aproximação volumétrica e estética ao edifício Zigurate Mesopotâmico. O edifício é caracterizado pelos elevadores que correm ao longo das fachadas, e pelo seu interior rígido, com uma forte presença da pedra, pés-direitos muito altos, colunas com bases e capiteis e vãos muito grandes. Uma habitação apresentada no filme é uma casa no edifício Tyrell, a *Penthouse* (figura 27). A habitação apresenta linhas clássicas, que quase remetem para um revivalismo barroco.

Em *Blade Runner* assume-se que a importância da arquitetura em relação a determinados lugares, culturas e épocas se perdeu, e esta cidade regressa ao passado para revelar o desejo historicista ostentado pelo pós-modernismo. Assim a cidade apresenta um carácter intemporal onde o passado, o presente e o futuro se misturam.

“O sonho e a construção de identidade estabelece um passado através da memória, mesmo que essa memória seja protética” (Leal, 2009, p. 59).

Figura 27 - Dirigível Publicitário. Fotograma do filme



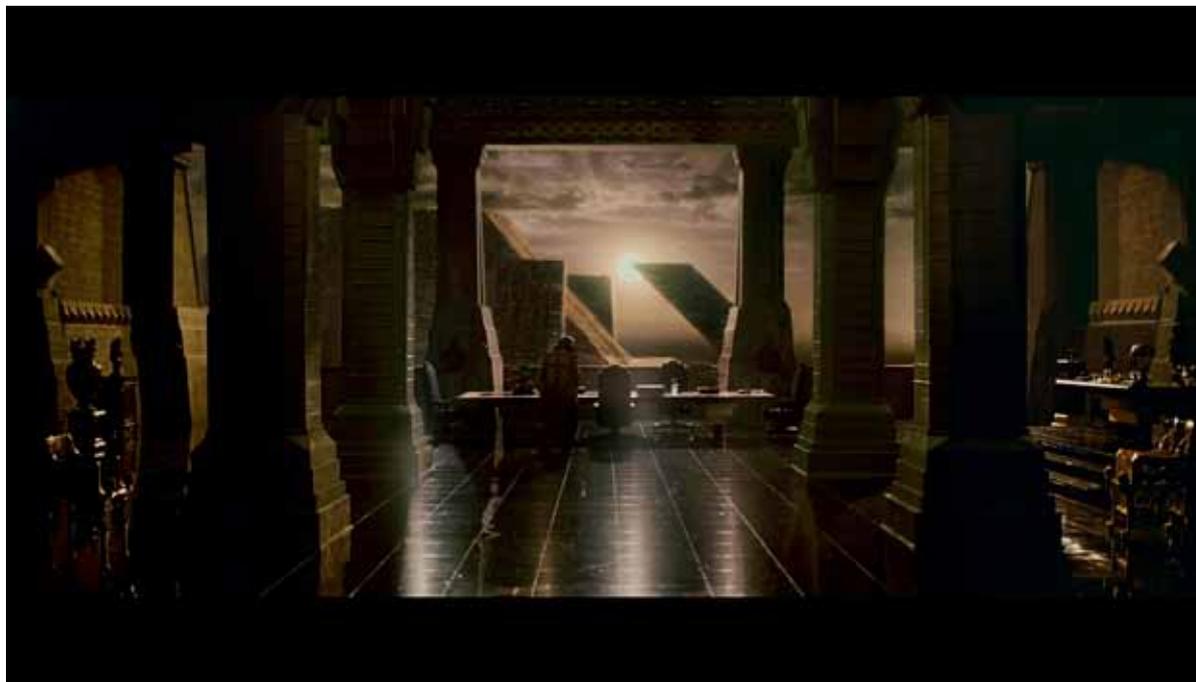


Figura 28 - Interior da Corporação Tyrell. Fotograma do Filme.

### Conclusões

Una de las más fascinantes posibilidades del cine es la que le permite proponer visiones de nuestro futuro. El análisis de esas propuestas sirve para comparar aspectos formales entre la realidad actual y lo planteado en su momento, y además estudiar aspectos de aquel pasado, observando cual era la visión que se tenía de la actualidad cuando se hicieron aquellas propuestas. No debe olvidarse que una obra de ciencia-ficción expresa más aspectos de su propio presente que del futuro. (Gorostiza, 2001, p. 169)

O cinema e a arquitetura, constituem duas formas de arte que muito marcaram o século XX apesar de serem duas diferentes formas de expressão artística. No entanto, quando pensadas uma em função da outra, faz todo o sentido serem analisadas em conjunto. O cinema dependeu, desde a sua origem, da arquitetura dos espaços e dos métodos construtivos que permitam criá-los. Desta forma, a história do cinema acentua também elementos relativos à arquitetura que poderiam acrescentar ao estudo da história da arquitetura a história da arquitetura cinematográfica.

Os cenários que são pensados exclusivamente para um filme constituem geralmente imagens muito fortes, transpondo para o próprio cenário um papel de elemento narrativo, que, para um espectador arquiteto poderá representar uma experiência de simulação de arquitetura em projeto. As influências provindas das imagens visionadas no cinema são criadas não só pelo lado imediato do projeto e da imagem que apresenta, como também pelo significado que da vivência que lhe foi atribuída no filme.

“Para além da experiência real, só o cinema nos pode dar as dimensões espaciais de espaço e volume. Para compreender a arquitetura temos que nos mover através dos seus espaços, entrar e sair, dobrar esquinas, apreender diferentes escalas” (Urbano, 1998, p. 170). O cinema é uma forma muito completa de representação da arquitetura e do urbanismo podendo constituir uma nova maneira de olhar o espaço em projeto e por isso ainda inexistente.

Torna-se exequível que a arquitetura faça uso de um meio de representação ligado a imagens em movimento ao longo do edifício, argumentando que é isso que precisamente acontece na arquitetura habitada. A arquitetura é feita para ser habitada, e isso distingue-a da escultura. Deste modo podemos afirmar que é o cinema que trata a arquitetura segundo o seu fim devido, ultrapassando a arquitetura limpa e impessoal que surge retratada nas revistas e alimentando-a com

a vivência que traduz a razão da sua existência. Assim, as imagens em movimento ostentam um bom veículo de comunicação que poderia ser implementado no estudo de arquitetura, acrescentando aos meios de representação usuais a ideia de percepção do espaço em movimento e da compreensão da arquitetura da descoberta, vagueando ao longo do edifício, o mais próximo possível a um vaguear no edifício real, sendo este ainda apenas espaços virtuais.

O cinema apresenta características que podem ser paralelas à experiência desse observador. Ao contrário de imagens, mesmo que muitas, de determinado espaço, o cinema ganha valor por representar o espaço de forma contínua, e não fragmentada.

O estudo de filmologia de ficção que especula sobre tempos futuros permite verificar algumas conquistas de ideias das prospetivas que acabaram por acontecer. Desde a invenção da televisão e telefone, a casa futurista com uma série de funções automatizadas, a tecnologia computacional e efeitos da globalização. Todas essas ideias exprimem preocupações perante o futuro de tendências do presente. Assim, o fato de as prospetivas serem projetadas perante determinados fatos do mundo atual, anseios ou medos perante acontecimentos da época, as ideias para esse futuro são fundamentadas e podem servir de inspiração para a sua concretização real, sendo no cinema previamente simuladas.

Figura 29 - Ennis House Interior. Fonte: <http://www.latimes.com/features/home/la-hm-landmark-houses-ennis-house,0,4452338.htmlstory>



Também a imagem da cidade conquistou diversas formas, desde a cidade totalmente Corbusiana (*Everytown, Things to Come*), onde os traços do arquiteto se tornam comuns na cidade, como a cidade moderna levada ao extremo da sua uniformidade (*Playtime* de Jacques Tati) e por fim a cidade que retoma ao passado e constrói um futuro em camadas temporais e construídas, enriquecendo-se com idades e estilos de várias épocas a dialogarem entre si (*Blade Runner*, de Ridley Scott). Também outras imagens da cidade fizeram parte de uma viagem, uma viagem pelo futuro onde a cidade tomou várias formas e onde o cinema mostrou o seu auge em representações da arquitetura na tela. Estas imagens da cidade marcam pelo forte carácter cénico, em que a configuração espacial

de cidades ou edifícios são representativos da imagética dos filmes que se revela com um papel tão ou mais narrativo que os personagens.

Esta visão do cinema para um arquiteto modifica a sua reação perante o filme após o seu término; modifica a forma como se pisa a calçada e se olha para a cidade após a saída de uma sala de cinema. O cinema é espaço, é vida, é arquitetura e são sensações. E o cinema não tem de ser um vazio após a sua observação. Ao invés, pode representar uma estruturação de pensamento como o tratado neste artigo; pode acrescentar ao quotidiano percorrer da cidade a criação de layers mentais do atual, das memórias do que foi no passado e da sua perspetiva do futuro, onde os problemas e potencialidades do estado atual se ampliam na

Figura 30 – Cloud Atlas, o fim da viagem observando a Terra. Fotogramas do filme Cloud Atlas



transformação da cidade e a tecnologia domina. Pode ainda acrescentar ao quotidiano percorrer da cidade uma nova apreensão da viagem contínua sobre a forma de cinema mental.

### Referências

BAUDROT, S., 2012. **Mostra Tati por Inteiro**. Rio de Janeiro: CPRTV.

CALVINO, I., 1990. **Seis Propostas para o Próximo Milénio**. 1ª edição ed. s.l.: Companhia das Letras.

CANOVA, G., 1999. O olhar sobre a cidade. In: **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 185.

CASTELLO, L., 2002. Vitruvius - Arquitectos - Meu tio era um Blade Runner: Ascensão e queda da arquitectura moderna no cinema. [Online] Available at: [www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.024/781](http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.024/781) [Acedido em 13 Março 2013].

CORBUSIER, L., 1996. **Cinématographie de L'oeuvre de Le Corbusier**. Cinemathèque n°9

CORBUSIER, L., 2004. **Precisões**: sobre um estado presente da arquitectura e do urbanismo. 2004 ed. São Paulo: Cosac Naify.

COSTA, M. H., 2005. **O Cinema e a Imagem Urbana. Novas Tecnologias e Novas Especialidades**.

DIAS, M. G., 2013. **Arquitectura e Cinema** [Entrevista] (14 Maio 2013).

DICK, P. K., 1977. **A Scanner Darkly**. s.l.:s.n.

DICK, P. K., 1982. **Blade Runner Souvenir Magazine**. Ira Friedman, Inc ed. Nova York: Official Collector's Edition.

DRYER, D., 1982. **Blade Runner Souvenir Magazine**. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc..

FERNANDES, C. M. M., 2004/2005. **A Cidade e o Cinema - Visões do Futuro**. Porto: Prova Final de Licenciatura em Arquitectura da Faculdade de Arquitectura do Porto.

FORTIN, D. T., 2011. **Architecture and Science-fiction Film - Philip K. Dick and the Spectacle of Home**. USA: Ashgate Publishing Limited.

GORJÃO, J. D., 1999. Cinema e Arquitectura. In: **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 47.

GOROSTIZA, J., 2001. **Vista de La Ciudad del Futuro desde el Pasado**. Nosferatu , 34-35 (Arquitectura e Cinema; Cidades nos filmes), pp. 169-176.

HABER, K., 1982. **Blade Runner Souvenir Magazine**. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc..

- JORDÃO, P., 2002. **Celuloide**. [Online] Available at: <http://homelessmonalisa.darq.uc.pt/Pedro-Jordao/celuloide.htm> [Acedido em 13 Abril 2013].
- JORGE, J. D. G., 1999. **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.
- JUNE JAMRICH PARSONS, D. O., 2012. **New Perspectives on Computer Concepts**. s.l.:s.n.
- KOLHAS, R., 1978. **Nova York Delirante**. 2008 ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- LEAL, R. M. N., 2009. **Extrapolações e Interpolações na Manufactura Urbana actual**. Entre o Blade Runner e o The Truman Show. Porto: Dissertação de Mestrado.
- LEZO, D., 2010. **Arquitectura, Cidade e Cinema - Vanguarda e Imaginário**. USP ed. São Carlos: Dissertação de Mestrado.
- LOUSA, A., 2010. **Arquitralhos: Imagens em movimento: cinema e utopia**. [Online] Available at: <http://arquitrabalhos.wordpress.com/2010/12/03/imagens-em-movimento-cinema-e-utopia/> [Acedido em 12 Abril 2013].
- NEUMAN, D., 1999. Antes e Depois de Metropolis. In: **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 107.
- NEUMAN, D., 1999. **Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner**. Germany: Prestel.
- PAULL, L. G., 1982. **Blade Runner Souvenir Magazine**. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc.
- PENZ, F., 1999. A arquitectura nos filmes de Jacques Tati. In: **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 141.
- PENZ, F. & THOMAS, M., 1997. **Cinema & Architecture: Méliès, Mallet- Stevens**, Multimedia. 1997 ed. London: British Film Institute.
- PESSOA, J., 2010. **Uma Gramática Visual para o Fotojornalismo**. Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Paraíba ed. Paraíba: s.n.
- PINHEIRO, F. M., 2012. Exercício VIII | Bairro Arpel | Jacques Tati. [Online] Available at: <http://franciscou-rapinheiro.com/?p=484> [Acedido em 24 04 2013].
- POSTILLA, D., 2012. **Film & Architecture: "My Uncle"**. [Online] Available at: <http://www.archdaily.com/259325/films-architecture-my-uncle-mon-oncle-electric-eye/> [Acedido em 1 Junho 2013].
- PREVI, L., 1999. A Cidade Europeia e a Cidade Americana - Urbanizar o Imaginário. In: **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 193.

- SANT'ELIA, 1980. A arquitectura futurista . Em: In: BERNARDINI A. F., **O futurismo italiano: manifestos** . São Paulo: São Paulo: Prespectiva, pp. 155-159.
- TRUMBULL, D., 1982. **Blade Runner Souvenir Magazine**. Official Collector's Edition ed. Nova York: Ira Friedman, Inc. .
- URBANO, L., 1998. **Arquitectura e Cinema - Da Câmara Escura a Celebration 34747**. Coimbra: Prova Final de Licenciatura em Arquitectura, Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra.
- URBANO, L., s.d. 13. **Jerusalém ou Babilónia**. s.l.:s.n.
- VENTURI, R., 1995. **Complejidad y Contradiccion en la Arquitectura**. s.l.: Bruchura.

