

Diogo Morato
***Cinema. O conforto de viajar sem sair do
sítio, através do presente, do desejo e da
memória.***

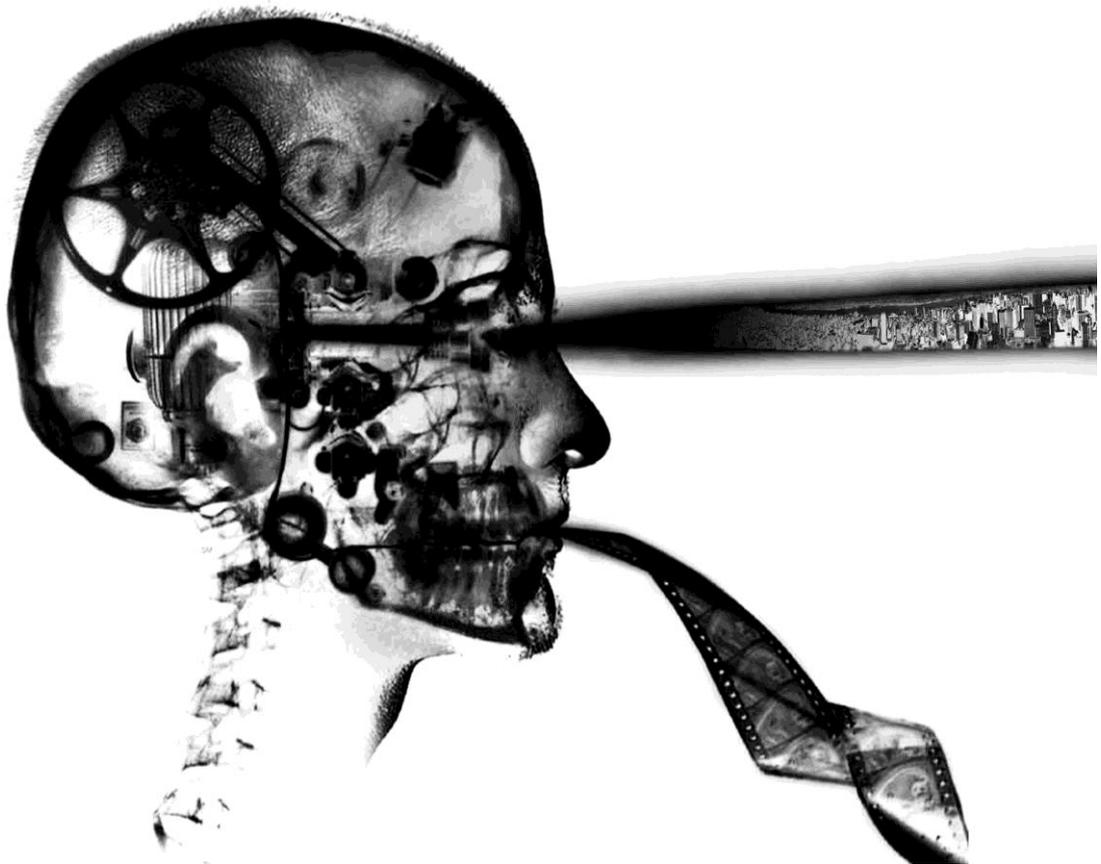


Imagem trabalhada por Diogo Morato a partir de
The Projector Head, The Los Angeles Film School 2003

- Deseja um balde de pipocas?
- Não. Não quero pipocas, obrigado. Dê-me só um bilhete por favor...
- Deseja escolher o lugar?
- Fila A... ao centro. Está muita gente?
- Não, está vazio! Sabe, é *matinée*...
- Claro... por vezes esqueço-me da hora do dia! Estes mergulhos na escuridão da sala e as viagens por entre pontos de luz e sombra baralham a realidade... parece que tudo se confunde, não acha?
- ...
- Hum... Então adeus!
- Obrigado pela sua preferência e desejo-lhe uma boa sessão!

GENÉRICO

Viagem

Atenção! O cinema é apenas uma morada transitória, tal qual as que habitamos quando viajamos fisicamente. Mas enquanto essas camas aquecem e arrefecem a experiência vivida, as imagens cinematográficas alojam-se bem ao lado Tálamo, na velha caixa do real - a memória, com a força de uma máquina de pensar, de pensar, deslumbrando-nos com *piruetas* espaço-temporais.

A propósito, estou mesmo sozinho no cinema, quem quiser pode assistir a esta viagem, penso que ninguém cobra mais por isso. Fique o leitor a saber que “o prazer que se encontra ao viajar [no cinema] está ao abrigo da inquieta inveja dos homens; é independente da fortuna” (Maistre, 2002).

Nesta viagem tudo se mistura numa sucessão ora pacífica ora violenta de imagens, temas, sons, sensações, dor, regozijo, tal qual um *zapping*, tal como um processo surrealista de fragmentação e colagem. Não se constitui, portanto, num relato da relação diacrónica da cidade com os filmes que a beijam, antes uma pequena estória fragmentária que tenta pontuar a forma como a cidade e o cinema se pensam, citam e criticam, e repensam a sua disciplinaridade de forma contaminada - para informar o pensamento de uma abordagem modelar à cidade no exercício do projecto de arquitectura que a desenha.

Aprendizagem

O cinema ensinou-nos modos de ver e imaginar a cidade moderna desde o início do século XX e como Vidler (1996) enunciou, cedo se constituiu como um “laboratório para a exploração do mundo construído”. Proporciona *ad infinitum* leituras sobre a multiplicidade da cidade e das suas formas, algumas que nunca conheceremos, mas que podemos lá voltar sempre que quisermos, para ler a beleza da banalidade ou desenvolver um entendimento especial por pormenores que nos escapam no presente aborrecido.

Não é só a *representação* da cidade, mas a forma como o espaço urbano é *representativo*, tanto sensorial como simbolicamente (Donald, 1999, p. 68). Cada cidade tem a sua própria fábula, efabulada da literatura ao cinema numa reinvenção de texturas e significados. Existe uma analogia latente entre a narrativa cinematográfica, os seus textos, e a forma e o espaço que

confrontamos ao percorrer o ambiente construído urbano. Se esses ambientes, que crescem no *tempo longo*, ainda perduram, é porque se revelaram bons ambientes, e o cinema faz várias tentativas para abarcar a improvável percepção totalizadora da interação complexa de relações, práticas e construções de que se alimenta a cidade.

No início desta relação, a cidade imprime no cinema a marca indelével da sua gênese urbana. A analogia é clara - a cidade é uma narrativa, mas como seria possível captar as impressões visuais cruzadas e justapostas da cidade em imagens? Os artistas, na tentativa de expressar formalmente a nova *consciência caleidoscópica*, explodiram com a perspectiva linear do espaço (Cubismo), incorporaram elementos de temporalidade e estudaram o movimento (Futurismo), e, como corolário estético para combinar estes *layers*, é no novo meio cinematográfico que a *montagem* unifica as novas texturas e ritmos da cidade moderna (p. 74). É possível “criar” novos mundos e observá-los em movimento.

O nosso olhar é potenciado pelas combinações cinematográficas, que intensificam a nossa percepção e atenção a tudo o que acontece à nossa volta - é-nos permitido estar em vários sítios ao mesmo tempo, ao mesmo tempo que nos contam uma história.

A Arquitectura aprende-se de muitas formas. O cinema, essa espécie de *alteridade do real*, constitui uma delas.

O processo criativo, de construção de acções sintetizadas pelo desenho, elucida a proximidade disciplinar, em que arquitectura e cinema - enquanto modelos mentais do mundo - aspiram à obra-prima.

Cinema

A *ideia de cidade* no cinema constrói-se quando a sua legibilidade está associada ao imaginário da forma, à iconografia e imagem da cidade (Cf. Lynch, 1960).

Por outro lado, a sua representação simbólica, os seus desejos e sonhos, a sua irredutibilidade e irracionalidade, também contribuem para que percepção e imaginação dialoguem constantemente, dotando a experiência de uma simbiose de imagens, memória e fantasia (Pallasmaa, 2007).

As cidades que vamos construindo na memória e a maneira como nos movimentamos no espaço e lemos a sua forma urbana, vivem das cidades que experienciamos como das que percorremos na tela do cinema, uma vez que a nossa acomodação às várias formas mediadas, potencia e informa o nosso imaginário sobre lugares que complementam a experiência.

O cinema modificou e melhorou o nosso horizonte de percepção e Benjamin (1992, p. 104) refere que aqueles lugares onde as pessoas se sentiam aprisionadas - ruas, fábricas, casas - sofrem uma explosão libertadora. Nasce um mundo novo onde se pode viajar entre ilusões de luz e sombra, preenchido inconscientemente.

LEARNING FROM CINEMA ACTO 1



Metropolis (1927) de Fritz Lang
Kino International 2010

Metropolis

Estreado em 1927, *Metropolis* projecta os receios e a ansiedade em relação à cidade industrial, tecnocrática e sem alma. Fritz Lang filma uma visão pessimista do futuro, uma sociedade estratificada verticalmente, cuja hierarquização culmina na nova torre de Babel sustentada pelo trabalho escravo de uma outra cidade, a que vive no subsolo e alimenta a cidade dinâmica e futurista inspirada no trabalho de Sant'Ellia, Hugh Ferriss e Le Corbusier.

Para além do conteúdo social, é a vontade de um imaginário visual da cidade enquanto arquitectura que esta construção cinematográfica projecta.

Cidade Desejo

A cidade funcionalista do Movimento Moderno - metodologia e doutrina CIAM - tem na *Ville Radiense* (1933) de Le Corbusier - melhor actor panfletário - o seu portento paradigmático.

Le Corbusier, um amante da máquina e um positivista por excelência, desenha uma ruptura com a cidade consolidada, “doente” e obsoleta, com os seus traçados e costumes, para que um novo sistema urbano nasça *au tabula rasa*. A velha forma contínua, a proximidade, o desenho e o pensamento sobre a cidade herdado do século XIX, são desconstruídos e recriados pelo arquitecto de forma prospectiva.

A *Ville Contemporaine* é a primeira síntese dos métodos de desenho urbano em uso - plano de Cerdà e a Cidade Industrial de Tony Garnier - uma “utopia futurista” que em 1922 coloca Le Corbusier na vanguarda do planeamento urbano moderno, que se afirma com o *Plan Voisin* em 1925, uma proposta corporizada da *Ville Contemporaine* confrontada com a malha urbana pré-existente e a forma urbana consolidada da zona central de Paris (Lousa, 2009, pp. 30-32).

Cidade dos Objectos e Cidade-Objecto

Le Corbusier rejeita a cidade pré-industrial. A nova ordem social tem de eliminar os traços da história, memória e desejo da velha cidade. O modelo teórico da *Ville Radiense*, invertendo a relação figura-fundo da cidade consolidada, faz a releitura da relação entre espaço e massa urbana, público

e privado, moldada pelo automóvel, com elevado grau funcional, e que anula a tensão entre tecido e objecto.

O impacte da utopia de Le Corbusier - da *ideia de cidade* - faz-se sentir de forma sistemática no planeamento urbano pós-2ª Guerra Mundial, que, devido à destruição do território, pode concretizar efectivamente as ideias da Carta de Atenas (1933) da ambição e desejo do desenho totalizador de cidade.

Curiosamente, é fora da área de influência desta discussão, que se materializam duas utopias *ex nihilo* - Chadigard (1951) e Brasília (1957), a cidade que precede o Homem.

O *Plan Obus* para Argel (1939), ao resolver “simultaneamente estrutura, infraestrutura e imagem arquitectónica” desenha o desejo da ambição territorial - a *cidade-objecto*, no grande gesto formal, que, ideologicamente, povoará o imaginário das gerações vindouras (Lousa, 2010, p. 6).

Montagem I

Este processo operativo explora de um modo narrativo, a maneira como da justaposição de imagens se constrói uma colagem conceptual - a transferência de elementos e linguagens de contextos diferentes a serem introduzidos numa nova criação.

Eisenstein é um dos fundadores do *cinema de montagem*, ideologicamente - uma construção.

Por oposição, a edição e a própria realização podem criar a ilusão da *continuidade* (tradição Hollywood), ainda que condensando o tempo e o espaço, através de códigos familiares. Os cineastas da *Nouvelle Vague* utilizam abundantemente esta gramática básica da linguagem cinematográfica, na representação do movimento na cidade (Thomas & Penz, 2003, pp. 159-161), em jeito de “fotografia da realidade”.

A *montagem dialéctica* de Le Corbusier, cria “pequenas maquinarias do heterogéneo” que impõem “a realidade absoluta do desejo e do sonho” (Rancière, 2011, pp. 77-78).

ACTO 2



Alphaville (1965) de Jean-Luc Godard
Studiocanal Image/Filmstudio 1985

Alphaville

Um computador totalitário controla a cidade com aquele nome.

De forma realista para com a cidade, Godard filma a missão de Lemmy Caution (Eddie Constantine) nesta cidade futurista, alienada, desprovida de emoções, em constante lavagem cerebral aos seus indivíduos. Mas *Alphaville* (1965), um *film noir* de ficção científica, tem a particularidade de ser filmado na cidade real de Paris, sem os seus signos habituais, antes tomando de vista o crescimento urbano radical da cidade moderna, num presente que reconhecemos formalmente, mas que através da narrativa nos descreve um outro futuro onde a racionalidade conquistou o amor, e a memória tecnológica suspende a do indivíduo.

Godard recorre à memória disciplinar do cinema ao regressar à montagem como construção narrativa.

Utopia depois da Utopia

O desencanto perante a mitificação da máquina enquanto metáfora refundadora da sociedade e da própria disciplina leva, a partir dos anos 1960, uma nova geração de arquitectos a posicionar-se contra os pressupostos racionalistas e funcionalistas do Movimento Moderno. Surgem novas utopias e distopias urbanas, dos Archigram aos Superstudio - aliados a propostas megalómanas de mega estruturas com o desejo provocatório do “discurso urbano totalizador” (Lousa, 2010, p. 6) - que partem da imagem como instrumento simbólico da cultura urbana emergente, desprezando de certa forma a releitura da memória disciplinar (apesar da evidência do eco do *Plan Obus*), num processo comunicacional de cariz publicitário e panfletário, anulando o protagonismo efémero da *cidade dos objectos* moderna (2009, p. 61).

Nouvelle Situationnisme

A *Nouvelle Vague* francesa e o espírito de ruptura, ainda que bebendo do cinema clássico americano, posiciona-se de forma particular na abordagem cinematográfica, nomeadamente na relação com a cidade. Inscrevendo-se de forma consciente na história do cinema, com o avanço da técnica e da mobilidade da câmara, e a escassez de meios, os cineastas filmam no exterior. Não podem ludibriar o cenário, ele está ali, é a cidade, e eles adaptam-se à sua forma, luz e som.

Esta atitude “pró-vida urbana” está presente nos Situacionistas. Liderados por Debord, estavam ligados às teorias dos mapas cognitivos, ao desenvolvimento da psico-geografia que potenciava novas representações da cidade a partir de si mesma, do seu ambiente e os seus efeitos nas emoções e comportamentos de indivíduos que a experienciavam através da *dérive* - a prática de andar livre mas criticamente pela cidade, reutilizando os seus espaços como cenário de futuro.

ACTO 3



O Sangue (1989) de Pedro Costa
Pedro Costa 1989 (2009), Midas Filmes 2009

Os Ossos do Sangue e do Som

- “Faça de mim o que quiser.”

Esta frase de Vicente (Pedro Hestnes Ferreira) no início de *O Sangue* (1989) de Pedro Costa, poderia ser sedutoramente atribuída à cidade. Ela está lá, é o tempo longo, tem tempo para ser pensada e representada, cortada e imaginada. *O Sangue* é uma história de amor a preto e branco, entre a luz que se acende e apaga.

Nino (Nuno Ferreira) é uma criança no meio desta história entre Vicente e Clara (Inês de Medeiros), que, após a morte do pai e imaturidade daqueles personagens no mundo, é levado pelo tio para a cidade.

Ali, o rapaz tem o sangue coagulado, a sua memória disciplinar é turvada pela cidade hostil, enquadrada na janela cinematográfica da casa do tio, ou na proximidade da escala pitoresca bairrista que conduz a uma possível reminiscência paranóica do *film noir*. No fim, o sangue volta a fluir, à deriva num plano longo, num barco.



Lisbon Story (1994) de Wim Wenders
Atalanta Filmes 2003

É no entanto na ossatura consolidada da cidade, que Wim Wenders nos diz que o sangue, a identidade da cidade, não está só na sua morfologia, nos seus tipos, vai para além do esqueleto. Em *Lisbon Story* (1994) Friedrich (Patrick Bauchau), um realizador que está a fazer um filme mudo sobre Lisboa, deixa de a “ver”, e pede a Winter (Rüdiger Vogler), o amigo sonoplasta, que o ajude a gravar os sons perdidos da cidade para que consiga voltar a olhá-la. Desta forma, o som - é portador de qualidades pungentes, um discurso que acrescenta camadas à narrativa, e que, conjugadas com a escala humana da cidade consolidada nos proporcionam

instâncias mnemónicas, ou seja, cultivam memórias num sentido de proximidade.

Cidade da Memória

Repensar a continuidade, o sangue - a cidade como matéria de projecto, e este como ferramenta de investigação e validação dos enunciados. A cidade é a terceira tipologia, o esqueleto.

No primado da arquitectura, Rossi, o arquitecto do palimpsesto, é o que melhor sintetiza a construção da cidade pela memória. Aqui levanta-se a questão da continuidade da arquitectura e das suas formas que, segundo Lousa (2009), ao possuírem a “capacidade de permanecer operativas independentemente da época em que eram propostas, viam por esse facto ser alterado o seu significado semântico.” É então que se encara o tipo construtivo “como gerador da imagem da cidade histórica”, procedendo-se a uma “releitura dos valores e elementos urbanos que construíam essa imagem” (p. 70) - a cidade análoga.

Lembrando Gazzola, a arquitectura acaba por se fundar sobre a classificação dos tipos, numa “reproposição de formas ‘históricas’ codificadas e imutáveis”, assumindo “como modelo a tipologia arquitectónica” ao ligar-se “não aos factos arquitectónicos mas à narração destes” (p. 70).

A história como estudo do fundamento “dos factos urbanos e da sua estrutura” material como da “ideia que nós temos da cidade como síntese de uma série de valores.” Estamos portanto, segundo Rossi (2001), na esfera da imaginação colectiva. Diz mesmo, perspectivando a tese de Halbwachs - a memória colectiva ou social, como a representação do passado no pensamento social - que “a própria cidade é a memória colectiva dos povos; e, tal como a memória está ligada a factos e a lugares, a cidade é o *locus* da memória colectiva” (p. 188).

Do contexto ao *locus*, da Renascença ao Iluminismo e ao Movimento Moderno, voltamos ao conceito base do entendimento da arquitectura enquanto construção parcial da cidade, que sempre se situa num lugar instável, “entre a necessidade da memória e a inevitabilidade do esquecimento” (Cardoso, 2011, p. 260).

Montagem II

A *montagem simbólica* de Rossi estabelece uma familiaridade, uma relação de co-aparência “num mesmo tecido essencial”, é fábrica de analogias (Rancière, 2011, p. 79).

Texto

Barthes (2005) fala da cidade como um texto, uma linguagem que falamos ao olhá-la ou percorrê-la, que concebe a inscrição do homem no espaço (p. 159). Metaforicamente, a cidade é um discurso, e o discurso é uma linguagem.

Como meio visual, o cinema apresenta através da narrativa, uma leitura análoga ao texto que o indivíduo encontra ao caminhar pela cidade.

Metalinguagem

A reflexão sobre si mesmo. Heterodoxia com Midgar no pensamento - “a serpente que morde a própria cauda, (...) símbolo de sugestões perpétuas”; uma “descrição precisa do mundo das palavras, universo sonoro que vive do silêncio donde emerge ou das palavras contrárias que repudia” (Lourenço, 2005, p. 9).

Na gênese do arquitecto como do cineasta, há esta inevitabilidade de criar a partir do que existe, um olhar que cita, questiona e reinventa a História, num “movimento de morder e ser mordido” (p. 10). Esta ancoragem à memória acaba por formalizar o *storyboard* ou o primeiro esboço.

Metanarrativa

Discurso dentro ou para além do próprio discurso.

A charneira entre modernidade e pós-modernidade, é a passagem das meta narrativas para as explicações fragmentadas.



Blade Runner (1982) de Ridley Scott,
The Blade Runner Partnership 1991, Warner Bros Pictures 2006

Blade Runner (1982) de Ridley Scott, bebe, no seu discurso pessimista da cidade, de temas presentes em *Metropolis*, como o trabalho escravo, agora protagonizado pelos *Replicants*, a decadência urbana e acrescenta a poluição do ambiente pela máquina, os receios da manipulação genética, a sobrepopulação, que se miscigenam com a actualidade urbana. É o discurso da cidade fragmentada e eclética - a *cidade-colagem*. Para sustentar a narrativa, *Blade Runner* busca na memória disciplinar cinematográfica, o tipo que permanece no nosso imaginário e conforma a morfologia urbana - a torre de Babel de *Metropolis*.

A História já não é uma acção precisa no tempo, mas sim um arquivo à disposição da citação e da colagem.

ACTO 4



Midnight in Paris (2011) de Woody Allen
Sony Pictures Classics 2011

Midnight in Paris

A cada época, o seu presente. A cada presente, o seu futuro e o seu passado.

Em *Midnight in Paris* (2011), Woody Allen filma várias coisas, em jeito de *soufflé*.

Deste hipertexto fílmico, salta uma moral - nunca estamos contentes com o presente! Vivemos embrenhados em nostalgia e um dia chegará a nossa vez de dizer - no meu tempo é que era bom... ou então sentimo-nos confortavelmente atraídos, numa atitude escapista, pelo lirismo e vida urbana de tempos outros que transpõem a linha ténue daquilo que “fica para a História”.

Gil (Owen Wilson), um argumentista desiludido com Hollywood e em negação, viaja para Paris, cidade que idolatra, com a noiva e os sogros. Atraído pela boémia Paris dos anos 1920, é surpreendido numa noite, aquando de um passeio nocturno, por um veículo que o transporta para a sua época de eleição onde conhece Scott Fitzgerald, Hemingway, Dalí e Buñuel, e reavive o sonho de ser escritor, participando no próprio texto fílmico, no cerne de uma das produções mais profícuas do século XX, artística e ideologicamente - o modernismo.

Abraçando a metalinguagem, os hipotextos, devemos concentrar-nos no presente, porque a História repete-se, como desenlaça Woody Allen. Outra personagem do filme, Picasso, falou um dia da esperança de que o seu trabalho permanecesse sempre no presente.

O cinema é também um lugar de permanências, de invariantes, no nosso imaginário, desejo, medo, povoado por fantasmas e sombras.

Collage City

Esta ideia de que “sem profecia não há esperança, mas sem memória não pode haver comunicação” (Rowe & Koetter, 1981, p. 53) leva-nos a considerar uma cidade aberta e crítica “aos estímulos mais díspares, não hostis à utopia nem à tradição” (p. 126), uma vez que “tal como a utopia tem sido tradicionalmente uma *mandala*, um dispositivo para concentrar e proteger ideias”, da mesma forma, a “tradição nunca careceu da sua componente teórica” (p. 142).

O *scaffold* de que fala *Collage City*, permite uma base âncora sobre a qual os objectos nascem em eventos ou permanência, em jeito de *cidade museu*, na

combinação de imagens díspares, ou descoberta de semelhanças ocultas em coisas aparentemente desiguais - *colagem*.

A utopia como imagem, tratada a partir de fragmentos, pode sugerir a *collage* como uma estratégia que “ao suportar a ilusão utópica da invariabilidade e do destino” alimenta a realidade em mutação, em movimento, e a sua história (p. 145).

Falamos portanto, da cidade do imaginário, porque as propostas utópicas não pretendiam a “transformação imediata da cidade existente”, mas sim, “novos significados para a forma urbana prospectivamente” (Lousa, 2009, p. 6).

O pensamento retrospectivo e prospectivo coexistem - *teatro da memória e da profecia* numa única colagem, que revela a força ideológica do pensamento humano que, é muitas vezes exponenciado não pela sua materialização mas pela presença e força fantasmática do *papel*, como uma quimera a marcar o passo do nosso desejo.

ACTO 5



Morte em Veneza (1971) de Luchino Visconti
Warner Bros. Pictures 2004

Morte em Veneza

Visconti filma em *Morte em Veneza* (1971) uma cidade doente, decadente, em imagens turvas pulverizadas de cólera. Este cenário simbólico, que permanece sombrio e vazio, desenha uma paixão irrealizável. Ainda assim, Gustav von Aschenbach (Dirk Bogarde), um compositor alemão, procura Tadzio (Björn Andrésen), um rapaz de beleza andrógina, pelas ruas sinuosas de Veneza, na proximidade e no carácter que escava a morfologia uniforme, na esperança da consumação do *sublime*.

Ideia de Cidade

Calvino (2008), em *As Cidade Invisíveis*, também se preocupa com o carácter efémero e com a permanência, a continuidade ou a profundidade simbólica do lugar, a que adoça memórias, sinais e reflexões.

A cidade não deixa que seja “irrecuperável toda a imagem do passado que ameaça desaparecer com todo o presente que não se reconheceu como presente intencionado nela” (Benjamin, 2010, p. 11).

O cinema joga na esfera do prazer, a tensão entre o conteúdo narrativo e sua importância e significado, e os códigos formais da sua própria linguagem. A arquitectura é sempre um modelo para as ideias teóricas no cinema.

A ideia de cidade revela em cada período da história e da evolução das cidades, a capacidade de ultrapassar a situação vigente, total ou parcialmente, afirmando o seu carácter de potencial transformação, de refundação, em desejos por vezes revolucionários (Cf. Lousa, 2009, pp. 13-14).

A força ideológica do *Plan Obus* que povoa conceptualmente o nosso imaginário, “tem vindo a ser concretizada, paradoxalmente, sob alguns viadutos rodoviários de S. Paulo” (Lousa, 2010, p. 9), em que a narrativa em constante mutação é escrita por um qualquer indivíduo que se apropria daquele espaço e desenha o seu projecto para uma “célula-base”.

Hospital de Veneza

A cidade lagunar - mecanismo urbano perfeito para Le Corbusier, representara “o argumento legitimador” (p. 7) da *Ville Radiense*.

Em 1965, o arquitecto apresenta a proposta para o Hospital de Veneza, que, representa uma resposta morfológica específica para aquela cidade - o *objecto-cidade* (Lousa, 2009), pelo estudo das formas e dos tipos que a conformam na construção e mobilidade.

Da reminiscência do *travelling* e da janela panorâmica da *Villa Savoye* (1928), entre regra e modelo, função e tipo, Le Corbusier desenha uma meta narrativa informada pela metalinguagem do cinema, porque ao mesmo tempo uma *narrativa espacial* - um discurso em comunhão com a cidade, a chegada e a sua adorável separação funcional entre peão e gôndola, a cidade que atravessa o edifício, a incorporação da temporalidade como instrumento da arquitectura urbana e o jogo de linguagem visual que as rampas multiplicam; nunca deixando de se auto citar no desenho da *narrativa formal*, que bebe tanto da cidade, como do uso de memória disciplinar que ele próprio construiu ao longo das décadas precedentes.

Le Corbusier “reinventa o discurso sobre a cidade” (2010, p. 8) mostrando, em jeito de “subida de entendimento”, a sua leitura e sensibilidade perante a cidade de Veneza, não deixando de ser prospectivo, e abraçando a memória em jeito de reconciliação com a cidade histórica e consolidada.

É possível, através do programa hospitalar, curar a Veneza doente, porque a arquitectura “é ela própria diagnóstico e terapia de intervenção perfeita” (2009, p. 46).

FIM

Imagens de Pensamento

Da paixão do olhar - o alimento de qualquer viagem.

Porquanto a distância crítica é curta, que ela contamine as reflexões.

Estou a sair do cinema. O corpo está a adaptar-se ao movimento, em movimento.

Estive nesta *matinée* quase sozinho. As pessoas vêm pouco ao cinema, o conforto do lar e de uma televisão LED de 47 polegadas dá-lhes a ilusão de assistir à verdadeira ilusão, aquela projectada na grande tela.

Perdoem-me. Ainda não me dirigi a vocês. Estou a tentar montar o filme.

Estas questões fazem cócegas no intelecto...

Joelho #3

É modal esta ideia de justaposição de vários autores, vários filmes, para construir *um* filme. Discursos dentro doutros.

Mas, não terá sido sempre assim?

Pelo desejo de viver espaços e experiências inacessíveis à luz da realidade, é muitas vezes no poder das imagens das cidades cinematográficas, que conseguimos ouvir o ritmo, e sentir a envergadura das *Asas do Desejo*.

Referências Bibliográficas

- Barthes, R. (2005). Semiology and the Urban. In N. Leach (Ed.), *Rethinking Architecture: a reader in cultural theory* (pp. 158-164). London: Taylor & Francis e-Library.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Benjamin, W. (2010). *O Anjo da História*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Calvino, I. (2008). *As Cidades Invisíveis*. Lisboa: Teorema.
- Cardoso, A. H. (2011). De La Ciotat a Auschwitz, Hiroshima e Sarajevo: Como se constrói uma memória, como se esquece uma cidade... In F. S. Ventura (Ed.), *Cine y ciudades. Imágenes e imaginarios en ambientes urbanos* (pp. 255-264). Santa Cruz de Tenerife: Intramar Ediciones.
- Donald, J. (1999). *Imagining the Modern City*. London: Athlone.
- Lourenço, E. (2005). *Heterodoxia* (Vol. 1). Lisboa: Gradiva.
- Lousa, A. (2009). *Object-City*. Tese de Doutoramento em Teoria e História da Arquitectura, Universidade de Coimbra, Coimbra.
- Lousa, A. (2010). Medium-Large. *NU, XXL*, 6-9.
- Lynch, K. (1960). *A Imagem da Cidade*. Lisboa: Edições 70.
- Maistre, X. d. (2002). *Viagem à roda do meu quarto*. Lisboa: & etc.
- Pallasmaa, J. (2007). *The Architecture of Image: existential space in cinema* (2 ed.). Helsinki: Rakennustieto Publishing.
- Rancière, J. (2011). *O destino das imagens*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rossi, A. (2001). *A Arquitectura da Cidade* (2 ed.). Lisboa: Edições Cosmos.
- Rowe, C., & Koetter, F. (1981). *Ciudad Collage*. Barcelona: Gustavo Gili, D.L.
- Thomas, M., & Penz, F. (2003). *Architectures of Illusion. From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*. Bristol: Intellect Books.
- Vidler, A. (1996). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. In D. Neumann (Ed.), *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* (pp. 13-25). Munich, New York: Prestel.