

A Cidade Cinematográfica e a Síntese das Artes no Imaginário das Vanguardas

Denise Lezo

Arquiteta e Urbanista pela Universidade Estadual de Londrina (UEL)
Mestranda no Programa de Pós Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Escola de Engenharia de
São Carlos – Universidade de São Paulo (EESC-USP)
Pesquisadora bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

Rua Vitério Giometti 735 / 13-1, São Carlos – SP, 13564-330
(55) 16 33510391 | (55) 16 81578430
denisele@sc.usp.br | denise_lezo@hotmail.com

A Cidade Cinematográfica e a Síntese das Artes no Imaginário das Vanguardas

A busca por uma forma de expressão que fosse capaz de configurar uma síntese de todas as artes é recorrente em diversos contextos, estando presente também no imaginário da Arte Moderna. O termo *Gesamtkunstwerk*, ou *Obra de Arte Total*, cunhado por Richard Wagner no século XIX e que atribuía à Ópera este papel, adquiriu novas conotações no contexto das Vanguardas Artísticas. Para grande parte dos artistas do período, a arquitetura e a cidade seriam as instâncias onde esta síntese ocorreria. Na Alemanha, tanto o pensamento relacionado ao Expressionismo como o presente na primeira fase da Bauhaus conferiam à Arquitetura – construída de maneira coletiva, como uma nova catedral – o domínio de realização da síntese das artes. Já as idéias expressas por Mondrian, ligadas à produção neoplasticista, viam na cidade a etapa final de todo um processo de dissolução da arte na vida, onde habitaria o *ser humano total*. Responsável por uma outra leitura de *Obra de Arte Total*, de certa forma mais próxima da visão Wagneriana, estava o crítico de cinema Ricciotto Canudo. Conhecido por criar a expressão *Sétima Arte*, Canudo considera o cinema a *síntese moderna de todas as artes*, por abranger a arquitetura e a música – consideradas por ele como as artes supremas – e suas complementares, a pintura, a escultura, a poesia e a dança. A partir deste contexto, este trabalho pretende trabalhar as interlocuções entre o imaginário vanguardista de Síntese das Artes e um tipo específico de produção imagética: as cidades cinematográficas criadas no período entre guerras. Intrinsecamente relacionadas à idéia de *Sétima Arte*, assim como à arquitetura de vanguarda, estas cidades, produzidas especificamente para o ambiente fílmico, acabaram por absorver grande parte das discussões artísticas do momento. Em cidades criadas para filmes como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), estão presentes diversas características da cidade idealizada pelo Expressionismo; já em filmes como *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924) e *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936), as cidades cinematográficas criavam uma forma de *ambiente total*, que abrangia a arquitetura, o mobiliário, o figurino, a maquiagem e mesmo a composição dos próprios personagens. Paralelamente, levando-se em conta as concepções de Ricciotto Canudo, todas estas cidades, por terem sido criadas para o contexto cinematográfico, já estariam inseridas em uma esfera de síntese.

Palavras-Chave: Arquitetura; Cinema; Vanguardas.

The Cinematographic City and the Synthesis of Arts in the Avant-Garde Imaginary

The search for a form of expression that could be a synthesis of all arts is recurrent in different contexts, and is also present in the imaginary of Modern Art. The concept of *Gesamtkunstwerk*, or *Total Work of Art*, which was introduced by Richard Wagner in the nineteenth-century, and attached to the Opera this role, acquired new connotations in the Artistic Avant-Gardes. For most artists of the period, the architecture and the city would be the instances where this synthesis occurs. In Germany, both the Expressionism and the first phase of Bauhaus thought that architecture - built on a collective way, as a new cathedral – was the field of realization of the synthesis of arts. In the ideas expressed by Mondrian, related to the neoplasticist production, the city was seen as the final step of a whole process of dissolution of art in life, in which would inhabit the *total human beings*. Responsible for another reading of *Total Work of Art*, in some way closer to the Wagnerian vision, was the film critic Ricciotto Canudo. Known for creating the concept of *Seventh Art*, Canudo considers the film as a *modern synthesis of all arts*, for cover architecture and music - considered by him as the supreme arts - and its complementary, painting, sculpture, poetry and dance. From this context, this work intends to approach the interlocutions between the Avant-Garde ideas of *Synthesis of Arts* and a specific type of imagery production: the cinematographic cities created in the period between wars. Intrinsically related to the idea of *Seventh Art*, as well as the Avant-Garde architecture, those cities, produced specifically for the film environment, eventually absorbed most of the artistic thought of the period. In cities created for movies like *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), an assortment of characteristics of the ideal expressionist city are present, while in films like *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924) and *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936), the cinematographic cities created *total environments*, covering architecture, furniture, costumes, makeup and even the composition of the characters. In addition, taking into account the concepts of Ricciotto Canudo, all these cities, for have been created to the cinematic context, would yet be inserted in a kind of synthesis.

Keywords: Architecture; Cinema; Avant-Garde.

A Cidade Cinematográfica e a Síntese das Artes no Imaginário das Vanguardas

Introdução

A busca por uma forma de expressão capaz de configurar uma síntese de todas as artes é recorrente em diversos contextos histórico-culturais. No início do século XX, entretanto, em um momento de crescente fragmentação dos processos produtivos e sociais, não só a aspiração por uma síntese entre as artes, mas também da união entre arte e vida, estiveram fortemente presentes no imaginário da Arte Moderna. Mesmo que percorrendo caminhos diferentes, estas discussões apontaram de maneira freqüente para a arquitetura e para a cidade como as instâncias nas quais esta síntese ocorreria.

O conceito de *Obra de Arte Total*, ou *Gesamtkunstwerk*, que havia sido utilizado no século XIX por Richard Wagner em uma tentativa de atribuir à Ópera uma autonomia artística¹, adquire uma nova definição no âmbito do Expressionismo Alemão. Esta nova leitura, que se estenderia também para a primeira fase da Bauhaus, via na arquitetura, construída de maneira coletiva como uma nova Catedral, uma possibilidade para sua realização:

A Bauhaus se propõe a reunir em uma unidade todas as formas de criação artística, reunificar em uma nova arquitetura, como partes indivisíveis, todas as disciplinas da prática artística: escultura, pintura, artes aplicadas e artesanato. A finalidade última, mesmo que remota, da Bauhaus é a obra de arte unitária – a grande arquitetura².

Esta visão de arte total, alcançada através de uma soma, mesmo que de partes indivisíveis, na qual cada disciplina isolada daria sua contribuição para a forma final, se difere da visão neoplasticista, onde a síntese seria alcançada através de um processo de *dissolução*. Para Mondrian, “a arquitetura, a escultura, a pintura e o artesanato artístico se converterão em *arquitetura*, isto é, NOSSO MEIO AMBIENTE.”³ Na visão do autor, o “artista” seria absorvido pelo *ser humano total*; as artes menos “materiais”, como música e literatura, se realizariam na vida; dança e teatro dariam lugar a um *movimento harmônico* da vida.

Ainda no âmbito das discussões relacionadas ao neoplasticismo, o texto *Por Uma Construção Coletiva*, escrito por Van Doesburg e Van Eesteren em 1924, realiza alguns apontamentos sobre esta dissolução da arte e a construção do *meio ambiente*:

¹Para Wagner, a ópera seria a única arte que poderia 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, Miguel. Da ópera wagneriana à estética cinematográfica: aproximações possíveis. ALCEU, Rio de Janeiro, v.9, n.17, p. 21-46, jul/dez 2008, p.22, p.34).

²GROPIUS, Walter. Programa de la Bauhaus Estatal de Weimar. In: WINGLER, Hans M. La Bauhaus Weimar Dessau Berlin 1919-1933. 2ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1980. p.40-43, p.42. Tradução nossa. (Texto originalmente publicado em 1919).

³MONDRIAN, Piet. A realização do neoplasticismo no futuro distante e na arquitetura de hoje, 1922. Consultado em: MONDRIAN, Piet. Neoplasticismo na pintura e na arquitetura. São Paulo: Cosac Naify, 2008, p.132. Grifos e destaques do autor.

*É preciso entender que vida e arte deixaram de ser domínios separados. É por isso que a “idéia” de “arte” como ilusão separada da vida real deve ser banida. A palavra “arte” não significa mais nada para nós. Em seu lugar, exigimos a construção de nosso ambiente segundo leis criativas baseadas em um princípio fixo. Essas leis, seguindo as da economia, da matemática, da técnica, do saneamento, etc., estão levando a uma nova unidade plástica.*⁴

Estas duas linhas de pensamento, advindas de movimentos com aspirações tão díspares quanto Expressionismo e Neoplasticismo, demonstram a relevância que os temas relativos à arquitetura e cidade adquiriram no contexto artístico de vanguarda. Entretanto, no mesmo período, uma outra forma de manifestação artístico-cultural também foi considerado a resposta moderna para a síntese das artes: o cinema.

Desde sua invenção, no final do século XIX, o cinema havia despertado interesses dos mais variados tipos, que o fizeram ser visto como experimento científico, objeto de curiosidade ou mero artefato para contar histórias. Nas primeiras décadas do século XX, entretanto, o cinema passa a ser investigado em seus aspectos de linguagem, apresentando-se também como um fenômeno a ser explorado pelos artistas:

*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*⁵.

Neste período, uma série de teorias passam a ser desenvolvidas com o intuito de estabelecer o cinema como legítima expressão artística. Um dos teóricos da época, Ricciotto Canudo, é considerado um elo significativo entre o desenvolvimento da estética cinematográfica na Europa e os movimentos de vanguarda⁶. Conhecido por cunhar o termo *Sétima Arte*, Canudo o define da seguinte maneira:

*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 [...]. Sétima Arte, porque a Arquitetura e a Música, as duas artes supremas, com suas complementares – Pintura, Escultura, Poesia, Dança, formam até aqui o coro hexa-rítmico do sonho estético dos séculos*⁷.

Esta noção de Ricciotto Canudo sobre a síntese das artes, de certa forma mais próxima da visão Wagneriana de *Gesamtkunstwerk*, aponta para a arquitetura como um dos grandes pilares de

⁴ Van Doesburg, T.; Van Eesteren, C. *Vers une construction collective*, 1924 apud FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2000, p.177.

⁵ XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978, p.14.

⁶ *Ibid*, p.41-42.

⁷ CANUDO, Ricciotto, 1921 apud XAVIER, 1978, p.44.

definição do próprio cinema, já que a mesma configuraria a *arte do espaço*, enquanto a música representaria a *arte do tempo*.

Neste contexto, em que tanto a arquitetura quanto o cinema suscitavam discussões relacionadas à idéia de Síntese das Artes, surgia uma nova forma de produção imagética que, direta ou indiretamente, acabou por se relacionar com este ideário: as cidades cinematográficas.

Embora as representações de arquitetura e cidade estivessem presentes nos filmes desde a invenção do cinema, foi no período compreendido entre as duas guerras mundiais que as cidades cinematográficas, construídas em estúdio, adquiriram um papel de destaque na produção fílmica. Foi também neste contexto que arquitetura e cinema tiveram um de seus momentos de mais profícua interlocução, tanto pelo fato do cinema se mostrar como um novo campo para a experimentação formal em arquitetura e urbanismo, como pelo fato da própria experimentação arquitetônica de vanguarda oferecer um material imageticamente interessante para a produção cinematográfica.

Desta forma, algumas destas cidades cinematográficas, mesmo que inseridas em produções direcionadas para o grande público, acabaram por estabelecer um interessante diálogo com a produção artística do período, criando ambientes dotados de uma considerável inventividade espacial e atribuindo à arquitetura fílmica um papel ativo no desenvolvimento da trama. Ao apresentar as três cidades a seguir – *Metropolis*, do filme homônimo de Fritz Lang, a cidade marciana do filme *Aelita*, de Yakov Protazanov e *Everytown* do filme *Things to Come*, de William Cameron Menzies – buscaremos delinear algumas das possíveis relações entre esta produção fílmica e o imaginário vanguardista de Síntese das Artes.

Metropolis

Metropolis, filme de Fritz Lang de 1926, possui certamente uma das cidades cinematográficas mais relevantes da história. A metrópole híbrida, monstruosa, é um mosaico resultante de diversas influências estéticas, desde os arranha-céus da Nova York dos anos vinte até catedrais medievais ou catacumbas milenares. Entretanto, a *Metropolis* de Lang absorveu também grande parte das discussões presentes no contexto artístico-cultural da República de Weimar, principalmente aquelas relacionadas ao Expressionismo.

Na trama que se passa no ano de 2026, os operários, que vivem nos subterrâneos e trabalham nas máquinas que garantem o funcionamento da cidade da superfície, são resignados a uma massacrante rotina de trabalho imposta pela classe dominante. Quando a revolução através da destruição das máquinas falha, a única possibilidade de equilíbrio se encontra na promessa final, firmada na frente de uma catedral gótica: *a união da cabeça e das mãos através do coração mediador*. Embora esta ou algumas outras passagens de *Metropolis*, vistas hoje, possam nos

parecer, conforme afirmou Lotte Eisner⁸, “*ultrapassadas e até vagamente ridículas, principalmente nas partes em que o sentimental se une ao monumental*”, ao analisarmos o filme – tanto a trama como os grandiosos cenários – à luz do imaginário expressionista do período, verificamos uma *Metropolis* diretamente ligada ao seu contexto cultural.



Figura 01: Arquitetura do futuro, que contrasta com referências medievais nos cenários de *Metropolis*.

Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1926);

Figura 02: Catedral gótica, na frente da qual é selado o acordo coletivo entre operários e magnatas.

Fonte: JACOBSEN 2000, p.206

O hibridismo entre o arcaico medieval e a cidade dos arranha-céus, observado nos cenários do filme, reflete uma dicotomia intrínseca ao pensamento dos arquitetos expressionistas. Ao mesmo tempo em que almejavam construir uma arquitetura completamente nova, baseada nas mais recentes possibilidades técnicas, buscavam também referências no medievo, principalmente relacionadas ao senso comunitário, perdido com a modernidade. A criação da *Arquitetura de Vidro* expressionista aliava a tecnologia industrial da construção civil a aspectos metafísicos relacionados à criação de um Novo Mundo e de um Novo Homem. Estes dois pólos, que hoje nos parecem antagônicos, se ajustavam em equilíbrio nas propostas utópicas expressionistas. A arquitetura de vidro, naquele contexto, representava “*não apenas um futuro tecnologicamente evoluído, mas principalmente uma liberação radical dos vínculos da velha sociedade e da própria matéria*”⁹.

O ápice desta arquitetura em vidro seria a construção da *Zukunftskathedrale*, 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

⁸ EISNER, Lotte H. A tela demoníaca: As influências de Max Reinhard e do expressionismo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002, p.151.

⁹ FERNANDES, Fernanda. A arquitetura do expressionismo. In: GINSBURG, J.. O expressionismo. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 483-503, p.489.

*mãos de artesãos elevarão ao céu como o símbolo cristalino de uma nova fé que está surgindo*¹⁰.



Figura 03: Desenho de Hans Sharoun. Fonte: WHYTE 1985, p.106.

Figura 04: Edifício *Nova Torre de Babel*. Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1926)

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, por se tratar de uma obra construída e usufruída por toda uma comunidade, garantindo a proximidade entre o povo e a arte. Sobre este caráter de coletividade da arte, os expressionistas pregavam: *“a arte e o povo devem formar uma entidade. A arte não será mais um luxo para poucos; será desfrutada e vivenciada pelas grandes multidões. O objetivo é a aliança das artes sob a égide de uma grande arquitetura”*¹¹.

A dicotomia entre passado e futuro, e a simbologia da Catedral, entretanto, não são as únicas referências comuns ao discurso arquitetônico expressionista e ao filme. As composições formais dos edifícios em *Metropolis* também apresentam diversas afinidades em relação aos projetos concebidos no período. Na metrópole sobre o solo, o edifício *Nova Torre de Babel* (cujo próprio nome referencia a mitologia da torre que, segundo Fagiolo¹², foi trabalhada de maneira simbólica pelos arquitetos expressionistas) possui uma situação destacada no plano urbano que, somada à sua geometria peculiar, nos remete aos estudos de *Kronenstadt (Coroa da Cidade)* desenvolvidos pelos arquitetos expressionistas, como o desenho de Hans Sharoun mostrado na Figura 03.

¹⁰ GROPIUS, op.cit., p.40. Tradução nossa.

¹¹ *Arbeitsrat für Kunst* (manifesto) 1919 apud FRAMPTON, op.cit. p.141.

¹² FAGIOLO, Marcello. La catedral de cristal: la arquitectura del expresionismo y la "tradición" exotérica. In: ARGAN, Giulio Carlo et al. El pasado em el presente: El revival em las artes plasticas, la arquitectura, el cine y el teatro. Barcelona: Gustavo Gili, 1997. p.199-258, p.223.

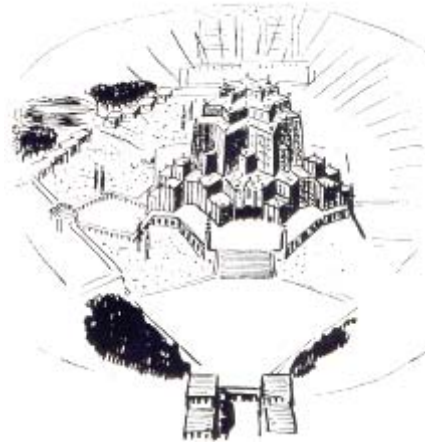


Figura 05: Coroamento de um edifício com geometria estrelar. Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1926)

Figura 06: Casa do Céu, projeto de Bruno Taut que também se baseia na geometria estrelar. Fonte: COLQUHOUN 2005, p.90.

Diversas outras características formais, comuns entre o repertório expressionista e aos edifícios do filme, poderiam ser apontadas. A utilização de geometrias específicas, como a estrela de cinco pontas ou composições baseadas nas formações cristalinas, a forma orgânica de certos espaços, a sugestão da utilização de grandes áreas em vidro em alguns ambientes. Assim como na arquitetura expressionista, estas características, parte delas dotadas de consideráveis cargas simbólicas, foram empregadas de maneira a atribuir um caráter de singularidade a cada um dos edifícios, diferenciando-os entre si e do tecido urbano em geral.

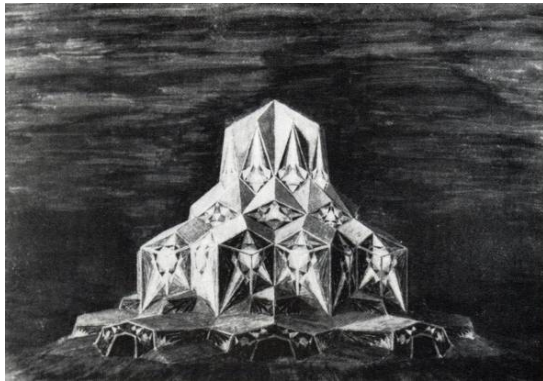


Figura 07: Projeto para edifício religioso, de Wassili Luckhardt, baseado nas composições geométricas dos cristais. Fonte: WHYTE 1985, p.110.

Figura 08: Conjunto de edifícios. Fonte: Fotograma do filme *Metropolis* (Fritz Lang, 1926)

Entretanto, apesar da identificação de algumas relações entre a trama e os cenários do filme com o Expressionismo, o mundo criado em *Metropolis* nada possui da utopia presente nas propostas que pregavam uma sociedade transparente e igualitária, que seria alcançada através da transparência do cristal. Mesmo que os edifícios de *Metropolis* possam ser comparados em termos formais com a arquitetura idealizada pelos expressionistas, a dimensão de síntese entre as

artes, e entre arte e vida, não acontece neste futuro sombrio, apesar da promessa final de conciliação entre *mãos* e *cérebro*. Se os arquitetos expressionistas acreditavam que o tempo seria necessário para que suas idéias se fortalecessem e amadurecessem, para que pudessem posteriormente ser executadas, na visão de Fritz Lang a passagem do tempo só acentuaria os processos de fragmentação e alienação trazidos pela modernidade.

Marte

O filme *Aelita* (1924), de Yakov Protazanov, foi baseado no romance homônimo de Alexei Tolstói, e se passa parte em Moscou e parte em Marte. Em sua trama, que envolve a situação da URSS em seu período pós-revolucionário e uma tentativa de levar a revolução à Marte, o engenheiro Los, incentivado por uma mensagem desconhecida recebida do espaço, dedica-se a realizar uma viagem interplanetária, onde encontra Aelita, a rainha marciana por quem se encanta.

Se *Metropolis* condicionava a implantação da arquitetura de vanguarda a um futuro distante, em *Aelita* a mesma é direcionada para Marte. O distanciamento do plano real, que nos remete à idéia de *tabula rasa* recorrente no contexto das vanguardas, é considerada por Ravetti sob outro ângulo:

*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 coreção 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?*¹³

Este universo projetado para Marte, ao mesmo tempo plasticamente belo e socialmente conflitante, já apresentava algumas das contradições que posteriormente fariam parte da constituição de *Metropolis*. Jorge Gorostiza¹⁴ identifica, nos cenários concebidos por Isaak Rabinovich, uma cidade composta por “*muitas torres sólidas, com poucas portas e sem janelas, sobre as quais há numerosas antenas conectadas entre si por cabos, unindo a tecnologia com a arquitetura*” que configurariam um “*mundo de esplendor*”; entretanto, em seu subterrâneo, trabalham os operários escravizados “*entre grandes e pesadas rodas dentadas que ao mesmo tempo tem uma elegância notável*”.

¹³ RAVETTI, Graciela. De Moscou a ... Marte. In: A cidade imaginária. São Paulo: Perspectiva, 2005. p.45-68, p.50-51.

¹⁴ GOROSTIZA, Jorge. Proyecciones y utopías de la vanguardia. In: GOROSTIZA, Jorge et al. Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine. Madrid: Fundación Telefonica, 2007. p.11-37, p.13. Tradução nossa.

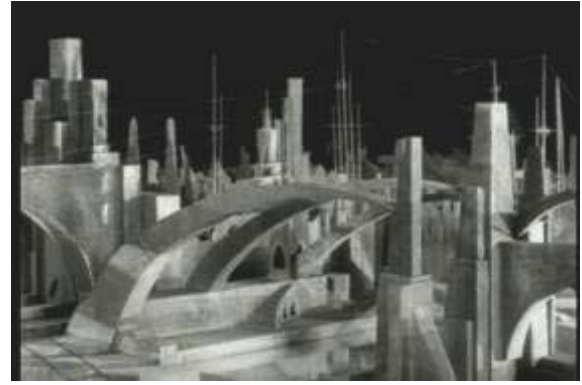
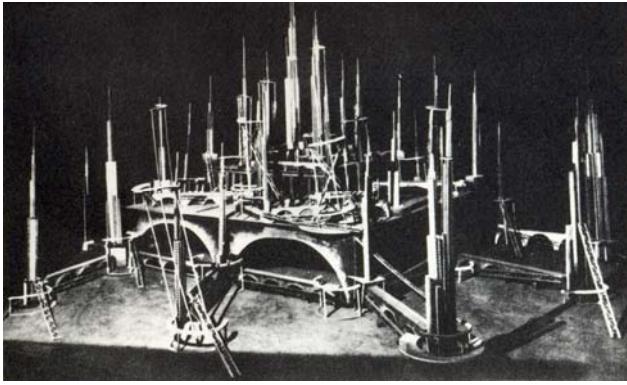


Figura 09: Maquete desenvolvida por Isaak Rabinovich. Fonte: QUILICI 1878, p.151.
Figura 10: Vista da cidade de Marte. Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).

Se as diferenças sociais de Marte se assemelham às de *Metropolis*, as referências plásticas da constituição das duas cidades, assim como suas relações com o ideário de Síntese das Artes, são muito distintas. Como visto anteriormente, em *Metropolis* encontramos uma estreita relação com a visão expressionista de obra total, onde o objeto possui uma importância simbólica. Já em Marte, o repertório formal utilizado nos cenários possui uma proximidade com a vanguarda soviética, principalmente com o construtivismo, enquanto a maneira como os mesmos são compostos sugerem a criação de “ambientes totais”, dialogando com as já citadas aspirações neoplasticistas de dissolução da arte na vida.



Figura11: Ambiente em Marte. Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).
Figura12: Ambiente de Marte, onde suposto pilar é utilizado como instrumento musical. Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).

Todas as peças que compõem os cenários de Marte parecem fazer parte de um todo. Nos ambientes internos, que Gorostiza¹⁵ classifica como “*fundamentalmente abstratos e quase impossíveis de serem habitados*”, podemos observar uma unidade plástica que perpassa todas as escalas. Os componentes arquitetônicos se fundem com o mobiliário, e dialogam com objetos utilitários, chegando até os figurinos. Elementos que, a princípio, poderiam ser julgados como pilares feitos de fochos de luz, são utilizados como instrumentos musicais, tocados como harpa.

¹⁵ Ibid, p.15. Tradução nossa.

Os artefatos de astronomia, que se montam sozinhos, possuem formas que remetem às esculturas construtivistas. A distinção das funções dos objetos, e mesmo a própria noção de “objeto” em si parecem se diluir, atenuando assim as fronteiras entre as diferentes formas de arte.

Já a integração plástica dos próprios personagens ao ambiente, auxiliada pelos figurinos desenvolvidos por Alexandra Exter, que “*ajudam a converter as figuras humanas em construções em movimento*”¹⁶ sugere uma atenuação dos limites entre *arte e vida*, entre habitantes e meio. *Aelita* é considerado um dos primeiros filmes em que os figurinos e os cenários foram utilizados como *extensão* do movimento humano, explorando a habilidade de usar o movimento como um elemento dinâmico nas composições¹⁷.



Figura13: Instrumento de astronomia, com formas que remetem às esculturas construtivistas. Fonte: Fotograma do filme *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924).

Figura14: Detalhe dos figurinos. Fonte: ALBRECHT 1987, p.54.

Ao final do filme, entretanto, quando a revolução marciana falha – da mesma forma como iria falhar a tentativa de Revolução dos operários em *Metropolis* – somos avisados de que tudo o que aconteceu em Marte, inclusive o próprio mundo ali criado, não passou de um delírio do personagem principal. Como observou Gorostiza¹⁸, “*é curioso que, como em O Gabinete do Dr. Caligari*”¹⁹, *todo este contexto inovador só pode ser justificado mediante a um sonho do protagonista e, nem sequer em Marte, pode haver uma arquitetura inovadora*”.

Everytown

O filme *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, 1936), de William Cameron Menzies, baseado no romance *The Shape of Things to Come* de H.G. Wells, cria uma cidade cinematográfica que, como *Metropolis*, se distancia temporalmente em 100 anos da data de sua produção. Entretanto, a

¹⁶ Ibid, p.14. Tradução nossa.

¹⁷ ALBRECHT, Donald. *Designing Dreams: Modern Architecture in the movies*. New York, Harper and Row: The Museum of Modern Art, 1987, p.52. Grifo nosso.

¹⁸ GOROSTIZA, op. Cit. p.14. Tradução nossa.

¹⁹ *O Gabinete do Dr. Caligari*, filme de 1919 dirigido por Robert Wiene e considerado o marco inicial do cinema expressionista alemão, onde o mundo expressionista em que se passa a trama é desmentido ao final do filme, através de um epílogo que o atribui aos pensamentos de um louco.

Everytown de 2036 passa ainda por outro processo depurador, que ajuda a estabelecer a condição de *tabula rasa*: a guerra. Vista por alguns dos movimentos de vanguarda como um símbolo de progresso, em *Things to Come* a guerra contribui, tanto socialmente quanto tecnologicamente, para a construção da *cidade moderna*.

O nome desta cidade, “*Everytown*” (que poderia ser traduzido como “*Qualquer Cidade*”), afirma sua condição de *território imaginário*, ao mesmo tempo em que sugere seu caráter *universal*, atributo aspirado também por grande parte da produção arquitetônica de vanguarda.

H.G. Wells, além de ter escrito o livro que inspirou o roteiro, participou ativamente da produção, fazendo inclusive indicações de como a cidade deveria parecer. Segundo ele, *Everytown* não deveria ter nada de *Metropolis*:

todas as besteiras encontradas em filmes como Metropolis de Fritz Lange [sic] sobre ‘trabalhadores robôs’ e ultra arranha-céus etc. etc. devem ser retiradas 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 aqui²⁰.

A cidade que Wells vislumbrava tendia a ser uma *utopia*, e não uma *distopia*; ansiava por uma imagem de futuro que não se parecesse com o contemporâneo envolvido em uma vestimenta futurística, mas que fosse *estruturado* de maneira diferente²¹.



Figuras 15 e 16: *Everytown*. Fonte: Fotogramas do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936).

Para desenvolver esta *cidade do futuro*, o diretor de arte Vincent Korda teria se inspirado, entre outras fontes, no livro *Por uma Arquitetura*, de Le Corbusier. Frayling²² afirma ainda que o próprio Corbusier teria recusado um convite para desenvolver os cenários, e um dos motivos seria o de não se comover com a idéia de uma cidade subterrânea. Estiveram também envolvidos com a produção do filme o artista francês Fernand Léger e o professor da Bauhaus László Moholy-Nagy,

²⁰ WELLS, H.G. apud FRAYLING, Christopher. *Things to come*. London : British film institute, 1995, p.47-48; tradução nossa. (Texto retirado de memorando redigido por Wells para a equipe de produção do filme *Things to Come*).

²¹ FRAYLING, 1995, p.50.

²² *Ibid*, p.63.

sendo este último encarregado de desenvolver toda a seqüência em que acontece a reconstrução de Everytown, embora a mesma não tenha sido inserida em sua totalidade na versão final do filme.

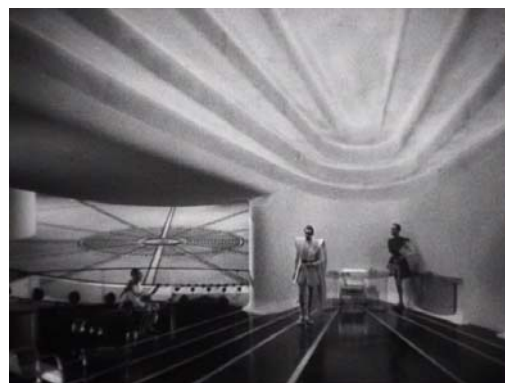
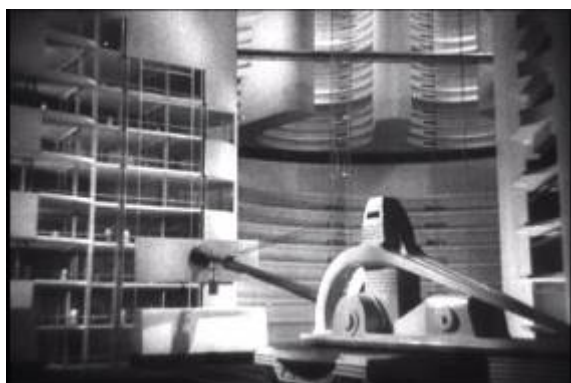


Figura 17: Processo de produção industrializada da cidade. Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936).

Figura 18: Ambiente em Everytown, com vista da cidade ao fundo. Fonte: Fotograma do filme *Things to Come* (W.C. Menzies, 1936).

Se em *Aelita* podemos observar a criação de “ambientes totais” na escala do edifício, em Everytown esta noção se estende também para a escala urbana. A construção da cidade acontece de uma maneira unitária; o “canteiro de obras” configura uma espécie de laboratório. O caráter de singularidade dos edifícios, tão presente em *Metropolis*, é aqui substituído por uma cidade homogênea e despida de individualidades, remetendo à idéia pregada por Mondrian:

*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.*²³

A “construção em série” das habitações é uma das características de Everytown que nos remete às idéias de Corbusier presentes em *Por uma Arquitetura*²⁴; os jardins elevados, que podemos observar na cidade cinematográfica, também estão nos “edifícios-casas” que constam no livro; o caráter público do solo (embora em Everytown se trate de um solo escavado) também corresponde aos pensamentos do arquiteto. Entretanto, se para Corbusier “arquitetura são pisos iluminados”²⁵, um dos princípios que guiavam suas concepções em relação às aberturas e transparências em seus projetos, no mundo criado em *Things to Come* era dominada uma

²³ MONDRIAN, Piet. A casa – a rua – a cidade, 1926; consultado em MONDRIAN, op. cit. p.161-162. Destaques do autor.

²⁴ LE CORBUSIER. Por uma arquitetura. São Paulo: Perspectiva, Editora da Universidade de São Paulo, 1973. (Originalmente publicado em 1923).

tecnologia que propiciava a iluminação solar através de sistemas artificiais, o que dispensava a necessidade de janelas ou edifícios altos, possibilitando a criação da cidade subterrânea.

Talvez devido ao caráter *utópico* atribuído por H.G. Wells à sua visão de futuro, podemos observar em *Things to Come* uma aposta otimista em relação à modernidade, que não é compartilhada pelos outros dois filmes aqui apresentados.

Considerações Finais

Nas primeiras décadas do Século XX, quando o cinema iniciava um profícuo diálogo com a produção artística europeia, parte dos filmes direcionados para o grande público incorporaram, mesmo que de maneira não programática, algumas das questões apontadas por esta produção. Por se tratar de um meio em que se torna possível o domínio das diversas escalas que compõem uma determinada realidade, o cinema, e mais especificamente, as cidades cinematográficas, acabaram por configurar um campo de experimentação formal das idéias de vanguarda, suscitando, inclusive, questões relativas à busca da Síntese das Artes.

Dos filmes apresentados, podemos observar em *Metropolis* uma proximidade com o ideário do expressionismo alemão, em que a arquitetura é vista como objeto simbólico e singular, e configuraria a *Gesamtkunstwerk*. Já na Marte de *Aelita* e na Everytown de *Things to Come*, a continuidade plástica entre as diferentes escalas de *design* contribuem para a criação de uma espécie de “ambiente total”, que nos remete às concepções neoplasticistas de dissolução da arte na vida. Se formos ainda considerar a definição de Ricciotto Canudo, em que o cinema configuraria a *Sétima Arte*, ou a “*síntese moderna de todas as artes*”, estas cidades já estariam, pelo fato de terem sido criadas no próprio contexto cinematográfico, situadas em uma esfera de síntese.

Entretanto, se hoje nos é evidente que os ideais vanguardistas de Síntese das Artes e, principalmente, de fusão entre arte e vida, não puderam ser efetivamente alcançados, podemos constatar também que, mesmo no cinema do período, onde existiam possibilidades de experimentação quase ilimitadas, esta síntese não se mostrava plena, fosse por estar inserida em uma cidade monstruosa, em um delírio, ou em um mundo previamente destruído pela guerra.

²⁵ LE CORBUSIER. *Precisões: sobre um estado presente da arquitetura e do urbanismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p.61. (Originalmente publicado em 1930).

Referências

ALBRECHT, Donald. *Designing Dreams: Modern Architecture in the movies*. New York, Harper and Row: The Museum of Modern Art, 1987.

COLQUHOUN, Alan. *La arquitectura moderna: Una historia desapasionada*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A. 2005.

EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca: As influências de Max Reinhard e do expressionismo*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.

FAGIOLLO, Marcello. *La catedral de cristal: la arquitectura del expresionismo y la "tradición" exotérica*. In: ARGAN, Giulio Carlo et al. *El pasado em el presente: El revival em las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997. p.199-258.

FERNANDES, Fernanda. *A arquitetura do expressionismo*. In: GINSBURG, J. *O expressionismo*. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 483-503.

FRAMPTON, Kenneth. *História crítica da arquitetura moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

FRAYLING, Christopher. *Things to come*. London : British film institute, 1995.

GOROSTIZA, Jorge. *Proyecciones y utopías de la vanguardia*. In: GOROSTIZA, Jorge et al. *Paradigmas: El desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: Fundación Telefonica, 2007. p.11-37.

GROPIUS, Walter. *Programa de la Bauhaus Estatal de Weimar*. In: WINGLER, Hans M. *La Bauhaus Weimar Dessau Berlin 1919-1933*. 2ª ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1980. p.40-43.

JACOBSEN, Wolfgang; SUDENDORF, Werner. *Metropolis: A Cinematic Laboratory for Modern Architecture*. Axel Menges, 2000.

LE CORBUSIER. *Por uma arquitetura*. São Paulo: Perspectiva, Editora da Universidade de São Paulo, 1973.

LE CORBUSIER. *Precisões: sobre um estado presente da arquitetura e do urbanismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004 .

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

PEREIRA, Miguel. *Da ópera wagneriana à estética cinematográfica: aproximações possíveis*. ALCEU, Rio de Janeiro, v.9, n.17, p. 21-46, jul/dez 2008. Disponível em: <<http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=315&sid=29>>. Acesso em 26 ago. 2008, 14:37:13.

QUILICI, Vieri. *Ciudad rusa y ciudad soviética*. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.

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

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

XAVIER, Ismail. *Sétima arte: um culto moderno*. São Paulo: Perspectiva, 1978.