O CONTEXTO DO CINEMA

O CONTEXTO DO LUGAR

O Contexto do Cinema
O Contexto do Lugar

Trabalho para obtenção do grau de Mestre em Arquitetura

Discente
João Rafael Serra Martins | 64406

Docentes
Arq. Gabriela Gonçalves, orientadora da vertente teórica
Arq, Pedro Pinto, orientador da vertente prática

ISCTE-IUL
Departamento de Arquitetura e Urbanismo
Outubro 2018

AGRADECIMENTOS

À professora e arquiteta Gabriela Gonçalves, pela fé e confiança demonstradas ao longo do ano; pelo incansável apoio e dedicação a este trabalho que irá, certamente, abrir portas no ramo profissional que pretendo seguir;

Ao professor e arquiteto Pedro Pinto, pelo mesmo apoio e dedicação fenomenáis durante o ano letivo. Foi com certeza um dos melhores anos vividos nesta instituição, graças às conversas e ao trabalho desenvolvido sob a sua orientação;

Aos meus pais e família pelo apoio incalculável necessário à preseguição deste sonho, tendo a disponibilidade e paciência requerida para tal; pelo amor, carinho, dedicação, viajens e oportunidades possibilitadas; boleias, refeições, camas feitas, entre muitos outros;

Aos meus grandes e bons amigos, por toda a ajuda, o apoio e a força desejados, todo o amor e todo o humor vividos… enfim, todo o companheirismo. Adoro-vos;

Aos meus colegas de curso, em especial a Matilde, Sarah, Margarida, Bruno e Dinis por tornarem este ano além de produtivo, extremamente divertido;

À minha amiga Paiva por ter disposto do seu precioso tempo para me ajudar a conceber este caderno;

Muito obrigado.

PREÂMBULO

O tema deste trabalho aborda a particularidade da Arquitetura como contexto de algo. É possível afirmar que uma circunstância, seja ela qual for, requer um contexto de maneira a que seja compreendida. Deste modo, quando se fala numa circunstância espacial, ou até mesmo temporal, as referências procuradas, muitas vezes, traduzem-se em Arquitetura, pois esta proporciona informação que contextualiza tais situações. Por conseguinte, ambos os trabalhos, teórico e prático, procurarão responder a questões relacionadas com este tema colocadas em duas circunstâncias distintas.

A dissertação desenvolvida no âmbito da vertente teórica procura entender a função da Arquitetura no contexto cinematográfico. Compreende-se que os filmes retratam histórias e que, por sua vez, estas enquadram-se em circunstâncias fictícias. Torna-se consequentemente necessário contextualizar o espaço e o momento da ficção por meio da Arquitetura.

Por outro lado, o projeto desenvolvido no âmbito da vertente prática procura conceber, através do pensamento arquitetónico, a reestruturação do contexto de um lugar particular. Aqui, a passagem do tempo deixou marcas de diversas circunstâncias a escalas distintas e mal-enquadradas. Em consequência disso, torna-se pertinente recorrer a Arquitetura em busca de um contexto mais harmonioso.

O Contexto do Cinema | **Página 02**
O Contexto do Lugar | **Página 140**

O Contexto do Cinema

— A Arquitetura do Cinema —

ABSTRACT

The point of this assignment consists of a synthetic analysis of the connections found between Architecture and Cinema. The proposed arguments state that both subjects become useful, if not essential, in each other's mutual progress.

On the one hand, Architecture works as a starting point for Cinema, as it is acknowledged as a feature of a certain circumstance. Cinema will use this feature in order to contextualize the narration, hence becoming a place of learning.

On the other hand, Cinema has possibilities much more extensive concerning architecture creativity, which, in turn, allows the creation of new architectural styles that inspire the ones who create this art. Thus Cinema becomes a place of architectural exploration and experimentation, being that it's here that the architect's most far-fetched visions will be translated.

The analysis of three case studies will demonstrate how these arguments are put into practice in order that, ultimately, it's verified that architectural knowledge plays a fundamental role in film creation.

Keywords: *Context, Architecture, Cinema, Scenography, Spartacus, Blade Runner, Star Wars*

RESUMO

O pressuposto da presente dissertação consiste numa análise sintética das relações que se encontram entre a Arquitetura e o Cinema. São propostos vários argumentos que alegam que tanto um como o outro se tornam úteis, senão essenciais, para o progresso mútuo.

Por um lado, a Arquitetura funciona como ponto de partida para o Cinema, na medida em que esta se assume como uma característica de determinada situação. O cinema irá servir-se dessa característica para poder contextualizar a narrativa, sendo, desta maneira, um local de aprendizagem.

Por outro lado, o Cinema tem possibilidades muito mais extensas no que toca a criatividade arquitetónica, o que, por sua vez, permite que nele nasçam arquiteturas novas que inspirem os praticantes desta arte. O Cinema torna-se, portanto, um local de exploração e experimentação arquitetónica, sendo que aqui serão traduzidas as visões mais rebuscadas dos arquitetos.

A análise de três casos de estudo demonstrará como estes argumentos são postos em prática de maneira a que, em última instância, seja verificado que o conhecimento arquitetónico desempenha um papel fundamental na criação de filmes.

Palavras-chave: Contexto, Arquitetura, Cinema, Cenografia, *Spartacus*, *Blade Runner*, *Star Wars*

ÍNDICE

Introdução	**.09**
Realidade & Ficção	**.17**
Relação & Distinção	**.17**
História & história	**.19**
Cidade & Modernidade	**.24**
Influência Mútua	**.29**
Arquitetura e Cinema	**.33**
Spartacus	**.39**
Blade Runner	**.55**
Star Wars	**.77**
Considerações Finais	**.115**
Bibliografia Consultada	**.119**
Filmografia Consultada	**.123**
Índice de Imagens	**.125**

“Foi no Royal que tivemos os primeiros contactos com a história, a mitologia, a arquitetura e urbanismos clássicos. Filmes (...) impressionavam pelos cenários, as arquiteturas, as cidades que nos mostravam. Errados ou não, reproduções fiéis ou completos anacronismos. (...) As primeiras aulas de arquitetura, e as mais importantes, aquelas que nos suscitaram a curiosidade, foram tidas na sala escura do cinema Royal.”

Manuel C. Teixeira, In Cinema e Arquitectura, p. 28.

Figura 1

INTRODUÇÃO

A presente dissertação, efetuada no âmbito do trabalho final do Mestrado Integrado em Arquitetura, pretende estabelecer a relação entre duas disciplinas aparentemente distintas, mas que em muito se cruzam: o Cinema e a Arquitetura. Ambas retratam cenários em que se desenrolam ações. Na primeira, estas ações são fictícias e ensaiadas, pelo que o cenário se adapta ao contexto narrativo. Em contrapartida, a Arquitetura é o cenário do mundo real, sendo que se molda às necessidades das pessoas, acompanhando e evoluindo com a História humana.

É evidente, portanto, que ambas operam de modo análogo, mas por motivos diferentes e em escalas incomparáveis. Toda a Arquitetura real foi construída segundo um contexto que se desenvolveu em determinado local. Em cada canto do planeta, desenvolveram-se civilizações que moldaram a Arquitetura ao seu contexto social, geográfico e até político, tornando-a numa característica intrínseca à sua cultura. Assim, a Arquitetura funciona como um meio de representação de determinada sociedade com determinados ideais, crenças e populações: trata-se de um símbolo, um traço, um aspeto, uma particularidade de um local específico numa época concreta.

Figura 2

Figura 3

INTRODUÇÃO

Figura 4

Figura 5

Figura 6

No Cinema, todas estas características existem num universo fictício, sendo a Arquitetura utilizada como uma ferramenta para a contextualização narrativa da história que será contada. A Arquitetura, bem como os adereços das personagens e os seus comportamentos, serve para dar ao espectador a informação necessária para que este compreenda o contexto cénico.

A evolução das técnicas representativas permitiu que tais representações fossem cada vez mais realistas e que o espetador mais facilmente se identificasse com as mesmas: desde as pinturas renascentistas, que permitiram a utilização da perspetiva nos painéis por trás dos atores, até aos efeitos especiais criados em computador desenvolvidos durante os séculos XX e XXI. O Cinema permite dar largas à imaginação dos próximos cineastas, que podem conceber cenários ousados e irrealistas, possibilitando a redescoberta de passados distantes ou a criação de um ilimitado número de universos que em nada se relacionam com o nosso, entrando assim na esfera do fantástico. Quer isto dizer que o Cinema aborda um vasto leque de temas aquando da sua conceção.

Assim sendo, afirma-se que o Cinema é uma arte que requer um elevado nível de conhecimento, em áreas do saber tão diversas como História, Arte, Literatura, e também Ciência, Biologia, Física, entre outros. Ainda assim, dada a inevitabilidade da sua presença no desenvolvimento dos

cenários cinematográficos, a Arquitetura cunha indubitavelmente o seu marco no universo do Cinema. No mundo real, a definição do espaço faz-se através de Arquitetura, independentemente do tipo de espaço em questão. Será, portanto, o objetivo deste trabalho comprovar que o mesmo ocorre no Cinema.

Crê-se que a Arquitetura é, de facto, uma ferramenta fundamental à construção cénica, ainda que possa surgir de formas menos evidentes, como uma referência ou um apontamento. *"Não há, obviamente, filme algum em que não haja alguma "arquitetura", algum tipo de espaço construído."*[1]

Por exemplo, no filme *Dogville*, realizado por Lars von Trier em 2003, a simplicidade do cenário não foge às regras da Arquitetura, mas utiliza a sua forma mais simples — o desenho de uma planta no pavimento – para representar o espaço onde se desenrola a história. Por outro lado, na saga *Star Wars* toda a complexidade dos mundos e cidades projetados foi idealizada com uso a referências já existentes: desde as civilizações mais distantes no tempo, até ao tipo de tecnologia que o Homem visa um dia alcançar, mas que apenas ainda se granjeia no plano do imaginário.

[1] RODRIGUES, Antonio – Cinema, Arquiteturas. In **Cinema e Arquitectura.** Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 53.

Figura 7

INTRODUÇÃO

Em suma, torna-se evidente que o arquiteto — ou o indivíduo que conhece Arquitetura — tem efetivamente um papel fundamental na conceção dos cenários cinematográficos. *"Num futuro próximo, o arquiteto será o colaborador indispensável do realizador."* [2] Estes requerem conhecimentos que integram o domínio da Arquitetura, independentemente da profundidade com que tais conhecimentos se possam manifestar. Deste modo, o mundo em que vivemos opera como um o ponto de partida para a criação de universos que não existem além dos ecrãs de cinema.

Pretende-se assim estudar este tema e perceber como a Arquitetura está presente nos cenários mais fantásticos e como esta se adapta à história que se conta. Como tal, o trabalho será estruturado em duas partes: uma primeira, onde se fará uma análise sintética da evolução da Arquitetura ao longo da História, tendo em conta as suas características e a forma como estas são moldadas pelos variados contextos em que se inserem, tentando compreender como se consoma efetivamente a relação entre Arquitetura e contexto narrativo. Por sua vez, numa segunda parte, serão analisados três franchises cinematográficos onde se verificarão estas premissas aplicadas.

[2] STEVENS, Mallet – O Cinema, as Artes e a Arquitectura. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 3, p. 93.

Figura 8

“(...) os princípios do cinema foram inventados no Renascimento. Brunelleschi, arquiteto, ao instaurar a perspetiva, descobriu a profundidade de campo. Caravaggio e Rembrandt, pouco depois, a iluminação. Ainda Rembrandt, o grão, e Rubens o travelling. (...) Mas é sem dúvida no século XX que as duas artes vão enriquecer reciprocamente as suas linguagens.”

César Sunfeld, In Cinema e Arquitectura, p. 102.

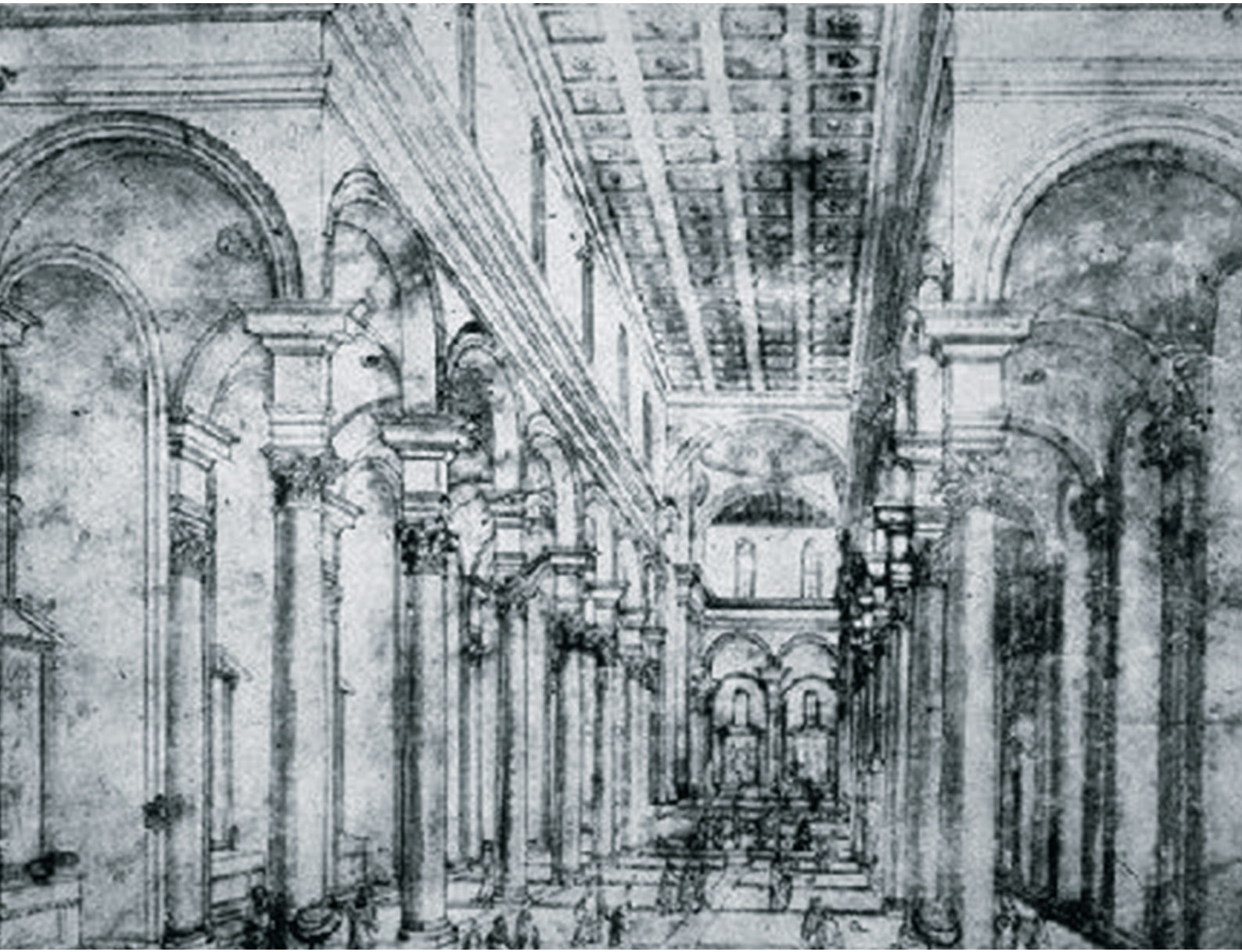


Figura 9

Figura 10

A relação do Cinema com a Arquitetura é relativamente simples, pois em qualquer imagem transmitida num ecrã é possível identificar elementos arquitetónicos que contextualizam a narrativa em questão. Esta identificação é possível devido aos conhecimentos de cultura geral que serão de esperar dos espectadores, pois estes verificam que tais elementos arquitetónicos se relacionam de alguma forma com aquilo que já foi visto antes — a Arquitetura real. Consequentemente, será lógico deduzir que os Wmodelos reais inspiram, fundamentam e constroem os fictícios.

Por outro lado, a distinção entre Arquitetura real e aquela apresentada no ecrã é bastante evidente, pois, como descrito por José Duarte Gorjão Jorge [3] *" a diferença entre o cinema e a arquitetura reside fundamentalmente no facto de, em termos representacionais, o suporte das imagens ser,*

[3] Professor Arquiteto e Investigador de Cinema e Arquitetura.

no primeiro caso, bidimensional, sugerindo tridimensionalidade e apoiando-se, sobretudo, na manipulação do tempo e, no segundo, tridimensional, sugerindo situações e apoiando-se na manipulação do espaço." [4]

Logo, o domínio da ficção encontra-se livre de restrições físicas e estruturais, sendo possível encontrar formas muito distantes daquelas passíveis de se materializar no mundo real, ainda que as suas condicionantes estejam sempre me mente. É, portanto, possível verificar que o Cinema origina novas formas de pensar e de compreender espaço arquitetónico, dado que as possibilidades são muito maiores, ou até mesmo infinitas.

"Sergei Eisenstein, com formação de arquiteto, (…) considerava que a arte do cinema oferecia a possibilidade de desenvolver uma nova arquitetura, entendida como pura conceção de espaços, liberta das condicionantes materiais e físicas do mundo real. Isto é, liberta das limitações materiais e construtivas, a arquitetura podia agora aspirar à expressão de puras sensações espaciais". [5]

Figura 11

[4] JORGE, José Duarte Gorjão – Cinema e Arquitetura: Mitologias. In **Cinema e Arquitectura.** Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p.

[5] TEIXEIRA, Manuel C. – Arquitectura e Cinema. In **Cinema e Arquitectura.** Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 33.

Figura 12

Figura 13

Figura 14

Não obstante, a Arquitetura tem inúmeras formas e feitios, podendo ser encontrada em todos os locais do mundo, desde a mais rudimentar até à mais sofisticada a nível técnico. A Arquitetura desenvolveu-se ao longo dos 5000 anos em que o ser humano construiu [6] e serve — e sempre servirá — como ponto de partida para a Arquitetura que ainda está por vir, seja esta real ou cenográfica.

Poder-se-á encontrar, por todo o planeta, variadíssimas culturas e sociedades que, ao longo de vários séculos, se desenvolveram autonomamente, criando a sua própria identidade arquitetónica. Entende-se por isto "Arquitetura Vernacular".[7] Esta surge, essencialmente, quando o Homem se vê capaz de utilizar os recursos naturais em seu redor para se abrigar e se proteger dos elementos e dos predadores, procurando sempre o maior conforto e segurança possíveis. Trata-se de uma reação natural do ser humano que já se observava antes ainda de existirem arquitetos. [8]

Pietro Belluschi[9], definiu esta Arquitetura como "(…) arte não produzida por intelectuais ou especialistas, mas pela atividade espontânea e contínua de pessoas com uma herança comum, agindo sobre uma experiência comunitária"[10] Os

[6] PRINZ, **Rachel Preston - Rachel Preston Prinz: How Archaeology teaches Sustainable Architecture** [Registo Vídeo]. Albuquerque, Novo México: TEDxABQ, 2011. 1 Vídeo YouTube (9min.)

[7] TEIXEIRA, Rubenilson Brazão – Arquitetura Vernacular: Em busca de uma definição. **Arquitextos** [Em linha]. Vol.201, n. º1 (2017). [Consult. Nov. 2017]. Disponível em WWW: <URL: http://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.201/6431>.

[8] EDWARDS, Sarah – Vernacular Architecture and the 21st Century. **ArchDaily** [Em Linha]. (2011). [Consult. 20 nov. 2017]. Disponível em: WWW <URL: https://www.archdaily.com/155224/vernacular-architecture-and-the-21st-century/>. ISSN 0719-8884

[9] Arquiteto ítalo-estadunidense, líder da arquitetura moderna e contemporânea.

[10] Cit. por RUDOFSKY, Bernard – **Architecture without Architects: A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture**. Nova Iorque: Doubleday & Company, Inc., 1964. ISBN: 0-385-07487-5, p. 7-8.

protagonistas desta Arquitetura demonstram um talento admirável para encaixar as suas construções na envolvente natural, trabalhando com a natureza e enfrentando as suas adversidades.[11] Trata-se de um desejo humano de estar culturalmente interligado com a paisagem, o que se reflete numa Arquitetura harmoniosa que acaba por fazer a distinção entre as diversas épocas e locais influenciados pelas diferentes e inúmeras circunstâncias que existem.[12]

Naturalmente, a Arquitetura progride a par e passo com o avanço da tecnologia e conhecimento, sendo que as civilizações foram evoluindo e tirando partido destes conhecimentos arquitetónicos para desenvolver e enriquecer a sua Arquitetura que, em última instância, irá caracterizar eximiamente as suas cidades e a sua cultura.

Sendo a Arquitetura representativa de um contexto, é espectável que o Cinema tire proveito da mesma para contextualizações narrativas. Em vista disso, para a grande maioria, o Cinema acaba por ser um local de descoberta de culturas e de locais nunca antes vistos. Os filmes e as suas histórias são meios de transmissão e

[11] RUDOFSKY, Bernard – **Architecture without Architects: A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture.** Nova Iorque: Doubleday & Company, Inc., 1964. ISBN: 0-385-07487-5, p. 8.

[12] EDWARDS, Sarah – Vernacular Architecture and the 21st Century. **ArchDaily** [Em Linha]. (2011). [Consult. 20 nov. 2017]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.archdaily.com/155224/vernacular-architecture-and-the-21st-century/>. ISSN 0719-8884

Figura 15

partilha de conhecimentos arquitetónicos e culturais com o público geral que, eventualmente, culmina num despertar de interesse nessas mesmas culturas e arquiteturas.

De acordo com Manuel C. Teixeira[13] *"foi também através do cinema que tivemos a primeira leitura da multiplicidade da cidade e das suas várias formas. O bulício das cidades italianas e os subúrbios dos filmes neorrealistas italianos, a Paris dos mosqueteiros, as cidades coloniais das Caraíbas nos filmes de piratas, as cidades de fronteira americanas dos filmes de cowboys, Madrid e os pueblos espanhóis dos filmes de Joselito, a cidade americana – São Francisco de Marlow e a Nova Iorque dos filmes negros (…)."*[14]

Sob outra perspetiva, clássicos filmes infantis de estúdios da *Walt Disney* ou *DreamWorks*, como *Aladdin, Hércules, Mulan, Sinbad – A Lenda dos Sete Mares* ou *O Príncipe do Egito* apresentam histórias baseadas em lendas e contos encontrados pelo mundo de modo a retratá-las da forma mais mágica e encantadora possível para apreço das

[13]Arquiteto e Presidente da Comissão Científica de Arquitetura e Urbanismo do ISCTE-IUL.

[14]TEIXEIRA, Manuel C. – Arquitectura e Cinema. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 28.

Figura 16

massas mais jovens. Com efeito, um dos principais talentos destes estúdios consiste na capacidade de desenhar estes mundos arquitetonicamente credíveis e captar a essência das culturas apresentadas. Nas palavras de Coulter Winn, Executivo de Arquitetura na Walt Disney Imagineering: *"Architecture contributes a lot but is part of the bigger story: it reinforces the stories we are telling".* [15]

A utilização da Arquitetura é extremamente evidente no desenho de casas, palácios, cidades e até das próprias paisagens, que pretendem retratar determinados tipos de ambientes específicos para as várias circunstâncias narrativas. Certamente que os tratamentos artísticos dos desenhos, através das cores utilizadas, dos sons e da música, elevam o cenário à sua máxima potencialidade. Os detalhes arquitetónicos, apesar de elementares, são suficientes para trazer noções das culturas apresentadas e enunciar novos conhecimentos às crianças que visualizam os filmes ao mesmo tempo que estes lhes trazem novos fascínios e interesses.

[15] HUDSON, Kath – Making a Play. **CLADbook** [Em linha]. (2017), p. 113. [Consult. mai. 2018]. Disponível em WWW: <URL: http://www.cladglobal.com/architecture-design-features?codeid=31266>. ISBN 978-1-870416-16-0

Figura 17

"Ele [o cinema] anuncia novos mundos que são novos modos de ver, sentir e compreender a realidade." [16]

O interesse e sensibilidade no nosso mundo, no planeta, na natureza, nas diferentes civilizações e sociedades e na forma como se vive e se interage com os outros começa desde cedo nas crianças. Tendo estes filmes um papel benéfico nesse processo de crescimento, são também uma ferramenta válida para despertar interesse e elucidar possíveis futuros arquitetos. [17]

É, portanto, seguro afirmar que ambas as disciplinas se inspiram e influenciam mutuamente, quer a partir das arquiteturas criadas e moldadas segundo um padrão cultural, quer a partir das cenografias que, ao representar tais arquiteturas, acabam por originar novas fontes de inspiração aos novos arquitetos.

"O cinema funcionará, deste modo, como campo de experimentação virtual das diversas utopias e contrautopias arquitetónicas ou urbanísticas." [18]

[16] JORGE, José Duarte Gorjão – Cinema e Arquitetura: Mitologias. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 46.

[17] SEKALIAS, Anastasia; ANTHONY, Kathryn H – 4 Lessons Pixar Films Can Teach Us About Architecture. **ArchDaily** [Em linha]. (2015). [Consult. 09 mai. 2018]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.archdaily.com/771987/4-lessons-pixar-films-can-teach-us-about-architecture/>. ISSN 0719-8884

[18] JORGE, José Duarte Gorjão – Cinema e Arquitetura: Mitologias. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 47.

Um dos momentos mais impressionantes tanto a nível arquitetónico como cinematográfico é o emblemático *skyline* da cidade de Nova Iorque. Segundo Fernand Léger [19] – "O MAIS COLOSSAL ESPETÁCULO DO MUNDO" [20] – Esta metrópole não requer introduções, pois o seu carácter monumental é absolutamente espetacular e de uma verticalidade imponente que emociona qualquer um.

Fritz Lang, realizador de *Metropolis*, caracteriza a cidade durante a noite como *"um facho de beleza suficientemente forte para ser o tema central de um filme… Há feixes de luz vermelhos e azuis… de um branco reluzente e de um verde berrante… ruas varridas por luzes em movimento, que giram em espiral e muito acima dos carros e dos comboios suspensos, os arranha-céus surgem azuis e dourados, brancos e purpúreos e mais alto ainda há anúncios luminosos que brilham mais do que as estrelas"* [21]

[19] Pintor e desenhador francês, distinto no Cubismo.

[20] LÉGER, Fernand – New York. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 5, p. 200.

[21] Cit. por NEUMAN, Dietrich – Antes e Depois de METROPOLIS: o Cinema e a Arquitetura em Busca da Cidade Moderna. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 3, p. 110.

Figura 18

Figura 19

Dietrich Neuman [22] afirma que o filme de Lang – *Metropolis* – como o próprio nome indica, pretende abordar essencialmente o tema da cidade e da sua verticalidade em oposição ao enredo. O próprio Lang confessa que a representação visual foi, de facto, a sua maior preocupação e notou que a sua inspiração nasceu da visita à emblemática cidade norte americana.[23]

O fascínio pela cidade dos arranha-céus é percecionado em inúmeros filmes ao longo da História do Cinema, como se verifica em cidades imaginárias desde a *Metropolis* de *Metropolis*, 1927; a Nova Iorque de *Just Imagine*, 1931, a Los Angeles de *Blade Runner*, 1982; a *Gotham City* de *Batman*, 1989, até à *Coruscant* de *Star Wars: Episode I*, *II* e *III*, 1999 – 2005.

Comprova-se novamente como a Arquitetura real, neste caso aquela presenciada na América, inspira e afeta a forma como os cineastas transportam as suas visões para o ecrã; formas essas que eventualmente traduzem a imaginação dos arquitetos. Segundo Luis Buñel, um realizador de cinema espanhol: *"agora e para sempre (…) os filmes serão o tradutor fiel dos sonhos mais ousados dos arquitetos".*[24]

de Nova Iorque ganhou este carácter monumental durante a Idade Moderna aquando das grandes migrações e o boom económico que estas permitiram.

[22] Professor de História de Arte e Arquitetura na Universidade de Brown, em Rhode Island.

[23] NEUMAN, Dietrich – Antes e Depois de METROPOLIS: o Cinema e a Arquitetura em Busca da Cidade Moderna. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 3, p. 110.

[24] Cit. por TEIXEIRA, Manuel C. – Arquitetura e Cinema. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 32.

O espaço reduzido da ilha de Manhattan obrigou a que os edifícios se construíssem em altura, numa competição cuja meta final era o céu.

Precedentemente, a invenção da máquina a vapor veio poupar tempo de mão de obra ao Homem no seu local de trabalho e permitiu que surgissem novos materiais de construção, como ferro, aço, betão e vidro. Estes ajudaram no desenvolvimento de novos métodos construtivos como a *light steel frame* que foi, por sua vez, o método mais eficaz na construção em altura.

A Arquitetura demonstra assim a sua evolução com o passar dos séculos e a adaptação face às novas circunstâncias que se desenvolveram perante a História humana. O contacto entre as diversas civilizações cruzou conhecimentos e formas de se fazer Arquitetura, o que permitiu que nascessem novas tipologias e novas culturas, tais como aquela testemunhada na América.

Porém, a Idade Moderna tornou-se num período eclético de experimentação: o mundo globalizado permitiu que o Modernismo se espalhasse pelo planeta como uma epidemia. Os seus métodos construtivos eram diferentes e atrativos, sendo que em todo o lado estas práticas se tornaram semelhantes.

"Houve, portanto, um crescente desrespeito pela linguagem arquitetónica tradicional por todo o globo devido à tecnologia de construção moderna, que rapidamente conduziu a uma perda de identidade cultural através daquilo que a revisão arquitetónica recentemente descreve como uma "pandemia global de edifícios genéricos" [25].

Figura 20

Figura 21

[25]ZILLIACUS, Ariana – 11 Vernacular Building Techniques That Are Disappearing. **ArchDaily** [Em Linha]. (2017). [Consult. 17 out. 2017]. Disponível em: WWW: <URL:https://www.archdaily.com/805415/11-vernacular-building-techniques-that-are-disappearing/>. ISSN 0719-8884

Jacques Tati retrata bem este tema na sua obra cinematográfica como, por exemplo, em *Mon Oncle* ou *Playtime*. Neste último, Tati apresenta uma cidade de Paris modernizada, na qual todos os edifícios são idênticos, de superfícies lisas, pavimentos brilhantes e mobília desconfortável. Esta cidade foi desenhada para demonstrar que o poder da estética modernista não se adequa à vivência humana.[26] É notável o gozo do realizador para com esta época através dos cartazes que podem ser vistos durante o filme a publicitar os vários destinos turísticos do mundo em que os respetivos monumentos são inteiramente ofuscados por edifícios modernistas todos iguais como se verifica na presente cidade. Os próprios monumentos de Paris – com exceção de um único *frame* da Torre Eiffel, no qual se vê a verdadeira cidade – surgem apenas em reflexos de fachadas envidraçadas, e somente durante alguns segundos.

"Um grupo de turistas estrangeiros vem visitar Paris. Ao chegar a Orly, encontram-se por assim dizer no mesmo aeroporto que haviam deixado em Munique, Londres ou Nova Iorque. Tomam os mesmos autocarros que em Roma ou em Hamburgo e chegam a uma autoestrada cercada por postes de iluminação e prédios idênticos aos das suas cidades." [27]

[26] NORTH, Dan – Jacques Tati's Playtime: Modern Life is Noisy. **Spectacular Attractions** [Em Linha]. (2008). [Consult. 29 abril. 2018]. Disponível em: WWW: <URL: https://drnorth.wordpress.com/2008/11/12/jacques-tatis-playtime-modern life-is-noisy/>

[27] PENZ, François – A Arquitetura nos Filmes de Jacques Tati. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 4, p. 142.

Figura 22

Compreende-se que os traços e linhas modernistas sejam, com certeza, esteticamente aprazíveis. A simplicidade e minimalismo funcionam bem no contexto cenográfico dado que, em termos lógicos, o enfoque deverá estar nas personagens e não no cenário. Contudo, na Arquitetura, estes conceitos nem sempre se compadecem com o contexto do quotidiano e tornam-se, por vezes, absurdos, como Jacques Tati, tão divertidamente comprova.

Influência Mútua

Em suma, a Arquitetura nasce sob determinada forma segundo uma circunstância social, climática, estrutural ou até mesmo cultural e serve, em última análise, como característica de tal circunstância. De igual modo, o Cinema tira partido dessa característica como contexto para a narração.

Por outro lado, no Cinema as restrições físicas que moldam a Arquitetura deixam de existir, sendo possível desenvolver noções arquitetónicas inteiramente fictícias — noções essas que, por sua vez, influenciam a forma de pensar dos arquitetos e permitem que estes criem novas arquiteturas que desafiam cada vez mais os tradicionalismos.

"Até ao primeiro decénio do século XX, o cinematógrafo é a referência decisiva e cúmplice da arquitetura coetânea."[28]

Em suma, verificam-se as evoluções que a Arquitetura e o Cinema tiveram no decurso da História, e como, a partir de determinado período, ambas as disciplinas se influenciam e inspiram os seus moldes mutuamente. Resta, portanto, compreender de que forma estes princípios podem ser postos em prática — mais precisamente — de que forma é que o conhecimento arquitetónico favorece o contexto cinematográfico.

[28] PREVI, Leonardo – A Cidade Europeia e a Cidade Americana. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 5, p. 195.

“O cinema (...) é, ele próprio, uma presença também onde se reflete o nosso imaginário e onde ganham existência os nossos duplos ideais.”

José Duarte Gorjão Jorge, In Cinema e Arquitectura, p. 46.

Figura 23

ARQUITETURA DO CINEMA

Os seguintes capítulos evocam três casos de estudo cinematográficos que procuraram tanto influências arquitetónicas reais como influências cinematográficas anteriores e as aplicaram na sua cenografia de modo a sublimar as histórias contadas. Estes exemplos ilustrativos pretendem, assim, demonstrar três métodos particulares de contextualizar as suas histórias através da utilização da Arquitetura. Esta análise foi feita numa perspetiva cronológica que descreve como a Arquitetura se transforma e se adapta à passagem do tempo dentro dos vários contextos narrativos pretendidos. Assim sendo, foram selecionados três *franchises* cinematográficos que se inserem em contextos geográficos e temporais muito distintos.

No primeiro caso de estudo, há a intenção de representar o Passado com precisão e fundamento de modo a produzir uma imagem o mais semelhante possível ao que existiu durante a época. Este método consiste numa abordagem mais documental que visa, como foi referido anteriormente, não só contextualizar a história contada através das características arquitetónicas, mas também dar ao espectador esses mesmos conhecimentos arquitetónicos, que muito

dificilmente são adquiridos nos dias de hoje. Neste caso, o filme selecionado é *Spartacus,* realizado por Stanley Kubrick em 1960, que pretende retratar o Império Romano em toda a sua glória, sendo que a sua cenografia procura representar uma Arquitetura ancestral erguida por uma sociedade extinta. É fulcral que estes cenários consistam na representação mais fiel possível da arquitetura romana e dos seus moldes clássicos influenciados pela História que a antecede.

De seguida, os dois outros casos de estudo passarão a analisar, não como se recria o que existiu, mas como se imagina o que não existe. Ambos são exemplos ilustrativos deste argumento na medida em que diferem do primeiro por estarem inseridos num contexto imaginário: ambos os universos apresentados nestes filmes se relacionam muito tenuemente com o mundo real, tendo apenas alguns apontamentos em comum.

O primeiro trata-se de uma versão distópica do planeta Terra: os filmes *Blade Runner* e *Blade Runner: 2049*, de Ridley Scott, lançados respetivamente em 1982 e 2017,

retratam um contexto futurista em que os fundamentos e factos históricos dão lugar à previsão. Neste caso, a história retrata um mundo consumido pelo excesso populacional e respetivas consequências socioculturais e ambientais. Como tal, a envolvente foca-se em transmitir esta conjuntura em que a Arquitetura ganha formas e proporções inexistentes nos nossos dias. Por fim, o terceiro exemplo consiste numa análise da saga *Star Wars*, de George Lucas, cujo primeiro filme foi lançado em 1977. Aqui a análise cronológica ganha uma outra dimensão, pois a ação é inteiramente ficcionada e sem qualquer tipo de vínculos com o nosso planeta e a sua História. Entra-se, portanto, no mundo do Fantástico.

Particularmente em *Star Wars*, o cenário pretende retratar esta noção do fictício, de modo que é visível uma panóplia de Arquiteturas diferentes que traduzem uma grande variedade de espaços, sendo que cada um se insere numa determinada fase pertencente a um período específico da sua própria História. Ou seja, a Arquitetura encontrada varia dentro de todo o espectro

construtivo existente: desde o mais primário até ao mais futurista, estendendo-se sempre para lá daquilo que existe na nossa realidade. Porém este conjunto interminável de universos procura referências no universo real expondo ao espetador locais inteiramente fictícios onde se desenrolam histórias diversas e nunca antes relatadas.

Em suma, toda esta análise pretende compreender as formas que a Arquitetura materializa de modo a melhor produzir a imagem mais adequada ao contexto narrativo: desde uma reprodução histórica precisa a uma previsão distópica do nosso próprio planeta, como também um leque imenso de locais imaginários.

“O que é mais importante não serão os filmes em si, mas as diferentes formas de ver arquitetura que o cinema nos propõe e que podemos aprender a ver em qualquer filme. E mais importante ainda, a melhor perceção da realidade que, através deles, podemos vir a ter do mundo, supostamente real, que nos rodeia.”

Manuel C. Teixeira, In Cinema e Arquitectura, p. 24.

Figura 24

SPARTACUS

"(...) the most elementary scansion of spacial planes defines the differences between emotional climates of the events"

Traduzido por A. Blake Trecartin,
In Kubrick as Architect, p. 123-124

KIRK DOUGLAS
LAURENCE OLIVIER
JEAN SIMMONS
CHARLES LAUGHTON
PETER USTINOV
JOHN GAVIN
TONY CURTIS
in ANTONINO
SPARTACVS
TECHNICOLOR
PANAVISION
REGIA DI STANLEY KUBRICK
MUSICA COMPOSTA E DIRETTA DA ALEX NORTH
SCENEGGIATURA DI DALTON TRUMBO
DAL ROMANZO DI HOWARD FAST
UNA PRODUZIONE BRYNA
PRODOTTO DA EDWARD LEWIS
PRODUTTORE ESECUTIVO KIRK DOUGLAS
DISTRIBUZIONE UNIVERSAL
AVVERTENZA

SPARTACUS

Spartacus é um drama épico que retrata a história de um escravo da Trácia, (região no norte da Grécia), que lidera a revolta dos gladiadores contra o Império Romano com o objetivo de fugir do seu território e pôr um fim à escravatura. A rebelião rapidamente contamina toda a península, unindo milhares de escravos; contudo, os planos de fuga, que não decorrem com sucesso, culminam num confronto direto entre a rebelião e o exército imperial.

Este filme destaca-se pela representação histórica daquilo que era a vivência, cultura e sociedade do Império Romano, as quais apenas os historiadores conseguiram registar ao longo dos tempos. É possível, por isso, proporcionar uma melhor correspondência entre o passado e o cenário produzido.

O mundo romano entende-se como grandioso, rico, poderoso, mas também decadente e distópico, contrastando o lado rural com o lado urbano, os patrícios com a plebe e com os escravos. Os famosos quadros do século XIX de Jean-Leon Gerome que retratam cenas gladiatórias demonstram a esmagadora presença da multidão frente aos horrores vividos na arena do coliseu, rematado atrás pelo perfil da cidade romana.

Figura 26

A representação da Arquitetura é, portanto, um dos meios mais eficazes de transmitir estas noções e contextos socioculturais. Como tal, uma representação ambiciosa deste tipo requer uma revisitação aos antigos cânones da Arquitetura e uma decifração das ruínas que outrora constituíram o Império.[29]

"Roman architecture shapes spaces." [30]

[29] MA, Architectural Visualisation – Portraying the Past. **Film & Architecture presentations** [Em linha]. (2016). [Consult. abr. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://ksamaarchvis.wordpress.com/2017/01/10/portraying-the-past-gladiator/>.

[30] Cit. por ROTH, Leland M. – **Understanding Architecture: It's Elements, History, and Meaning**. 2a ed. Westview Press, 2007. ISBN-10: 0-8133-9045-1, p.247.

Como é descrito por Heinz Kähler, a essência da Arquitetura romana reside na sua espacialidade e o contraste entre o íntimo espaço privado e o grandioso espaço público.

Em oposição à grega, que vivia em harmonia com a paisagem natural, os pressupostos da arquitetura romana focam-se no pragmatismo. Os seus ideais procuram, assim, alterar o carácter da arquitetura grega de maneira a embelezar o espaço e a celebrar a vida política, glorificando o imperador como um deus.[31]

Durante o século II d.C. a capital romana foi a maior e uma das mais ricas cidades do ocidente. Ao longo do tempo, os seus governantes fizeram por erguer edifícios de grande escala, majestosos e monumentais, como templos, fóruns, arcos do triunfo, termas, teatros e anfiteatros, de modo a que a Arquitetura e a estrutura urbana da cidade refletissem o poder do Império.[32]

O conhecimento e habilidade construtivos dos romanos permitiram que, por todo o seu Império, tais monumentos mantivessem até hoje inalterado o seu carácter imponente, que desafia a passagem do tempo. Foram erguidos aquedutos, pontes, sistemas de esgotos e estradas pavimentadas, enquanto os arquitetos utilizaram abóbadas, arcadas e cúpulas destinadas a conferir uma ainda maior grandiosidade às suas obras.

Havia uma incontestável preocupação com a qualidade de vida nas cidades, sendo que os edifícios também se

Figura 27

[31] ROTH, Leland M. – **Understanding Architecture: It's Elements, History, and Meaning.** 2a ed. Westview Press, 2007. ISBN-10: 0-8133-9045-1, p.247-249.

[32] PERRUDIN, Françoise – **Civilisations Anciennes.** 1a ed. Paris : Éditions Fleurus, 1999. ISBN 2-215-06282-7, p. 56.

construíam à volta da ideia de vivência urbana. As amplas praças e avenidas, bem como os edifícios públicos, procuravam albergar amplos grupos de pessoas. A importância dada a estes locais deve-se à vontade de que a cidade seja, efetivamente, o elemento constituinte básico da civilização romana.

Em grande parte dos filmes que retratam o período romano, a diferença de escala entre a Arquitetura e o ser humano é muito acentuada. No filme *Gladiador,* de Ridley Scott, a entrada do imperador Cómodo na cidade de Roma exemplifica este efeito por meio do exagero de escala dos edifícios e o jogo de luz, sombra e cor que enfatizam a imponência do Coliseu. A assoberbante multidão realça o espetáculo e complementa o impacto de monumentalidade deste espaço público.[33]

Figura 28

Também em outros filmes épicos, como *Ben-Hur, Cleopatra* e *The Fall Of The Roman Empire*, a cidade de Roma é representada através da sua grandiosidade, sendo esta o centro do Império. A escala, a cor e a Arquitetura são o que contribui sempre — e coletivamente — para esse fim.

[33] MA, Architectural Visualisation – Portraying the Past. **Film & Architecture presentations** [Em linha]. (2016). [Consult. abr. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://ksamaarchvis.wordpress.com/2017/01/10/portraying-the-past-gladiator/>.

Assim sendo, os cenários criados para *Spartacus* pretendem encarnar o carácter monumental, expressivo, clássico e magnífico da cidade, bem como o lado decadente da escravatura. Consequentemente, poderá afirmar-se que é através da expressão da Arquitetura que se torna possível contextualizar e compreender estas diferenças entre classes.

O filme começa num local inóspito — os desertos da Líbia —, onde os escravos se encontram a trabalhar. Aqui são apresentadas as condições precárias em que estes vivem, enfatizadas pela ausência de fauna e flora, pela secura do terreno e pelo sol incandescente. Transmite-se desta forma o intolerável desconforto que traduz a vida degradante dos escravos.

Nesta cena, Spartacus, interpretado por Kirck Douglas, é vendido a Batiatus, um treinador de gladiadores que chega ao local acompanhado por uma escolta, ilustrando imediatamente a diferença entre um cidadão romano e o plebeu. A missão de Batiatus é trazer escravos para a sua escola e transformá-los em gladiadores.

Viajando para a escola, rapidamente começam a surgir elementos que atribuem uma nova substância ao local onde se vai desenrolar a história. O espaço continua a ser rural, mas agora verdejante, indicando que o território é já europeu.

Contudo, a presença de elementos arquitetónicos, como as colunas e paredes de pedra da *villa*, ou o templo no cimo da colina, clarificam que a localização já se insere no território romano, mais tarde esclarecido como a localidade de Cápua, perto de Roma.

Figura 29

Figura 30

Figura 31

O interior da *villa* é adornado por elementos belos, como espelhos de água, pinturas, vasos e estátuas, bem como uma receção imediata dos servos. Por outro lado, o plano depressa mostra que o interior da villa é elevado em relação à zona de treino dos escravos, acentuando a superioridade dos patrícios sobre os mesmos. Esta, cercada por um grande muro, retoma o ambiente árido, sem natureza e que, repleto de grandes estruturas metálicas, reforça a ideia de aprisionamento e inferioridade.

As restantes instalações dos treinandos, como os banhos e descanso, aparentam estar localizadas nalgum nível subterrâneo, sendo escuras e incómodas. As celas relembram túmulos, já que a única entrada de luz é uma abertura no tecto, cerrada por uma grelha metálica para fins de supervisionamento.

Figura 32

Está também fortemente presente a ideia de distinção entre os sexos, uma vez que, enquanto os homens treinam na arena, as mulheres escravas trabalham nas cozinhas para os alimentar. Neste aspeto, a relação entre a arena e o espaço de confeção e consumo dos alimentos torna-se interessante, uma vez que é possível haver contacto visual entre as duas, apesar de separadas por vedações metálicas.

A arena de batalha, diretamente abaixo do pódio da villa de Batiatus, é um pequeno círculo encerrado por uma cerca de madeira. Aqui, Crassus — um dos membros mais importantes do senado romano — e os seus companheiros assistem às duas primeiras batalhas até à morte entre dois gladiadores, para seu divertimento. Começam assim a surgir os primeiros acontecimentos que aludem a verdadeiras batalhas entre gladiadores no grande coliseu em plena capital romana.

SPARTACUS

Contudo, uma revolução dos escravos aprisionados na escola de Batiatus dá lugar à fuga dos mesmos, despertando o desejo de pôr fim à escravatura e iniciando a revolução que se irá desenrolar no filme.

Logo de seguida, a cidade de Roma surge pela primeira vez, demonstrando o expoente máximo daquilo que é a arquitetura romana e a sua monumentalidade.

No ecrã, esta monumentalidade retrata-se através da sobreposição de planos. Os elementos arquitetónicos relevantes, como os templos, colunas, arcos e estátuas, sobrepõem-se como se estivessem sobre uma colina que encerra o cenário e enquadra a história. As diferentes escalas dos elementos potenciam este efeito de sobreposição que, por sua vez, enfatiza a grandiosa dimensão da cidade.

A arquitetura romana tende a ser caracterizada com pedra branca. No entanto, a História dita que isso é um equívoco e que a maioria dos edifícios e estruturas tinham alguma cor, mas que essa foi desaparecendo e deixando o branco da pedra à vista.

Figura 33

Contudo, o carácter épico da cidade requer a cor branca de modo a enfatizar a grandiosidade, poder, pureza, equilíbrio e divindade, uma vez que tais sensações são transmitidas através do uso dessa cor.[34]

Figura 34

O interior da Cúria Hostília — a sede das reuniões do senado romano — é também branco na sua essência, tanto no que toca à Arquitetura como aos próprios trajes dos senadores, apenas decorados com faixas encarnadas. A Curia consiste num semicírculo de amplitude considerável circundado por uma bancada onde são colocados os assentos em madeira dos senadores e rematada por colunas no topo. Outras duas grandes colunas marcam as entradas por um arco de volta perfeita; verificam-se detalhes dourados nas paredes, bem como padrões a preto pintados no pavimento, algumas estátuas e outros elementos em pedra.

Figura 35

[34] MA, Architectural Visualisation – Portraying the Past. **Film & Architecture presentations** [Em linha]. (2016). [Consult. abr. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://ksamaarchvis.wordpress.com/2017/01/10/portraying-the-past-gladiator/>..

Figura 36

Figura 37

Figura 38

Os banhos apresentam esta imagem grandiosa com arcos de volta perfeita, paredes decoradas de branco, elementos em pedra e uma piscina azul no centro. No entanto, não se deverá considerar tais adornos excessivos, pois a simplicidade do cenário é eficiente e transmite imponência e autoridade.

A grandiosidade conferida pela alvura dos elementos enunciados destaca-se na grande *villa* de Crassus, representada pela Piscina de Neptuno, em São Siemen, na Califórnia. Aqui, o interior da *villa* apresenta um pequeno pátio, rodeado por colunas de ordem jónica e bases encarnadas. No centro do pátio destaca-se uma fonte adornada por elementos escultóricos e naturais ao seu redor.

A restante decoração é mais uma vez representada pelo recurso a elementos em pedra, como estátuas, variadas mobílias decorativas, grandes panos de cortinas e alguns apontamentos coloridos. A luz natural é abundante, revelando grandes aberturas em que se verificam paisagens rurais verdejantes, fortemente mostrando a qualidade de vida de que os romanos preferiam.

Alguns dos momentos mais interessantes de *Spartacus* dão-se quando a cena apresenta determinadas paisagens tipicamente romanas. Aquando da primeira cena da cidade de Roma, esta parece perder-se no infinito através da sobreposição dos vários planos da cidade — planos esses que, a partir de determinado ponto, são apenas desenhados, ultrapassando a fronteira entre os elementos construídos tridimensionais e elementos puramente bidimensionais e permitindo assim que a paisagem ganhe proporções muito mais amplas e que a criatividade seja menos condicionada.

A mesma situação repete-se ao longo do filme em variadas cenas. Depois do banho de Crassus, este desloca-se à sua varanda, onde é possível ver uma paisagem tipicamente romana, marcada pela presença de um grande aqueduto que leva água para os assentamentos mais próximos.

Figura 39

As paisagens rurais onde se encontram os escravos em fuga também apresentam fundos aparentemente infinitos. Uma das características destes cenários são as cores intensas do céu, que contrastam com a pedra branca que se vê nas cenas romanas, bem como os cenários mais áridos do início do filme. Acentua-se assim este novo momento de felicidade experienciado pelos escravos, agora livres.

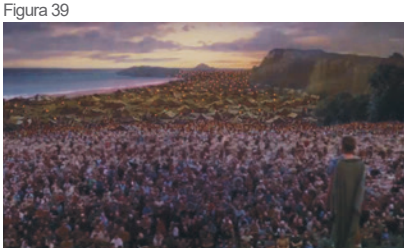


Figura 40

Algumas das cenas também são representadas em locais verdadeiros, como a cidade de Metaponto, que apresenta elementos arquitetónicos claramente romanos, como um grande arco de volta perfeita que demarca a entrada na cidade, ainda de pé nos dias de hoje. Aqui, mais uma vez, a utilização de cenários bidimensionais serve para estender a capacidade cénica e dar mais profundidade à ação, prolongando o edificado da cidade e rematando o cenário com um templo no cimo da colina.

Figura 41

Figura 42

Também o acampamento do exército romano ganha uma escala completamente diferente ao fazer uso desta técnica de cenários bidimensionais que tornam a paisagem infinita. A multiplicação de tendas ao longo dos grandes descampados traz esta noção de grandiosidade e organização ao exército romano, ilustrando como este é imponente face os rebeldes.

Figura 43

A utilização destas técnicas e conceitos revela a vontade de providenciar ao espectador a maior quantidade possível de informação sobre como seria viver na época, para que este experiencie o filme da forma mais eficaz.

No final dos anos 50 e início dos anos 60, foram realizados alguns filmes épicos históricos como *Alexander The Great,* em 1956, *Ben-Hur*, em 1959, *Spartacus*, em 1960, *Lawrence Of Arabia*, em 1962, *Cleopatra*, em 1963, e *The Fall Of The Roman Empire,* em 1964: filmes nos quais é visível uma procura pelo passado das civilizações grega, judia, romana, árabe e egípcia da forma mais precisa e exata.

É por isso imprescindível que a Arquitetura seja, de facto, bem representada, de modo a que a imagem produzida transmita a essência adequada daquilo que era a vida nestas épocas. O conhecimento que se ganha ao visualizar este tipo de filmes é imenso, pelo que se adquirem novas noções do que é a Arquitetura a todo o tipo de indivíduos, possibilitando e despertando novas paixões tanto sobre História como sobre Arquitetura.

Figura 44

"O cinema, como arquitetura, permite-nos afinal visualizar mundos que o não são ainda e que o possam vir a ser – ainda que só em ficção, mas em arquitetura também há uma ficção, a ficção do uso, desse uso imaginado pelo arquiteto para os espaços que concebe – que o passam a ser, dizia, após o momento delicado em que da projeção, como do projeto, se passa a um modo de realidade tangível."

Pedro Gadanho, In Cinema e Arquitectura, p. 214.

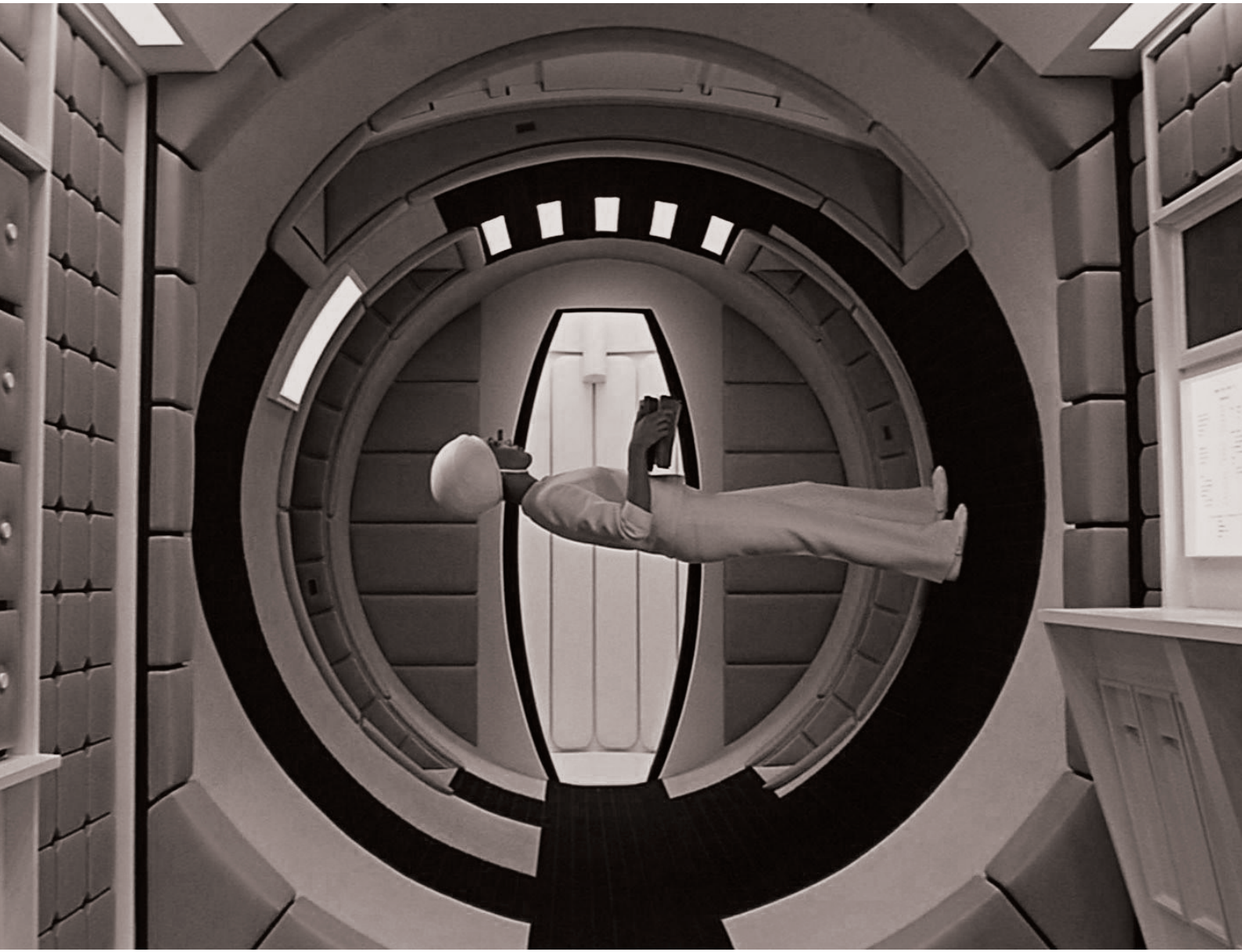
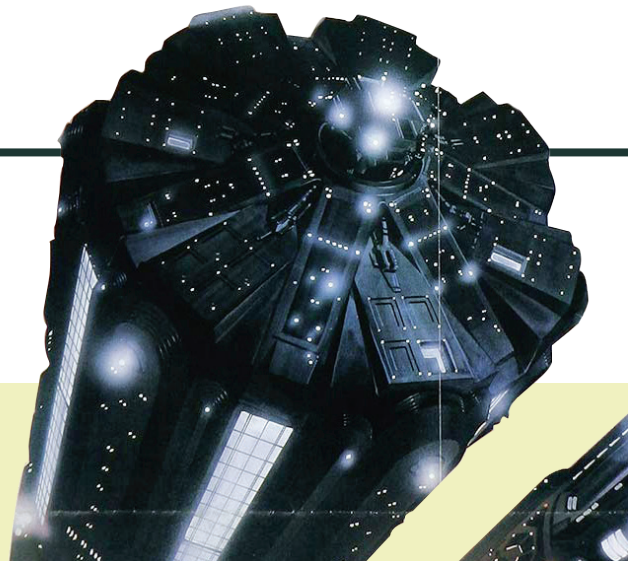


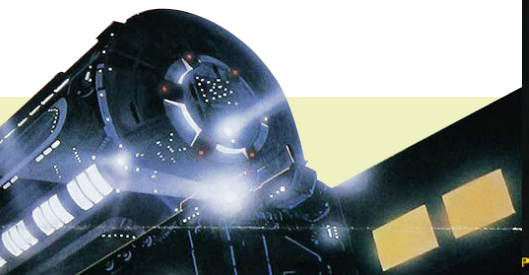
Figura 45

BLADE RUNNER

“(...) the film establishes a powerful background imagery, and the city seems to emerge as the main apparatus through which dystopian power is enforced – notably through its architecture and organisation”

Lola Pons, In The Dystopian Cityescape in Ridley Scott’s Blade Runner , p. 55





HARRISON FORD IS

BLADE RUNNER™

JERRY PERENCHIO AND BUD YORKIN PRESENT
A MICHAEL DEELEY-RIDLEY SCOTT PRODUCTION
STARRING HARRISON FORD
IN BLADE RUNNER™ WITH RUTGER HAUER SEAN YOUNG
EDWARD JAMES OLMOS SCREENPLAY BY HAMPTON FANCHER AND DAVID PEOPLES
EXECUTIVE PRODUCERS BRIAN KELLY AND HAMPTON FANCHER VISUAL EFFECTS BY DOUGLAS TRUMBULL
ORIGINAL MUSIC COMPOSED BY VANGELIS ASSOCIATE PRODUCER IVOR POWELL PRODUCED BY MICHAEL DEELEY DIRECTED BY RIDLEY SCOTT
ORIGINAL SOUNDTRACK ALBUM AVAILABLE ON POLYDOR RECORDS PANAVISION® TECHNICOLOR® DOLBY STEREO™ IN SELECTED THEATRES

A LADD COMPANY RELEASE IN ASSOCIATION WITH SIR RUN RUN SHAW
THRU WARNER BROS. A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY

© 1982 The Ladd Company. All Rights Reserved

R RESTRICTED UNDER 17 REQUIRES ACCOMPANYING PARENT OR ADULT GUARDIAN

POSTERWIRE.COM

BLADE RUNNER

Inspirado no romance *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*, escrito por Philip K. Dick, em 1961, e realizado por Ridley Scott, em 1982, *Blade Runner* retrata o início do século XXI em que a Corporação Tyrell desenvolveu a tecnologia robótica ao ponto de conseguirem criar androides virtualmente indistinguíveis de seres humanos. Estes eram conhecidos como "replicantes".

Os replicantes eram superiores em força e agilidade — mas idênticos em inteligência — aos engenheiros genéticos que os criaram; o seu propósito consistia em exercer funções de mão-de-obra nas colónias extraplanetário durante a exploração e colonização desses novos planetas.

Após um motim sangrento por parte de um grupo de replicantes numa das colónias, estes foram declarados ilegais no planeta Terra, sob pena de morte. Polícias especializados — *blade runners* — tinham como objetivo eliminar qualquer replicante fugitivo. Contudo, tal não era encarado como uma execução, pelo que é referida como sendo apenas "uma reforma".

"O olhar do cinema sobre o espaço urbano organizou-se historicamente segundo algumas figuras retóricas recorrentes. A mais frequente e difundida, a mais "clássica", é a cidade vista do alto. Seja porque o cinema nasceu ao mesmo tempo que o aeroplano, com o qual compartilharia a ambição de se separar da terra para melhor dominá-la, seja porque desde sempre o cineastas tiveram a ambição de ocupar o lugar – elevado e central – que na pintura medieval representava o olho de Deus, o facto é que é do céu que muitos filmes se

aproximam da cidade e da terra. Olham de cima e dominam. Ou têm a ilusão de dominar a morfologia do urbano, ao adotar um ponto de vista sobre-humano." [35]

O filme inicia com um voo sobre uma das personagens mais proeminentes de *Blade Runner*: a imensa e tenebrosa cidade de Los Angeles. Esta vive envolta de paradoxos, pois transmite uma certa angústia, apesar de vibrante; é imensamente populosa, não obstante o constante risco de desertificação; adicionalmente, a chuva e escuridão contrastam com o clima caloroso e sedutor, típico californiano da Los Angeles de hoje em dia.[36] A paisagem urbana demostra, portanto, um estado de decadência que oferece uma profunda introspeção ao futuro da Arquitetura e urbanismo da cidade.

[35] CANOVA, Gianni – O Olhar Sobre a Cidade. In **Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 5, p. 184.

[36] NEWTON, Colin – Grit vs Globalism: What the City of Blade Runner 2049 Reveals About Recent Trends in Urban Development. **ArchDaily** [Em linha]. (2018). [Consult. 02 mar. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/890005/grit-vs-globalism-what-the-city-of-blade-runner-2049-reveals-about-recent-trends-in-urban-development/>. ISSN 0719-8884

Figura 47

BLADE RUNNER

Altas chaminés soltam fogo e fumo, denunciando a presença de estruturas industriais dentro da área urbana, enquanto um veículo voador revela também o progresso tecnológico que existiu até então. A intensa poluição proveniente das chaminés expõe ainda a negligência da humanidade relativamente ao meio ambiente favorecendo a sobrevivência da população, para a qual se verifica um exponencial crescimento.

Rapidamente o plano anuncia um dos objetos principais do filme: a sede da Corporação Tyrell. Este edifício consiste em duas pirâmides quadrangulares que se sobrelevam de toda a cidade em seu redor, aludindo à sua superioridade.

A restante cidade constitui-se por altos e largos edifícios que indicam a escala arrebatadora a que a Arquitetura chegou face a este crescimento populacional. Verifica-se também um reflexo das tonalidades negras do ambiente nos edifícios que aparentam ter pouca variedade material e que refletem assim o clima triste e solitário que contrapõe a sua dimensão.

Figura 48

Figura 49

Syd Mead, o designer de produção de *Blade Runner,* fala um pouco sobre a inspiração por detrás do cenário: *"I took the two world trade towers in New York City and the New York street proportions as a today's model and expanded everything vertically about two and a half times. This inspired me to make the bases of the buildings sloping to cover about six city blocks, on the premise that you needed more ground access to the building mass."* [37]

[37] Cit. por LEE, Patrick – The Desert of the Real: The City in Science Fiction Movies. **Outtake by Tribeca Shortlist** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://outtake.tribecashortlist.com/amp/p/e102de1ff314>.

Figura 50

BLADE RUNNER

Figura 51

O filme *Metropolis,* de 1972, e *Blade Runner* partilham este tema da forma urbana gigante: enquanto a Nova Torre de Babel domina o perfil do primeiro, Los Angeles é dominada pelas pirâmides Tyrell, que representam o núcleo do poder financeiro. Verificase assim que, em ambos os filmes, bem como em *Spartacus,* a distinção entre as classes é evocada através da Arquitetura e a sua verticalidade imponente.

Esta Arquitetura solene, representada pela escala dos arranha-céus, pirâmides e torres de vidro, vive, no entanto, acompanhada por arquiteturas mais revivalistas, edifícios históricos e rastos do urbanismo antigo, bem como espaços modernistas. São também visíveis elementos arquitetónicos maciços e trabalhados que relembram arquiteturas arcaicas de civilizações ancestrais e que, por essa razão, não convivem com a envolvente moderna. A cidade mostra assim uma sobreposição de camadas históricas da Arquitetura que se traduz numa imagem pós-moderna do mundo globalizado.

Figura 52

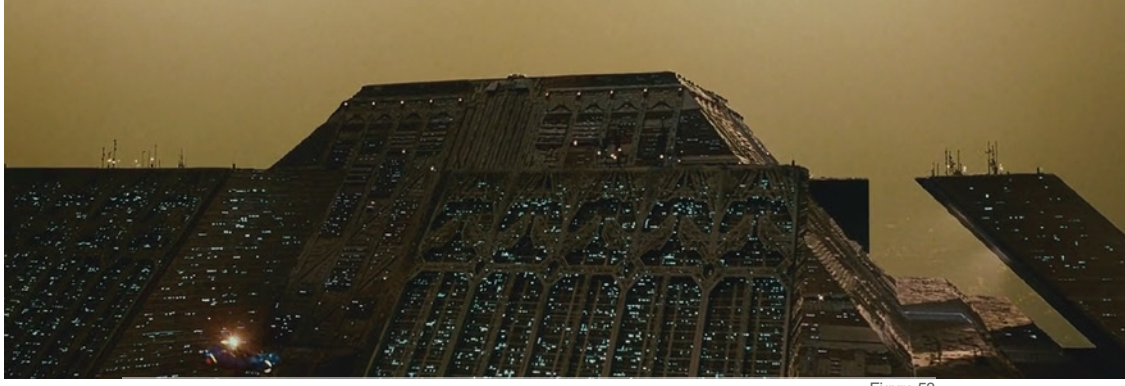


Figura 53

As pirâmides Tyrell têm um carácter brutalista e esmagador face ao resto da cidade. Estas evocam o perfil dos templos maias, bem como a arquitetura asteca. No entanto, representam um conceito inteiramente futurista que pouco se relaciona com a Arquitetura existente em Los Angeles nos dias de hoje.

O cenário no interior das pirâmides apresenta uma outra essência ao trazer uma luz dourada durante nascer do sol para dentro das instalações do Dr. Eldon Tyrell. Aqui surge a primeira noção daquilo que é a elite e da sua vida luxosa, com uma vista elevada sobre a cidade, denunciando, mais uma vez, a superioridade sobre as classes mais baixas.

Dentro do salão revela-se uma Arquitetura de carácter brutalista. Grandes colunas monolíticas, quadrangulares e trabalhadas com elementos esculpidos, suportam o alto pé direito, reforçando a escala. O restante salão, repleto de decorações douradas e prateadas, reflete a luz do sol e transmite uma ideia de serenidade e paz incerta.

Figura 54

BLADE RUNNER

Figura 55

O apartamento da personagem principal, Rick Deckard — um *blade runner* interpretado por Harrison Ford —, é filmado na Ennis House, de Frank Lloyd Wright. Construída em 1924, esta enquadra-se no estilo *textile block*, que consiste numa espécie de revivalismo maia, no qual o arquiteto explora conceções domésticas e, ao mesmo tempo, ancestrais.[38] A sua construção consiste num conjunto blocos de betão modelados e perfurados que conferem uma estereotomia visualmente expressiva e única tanto no exterior como no interior.[39]

Figura 56

Compreende-se assim a sua utilização em *Blade Runner,* dada a natureza exótica e quase alienígena, até mesmo na envolvência da atual Los Angeles. A casa é também utilizada em inúmeros filmes, assim como na famosa série televisiva da HBO *Game of Thrones*, de 2011, durante as filmagens na cidade de *Meereen*, revelando versatilidade intemporal arquitetónica.

[38] SISSON, Patrick – 'Game of Thrones' set designer reveals the show's architectural inspirations. **Curbed** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.curbed.com/2017/7/12/15960500/games-of-thrones-set-design-architecture>

[39] ENNIS HOUSE – **Frank Lloyd Wright's Ennis House sold to Ron Burkle.** [Em linha]. Ennis House. [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: http://ennishouse.com/>

Os restantes planos de Los Angeles mantêm este clima escuro, denso e algo sufocante. Contudo, a cidade manifesta também o seu lado mais vibrante e ensurdecedor através da expressão publicitária omnipresente.

Figura 57

Este tipo de manifestação é bastante visível nos Estados Unidos desde a construção de Las Vegas e a sua arquitetura pós-moderna. A cidade é como um "fenómeno de comunicação arquitetónica", pois a ocupação das fachadas quase esconde a sua existência, deixando lugar apenas para letras e imagens. Trata-se de uma arquitetura antiespacial onde a comunicação é dominante, transformando-se assim num elemento dentro da Arquitetura e da paisagem. [40]

No filme de Ridley Scott, as empresas abrangem todo o planeta e publicitam-se insanamente, bombardeando a população com imagens luminosas, placares, ecrãs, hologramas excêntricos e gigantescos e até veículos voadores que transmitem mensagens sonoras.[41]

[40] VENTURI, Robert; BROWN, Denise Scott; IZENOUR, Steven – **Learning From Las Vegas: The forgotten symbolism of Architectural Form**. 2a ed. Londres: The Massachusetts Institute of Technology Press, 1977. ISBN: 978-84-252-2821-6, p. 25.

[41] NEWTON, Colin – Grit vs Globalism: What the City of Blade Runner 2049 Reveals About Recent Trends in Urban Development. **ArchDaily** [Em linha]. (2018). [Consult. 02 mar. 2018]. Disponível em WWW <URL: https://www.archdaily.com/890005/grit-vs-globalism-what-the-city-of-blade-runner- 2049-reveals-about-recent-trends-in-urban-development/>. ISSN 0719-8884

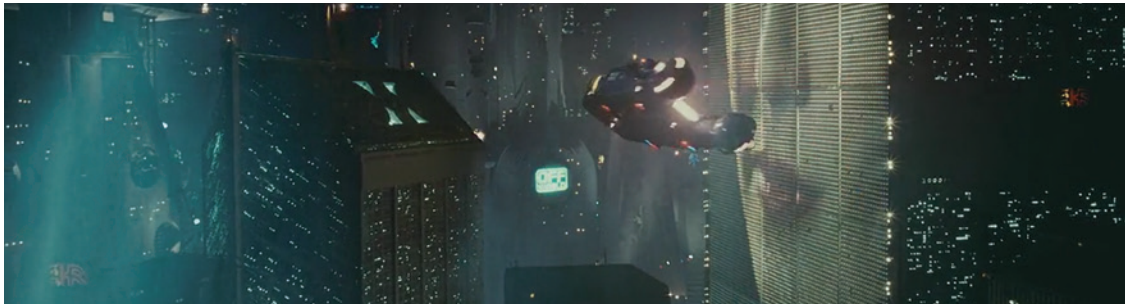


Figura 58

BLADE RUNNER

Esta Los Angeles comporta uma população de mais de 90 milhões de pessoas. No entanto, a colonização dos planetas extraplanetários resulta numa enorme emigração das classes altas, em busca de melhor qualidade de vida, deixando para trás a cidade habitada predominantemente pelas classes baixas e por outras etnias (maioritariamente asiáticas). Os subúrbios das classes médias foram administrados pelo governo da cidade, que os transformou numa enorme área industrial, ao passo que o centro passou a ser dominado por megaestruturas urbanas.

A emigração em massa resulta também numa redução do capital da cidade, o que retarda os processos económicos. Consequentemente, a demolição dos edifícios antigos torna-se mais dispendiosa do que a construção de edifícios novos, levando assim a que os primeiros estejam sujeitos a ajustes, modificações e adições estranhas às estruturas préexistentes.[42]

Os novos elementos estruturais estendem-se através dos edifícios antigos para suportar as novas construções sobrepostas. Canais e tubos de serviço correm como serpentes pelas fachadas antigas, levando ar e descarregando o lixo dos edifícios mais recentes, transformando a rua num espaço que existe apenas para servir as megaestruturas acima.

Este conceito da adaptação é bastante semelhante ao conceito de fachada adaptável do arquiteto Archigram, Peter Cook. A sua Trickling Tower, de 1978, surge como uma

[42] LEE, Patrick – The Desert of the Real: The City in Science Fiction Movies. **Outtake by Tribeca Shortlist** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://outtake.tribecashortlist.com/amp/p/e102de1ff314>.

megaestrutura em aço polido que, com o tempo, comporta novos elementos que transformam a sua aparência e impõe novos usos. Também o Centro George Pompidou em Paris, de 1977, de Richard Roger e Renzo Piano relembra a ideia de infraestruturas exteriores à fachada dos edifícios.

"And the street sets, the architecture," acrescenta Mead. *"In my effort to create a jammed look to everything, I borrowed shape cues from Byzantine (the thick, twisted columns) deco, temporary scaffolding, and certainly the curious slanted sidewalls of Mayan architecture. It was all forced together to create the 'look' of the Blade Runner world."* [43]

O resultado traduz-se numa Los Angeles repleta de sobreposições e camadas que engloba a sua história arquitetónica nas novas construções, tornando-se numa cidade complexa e diversificada. O edifício Bradbury enquadra-se num estilo renascentista italiano e o seu átrio interior de 5 andares é conhecido por uma beleza notável, sendo este um dos mais famosos monumentos do centro de Los Angeles.

[43]Cit. por LEE, Patrick – The Desert of the Real: The City in Science Fiction Movies. **Outtake by Tribeca Shortlist** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://outtake.tribecashortlist.com/amp/p/e102de1ff314>.

Figura 59

O apartamento de J.F. Sebastian, apesar de manter o clima frio e sinistro, introduz uma outra ideia de ostentação graças ao seu estilo clássico e também devido à quantidade extravagante de objetos e brinquedos espalhados que, por outro lado, evidenciam a solidão da personagem.

O Bradbury tem sido filmado tanto em filmes policiais (*film noir*) como *D.O.A.* (1949) e *Marlowe* (1969), quanto em filmes de ficção científica e fantasia, como *The Outer Limits* (1963) e *The Night Strangler* (1973), desde os anos 40. Por isso, a sua apropriação para *Blade Runner* foi quase incontornável.

De facto, a batalha final do filme, dentro do Bradbury, é provavelmente um dos seus momentos mais icónicos. A sua versatilidade ao surgir em filmes desde os anos 40 até ao século XXI sugere uma natureza intemporal da arquitetura do edifício, que se reflete na arquitetura eclética da Los Angeles futurista. Também o edifício da Union Station e o Yukon Hotel foram utilizados em algumas das cenas mais importantes.

Figura 60

O conceito subjacente, a composição das camadas e suas associações fazem de *Blade Runner* um dos filmes mais referenciados e influentes de todos os tempos. Este tornou-se numa constante alerta do quão sórdido pode ser o eventual futuro do século XXI, retratando o caminho que a humanidade percorre: o crescimento populacional excessivo e a resultante separação de classes; mas não oferecendo soluções.

Blade Runner representa assim um dos infelizes efeitos secundários da globalização: a homogeneidade. Quando a cultura local se torna numa cultura global, a distinção entre as cidades e civilizações perde-se, assim como a diversidade. Juntamente com a poluição, o futuro distópico apresentado em Los Angeles não deixa de ser aterrorizador, mas cinematograficamente impressionante.[44]

"Tal como em Metropolis, o futuro que ali nos é apresentado é na realidade uma reflexão é sobre o nosso presente e os nossos receios atuais. A decadência urbana, a poluição do ambiente, as tensões raciais e sociais, a explosão populacional, os medos e os problemas morais da manipulação genética, estão todos presentes em Blade Runner. A cidade que Blade Runner nos apresenta é uma cidade-colagem, fragmentada e eclética. Para alguns, uma visão bastante pessimista do nosso futuro-presente urbano; de facto, uma visão profundamente energética das potencialidades da cidade." [45]

[44] NEWTON, Colin – Grit vs Globalism: What the City of Blade Runner 2049 Reveals About Recent Trends in Urban Development. **ArchDaily** [Em linha]. (2018). [Consult. 02 mar. 2018]. Disponível em WWW <URL: https://www.archdaily.com/890005/grit-vs-globalism-what-the-city-of-blade-runner-2049-reveals-about-recent-trends-in-urban-development/>. ISSN 0719-8884

[45] TEIXEIRA, Manuel C. – Arquitetura e Cinema. **In Cinema e Arquitectura**. Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0. Pt. 2, p. 36.

BLADE RUNNER

Figura 61

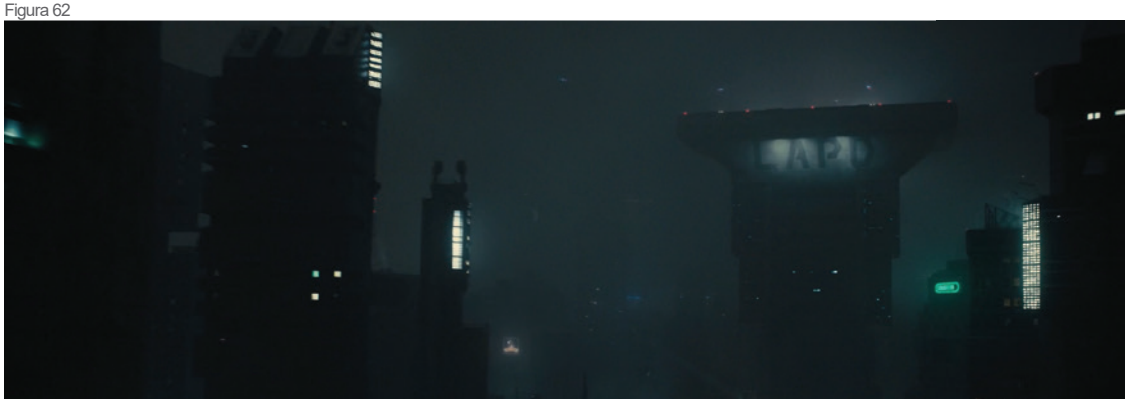
Já no filme que precede o original — *Blade Runner 2049* — a história retoma 30 anos depois, no seguimento de um evidente colapso dos ecossistemas naturais durante os anos 20 (2020 – 2029). Por consequência, o mestre em agricultura sintética, Niander Wallace, interpretado por Jared Leto, evita a fome à escala global e compra o que restou da Corporação Tyrell.

Este vai desenvolver uma nova gama de replicantes, desta vez obediente. No entanto, ainda existem alguns replicantes de gerações anteriores que sobreviveram, sendo que a profissão de *blade runner* ainda se encontra em vigor, caçando e reformando os referidos.

Este filme inicia também com um voo, desta vez sobre a área rural da Califórnia Central repleta de estufas. O ambiente aqui é árido e mórbido. A cor cinzenta indica a inexistência da luz solar e a extrema poluição que agravou as alterações climáticas. A ausência do sol desce as temperaturas tão abruptamente que torna possível a precipitação de neve no sul da Califórnia.

A cidade de Los Angeles mantém o clima sombrio e chuvoso e a densidade extrema dos edifícios. Agora, a sede do L.A.P.D (*Los Angeles Police Department*) partilha o destaque no perfil da cidade em conjunto com as pirâmides da Corporação Wallace.

Figura 62



Este edifício revela a uma carência de poder de Estado. A cidade é maioritariamente habitada por indivíduos solitários, sendo que, praticamente não existem famílias nem crianças. Há, portanto, uma tendência grande para o erotismo representado tanto na publicidade como na Arquitetura.

Este ambiente bruto requer uma arquitetura bruta. Tal como no primeiro filme, o diretor de *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, procurou na arquitetura brutalista inspiração para a conceção deste cenário.

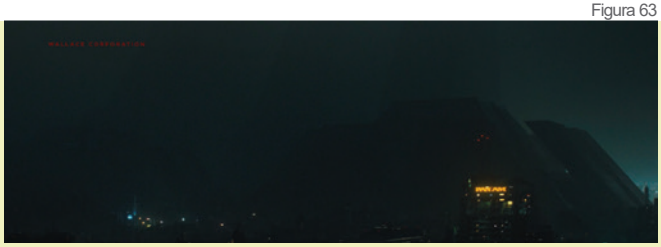
O cinematógrafo Roger Deakins explica que *"a lot of the Brutalist architecture in London became the key, really"* [46]. A sensação do filme tinha que ser brutalista. No entanto, o estilo surgiu num contexto social que contradiz a sociedade capitalista em que *Blade Runner 2049* se insere.

A palavra "brutalista" surge da expressão francesa *"béton brut"*, que apenas referencia o carácter cru do material. É uma arquitetura que pretende realçar a pureza do betão e a sua honestidade estrutural. Não obstante os conceitos contraditórios, as sensações visuais são idênticas e, como tal, são exploradas.[47]

[46] Cit por. CLEMOES Charlie; SWEITZER Alice – Is it Really Brutalist Architecture in Blade Runner 2049?. **Failed Architecture** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://failedarchitecture.com/is-it-really-brutalist-architecture-in-blade-runner

[47] CLEMOES Charlie; SWEITZER Alice – Is it Really Brutalist Architecture in Blade Runner 2049?. **Failed Architecture** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://failedarchitecture.com/is-it-really-brutalist-architecture-in-blade-runner-2049/>.

Figura 63



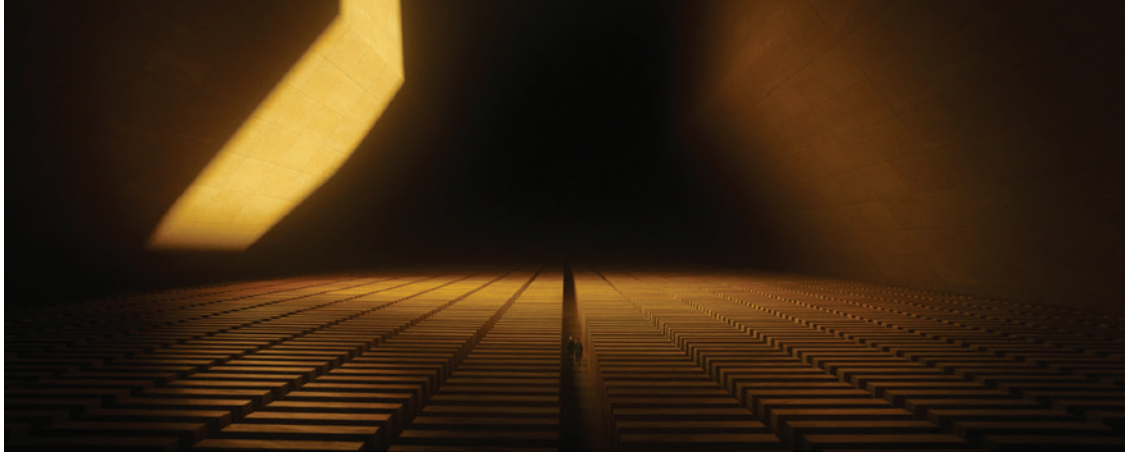


Figura 64

A pirâmide da Corporação Wallace domina a economia e, consequentemente, esta explora bastante o carácter brutalista já visto no filme original. Desta vez o interior é quase um oásis no meio da cidade e o exterior já não é visível de dentro da pirâmide. O ambiente dourado continua presente; a luz, porém, agora artificial, aparenta ser programada para se assemelhar ao movimento acelerado do percurso do sol.

Figura 65

Figura 66

Os cenários interiores foram representados e inspirados por vários exemplos de Arquitetura com carácter monumental, onde a luz é trabalhada como sendo o elemento principal. São estes o Museu Neandertal de Barozzi Veiga e a Montanha Tindaya do Eduardo Chilida. É também utilizado um elemento novo: a água, que introduz uma sensação de natureza que se contrapõe aos grandes volumes construídos e reflete a luz dourada nos mesmos.

Há, portanto, uma nova forma de distinção entre aqueles que têm poder e aqueles que não têm. O milionário, Wallace, vive dentro deste espaço quase inconsciente da situação exterior. As tonalidades douradas impõem uma sensação de paz oposta ao ambiente negro da cidade.

Contudo, o ambiente negro afasta-se do interior do apartamento de K, o novo blade runner, interpretado por

Figura 67

Ryan Gosling. Este mantém alguns traços do revivalismo maia retratado no apartamento de Rick Deckard — gravado na Ennis House — e denota este como um ambiente seguro onde a personagem vem para relaxar e escapar da solidão ubíqua.

Neste caso, a expansão do cenário para além da cidade de Los Angeles permite uma maior compreensão da circunstância em que o mundo de *Blade Runner* vive. Além da área rural, o filme possibilita o espectador a viajar também pelas cidades de São Diego e Las Vegas.[48]

O crescimento populacional é evidenciado pela escala da cidade denominada "Greater Los Angeles". O lixo é agora despejado numa lixeira imensa que ocupa um setor novo, localizado na antiga cidade de São Diego, a cerca de 200 km de distância de Los Angeles.

[48] NEWTON, Colin – Grit vs Globalism: What the City of Blade Runner 2049 Reveals About Recent Trends in Urban Development. ArchDaily [Em linha]. (2018). [Consult. 02 mar. 2018]. Disponível em WWW <URL: https://www.archdaily.com/890005/grit-vs-globalism-what-the-city-of-blade-runner- 2049-reveals-about-recent-trends-in-urban-development/>. ISSN 0719-8884

Figura 68

BLADE RUNNER

A cidade de Las Vegas é apresentada como uma paisagem poluída, árida, seca e abandonada, reforçada pela cor laranja. É evidente que a grave poluição provocou o abandono da cidade e que a falta de manutenção resultou numa ruína engolida pelo deserto Mojave. Este cenário revela aquilo que pode ser um futuro próximo para a cidade de Los Angeles.

Contudo, a história possibilita uma análise das ocorrências que esta metrópole sofreu ao longo do tempo, tais como a cada vez maior escala dos edifícios e as grandes estruturas publicitárias que retratam o corpo feminino de modo a promover o erotismo.

O carácter de *Blade Runner 2049* procura os mesmos princípios arquitetónicos explorados em 1982 no filme original. No entanto, o avançar da tecnologia contemporânea permitiu que, em 2017, esses princípios fossem levados ao patamar seguinte. A decadência e obscuridade observadas na Los Angeles de 2019 são agora intensificadas e permitem que o filme possa voltar a impressionar os espectadores.

Tanto um filme como o outro procuram esta noção de urbanismo intenso, produto do excesso populacional e desgaste dos recursos naturais do nosso planeta. Toda esta conjuntura requer elementos arquitetónicos inerentes de modo a tornar-se mais credível. O resultado obtido é incontestavelmente impressionante.

Figura 69

“Para muitos, a arquitetura veicula os valores da terra, as raízes, o bom senso, a estabilidade e a perenidade. O cinema, por seu lado, pertence ao mundo do imaginário, encarna o inconsciente, suscita emoções e simboliza o efémero.”

César Sunfeld, In Cinema e Arquitectura, p. 101.

Figura 70

STAR WARS

"Lucas (...) has often used architecture as a means for conveying his ideas about appropriate communal behaviour. And like those of Le Corbusier or Walter Gropius or even the Walt Disney Corporation, the architectural environments he has created (...) are ideologically loaded."

Mark Lamster, In Architecture and Film, p. 231.

HILDEBRANDT
STAR WARS
FACTORS ETC. INC., BEAR, DEL. U.S.A. IMAGE FACTORY INC., HOLLYWOOD, CALIF.
POSTERMIKE.com
© 1977 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP.

STAR WARS

Escrito por George Lucas em 1973, este clássico americano foi visto por milhões de pessoas em todo o mundo e retrata uma narrativa numa galáxia distante onde os limites conhecidos à nossa humanidade deixam de existir.

Todos os filmes de *Star Wars* começam com a emblemática frase de cor azul em “Franklin Gothic” que rapidamente introduz o espectador à natureza fantástica da saga: “*a long time ago in a galaxy far, far away....*”. É deste modo anunciado o carácter integralmente fictício que a história comporta, dando-se o transporte para dentro da imaginação de Lucas.

A história original de *Star Wars* pode resumir-se ao confronto entre o Império Galáctico e a Aliança Rebelde, que o pretende extinguir, podendo assim reimplementar o governo da Velha República e do seu Senado.

Figura 72

A República Galáctica, mais tarde conhecida como “a Velha República”, foi a união democrática de sistemas estelares soberanos que governaram a galáxia durante mil anos até à ascensão do Império Galáctico[49] por parte de Palpatine, o qual, após uma guerra civil contra os Jedi - uma ordem de guerreiros honrosos com habilidades sobrenaturais - centralizou o poder em si mesmo.

O primeiro filme, *Star Wars: Episode IV - A New Hope*, foi lançado em 1977 e introduz a história de Luke Skywalker, um jovem órfão que vive com os tios no planeta desértico de Tatooine. A certa altura, Luke cruza-se com Obi-Wan Kenobi, que o vai orientar no seu treino para se tornar num guerreiro Jedi. Juntos iniciam a missão ousada de salvamento da líder da Aliança Rebelde, a Princesa Leia, que se encontra aprisionada pelo líder das forças imperiais, Darth Vader.

A missão termina com um ataque bem-sucedido dos Rebeldes à *Death Star*, uma estação espacial

[49] Star Wars. Databank. **Galactic Republic.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/galactic-republic>.

gigantesca construída pelo Império com o fim de aniquilar outros planetas que representem uma ameaça à sua soberania.[50] Dá-se assim o pontapé de partida da saga *Star Wars*.

De seguida, em 1980, foi lançado o segundo filme: *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back*, em que as forças imperiais continuam a perseguição aos rebeldes. Após a morte de Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker desloca-se ao Sistema Dagobah, a fim de continuar o seu treino Jedi com o Mestre Yoda, que vive exilado desde a queda da República.

Mais tarde, Luke é obrigado a ausentar-se do seu treino para resgatar os seus companheiros na cidade flutuante de Bespin. Esta missão acaba por ser uma armadilha que termina num duelo entre Luke e o próprio Darth Vader, que lhe revela ser, na verdade, o seu pai, Anakin Skywalker.[51]

Concluindo a épica saga em 1983, no último filme da primeira trilogia, Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi, o Império inicia a construção de uma segunda Death Star enquanto a Aliança Rebelde prepara um ataque para também a destruir.

Luke Skywalker confronta novamente o seu pai, Darth Vader, desta vez perante o Imperador. Num último momento, Vader decide destruir o soberano e salvar o

[50] Star Wars. Films. **Star Wars: Episode IV – A New Hope**. [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult.jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-iv-a-new- hope>.

[51] Star Wars. Films. **Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-v-the-empire-strikes-back>.

seu filho, rematando assim a destruição do Império e a restauração da paz na galáxia.[52]

A originalidade desta saga centra-se na sua qualidade fictícia. Contudo, como em qualquer outra história criada por um ser humano, a ficção não se sustenta sem um pouco de realidade, sendo possível verificar que a inspiração nasce de acordo com a experiência no nosso mundo. Como tal, as relações que se encontram entre a saga e a História humana são intermináveis. Nas palavras de Doung Chiang, o artista chefe de Star Wars: Episode I e II: *"I've found that you should avoid making things up without anchoring them to a strong foundation based in world history."* [53]

Por exemplo, a queda da República Galáctica e a ascensão do novo Império em Star Wars têm paralelismos evidentes com a transição da República Romana para o Impéri Romano, em 27 a.C., quando César Augusto ganhou a guerra civil contra Marco António e Cleópatra, deixando-o no controlo do Estado Romano.[54]

Além do complexo enredo, todo o cenário imaginado por George Lucas teve origem no cruzamento de inúmeros espaços reais, culturas e civilizações, os quais inspiraram o escritor na conceção deste imenso universo.

[52]Star Wars. Films. **Star Wars: Episode VI – Return of The Jedi.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD.[Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-vi-return-of-the-jedi/>.

[53] Cit. por CRAVEN, Jackie – Star Wars Architecture, Real and Digital: Is Star Wars Architecture Alien?. **ThoughtCo** [Em linha]. (2018). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://www.thoughtco.com/star-wars-architecture-177933>.

[54] TOLLEN, David W. – Star Wars and History: Roman Republic and Empire. **Pints of History** [Em linha]. (2016). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://pintsofhistory.com/2016/01/17/star-wars-and-history-roman-republic-and-empire/>.

"From the beginning, George and production illustrator Ralph McQuarrie really grounded the world of 'Star Wars' in an Earth-bound reality", explica Phil Szostak, gerente de arte criativa de Lucasfilm. Esta linguagem visual de Star Wars procura símbolos e paisagens presentes em culturas e crenças espalhadas pelo mundo, de modo acuidadosamente delinear este universo alienígena.[55] Verifica-se efetivamente uma grande variedade de mundos e civilizações dentro do universo de *Star Wars.* No entanto, esta diversidade não existe na escala complexa de apenas um planeta, mas estende-se para a dimensão de toda uma galáxia.

De facto, enquanto o intervalo temporal da história é relativamente curto à escala da vida humana, a sua espacialidade alonga-se além daquilo que nos é compreensível como indivíduos. O conceito de uma galáxia é quase infinito e, como tal, permite-nos imaginar e criar todos e quaisquer cenários diferentes que suportem uma história deste género.

Cada local é um planeta diferente, numa ponta diferente da galáxia. As formas de vida ganham aspetos inteiramente desconhecidos e, por sua vez, as diferenças culturais e sociais tendem a ser astronómicas. Há, portanto, uma necessidade de criar mundos inteiros de raiz que sirvam de cenário para estes conceitos.

Nas palavras de George Lucas: "*One of the biggest challenges with doing a Star Wars film is that everything*

[55] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha].(2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star- wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

in the movie has to be designed. Everything from the forks and the tables, the costumes, to the dwellings they live in, to the culture itself; what kind of culture is? What kind of artefacts do they have? It's a very big job because every little detail has to be designed; has to be thought through." [56]

A saga demarca muito bem as diferenças socioeconómicas entre os vários locais onde a história se desenrola. As colossais naves espaciais evidenciam os avanços tecnológicos alcançados por estas civilizações e, devido à sua natureza fictícia, o desenho das mesmas tem poucas restrições no que toca a funcionalidade e mecânica.

"That's no moon ... it's a space station". Esta frase emblemática anuncia muito rapidamente o carácter do objeto que se irá presenciar: de proporções monumentais, a *Death Star* é o ex-líbris do Império Galáctico, refletindo a sua essência estética, que se "relaciona vagamente com o contexto do Terceiro Reich", diz David Reat — o diretor de estudos pós-graduados na faculdade de Arquitetura da Universidade de Strathclyde.

"It was designed from the inside out, (...) Lucas had decided on these relentless corridors and John Barry — production designer and a trained architect — said: 'Well, there'd be some sort of curvature to that.' McQuarrie drew a set of concentric circles... and then they encapsulated it and made it into the big orb that you see now." [57]

[56] Star Wars. Vídeo. **Star Wars Episode I: Design Featurette** [Registo Vídeo Califórnia: Lucasfilm LTD, 1 Vídeo (7min.)

[57] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. CNN style [Em linha].(2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star- wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

Figura 73

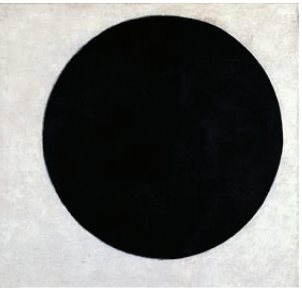


Figura 74

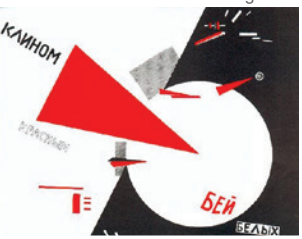


Figura 75

Figura 76

O objeto tem 120 km de diâmetro, o tamanho de um satélite de classe IV. O seu equador consiste numa retrância com 1 km de largura onde se localizam os hangares e estações de ancoragem. Diz-se que a grande esfera se dividia em 84 níveis em que cada um se dividia em 257 subníveis. No hemisfério norte da estação localiza-se a grande arma de destruição maciça - *o superlaser* destruidor de mundos. Esta arma tem vários quilómetros de largura e possui a forma de uma tijela.[58]

As restantes naves têm as mais variadas formas geométricas e, sendo que todos estes objetos flutuantes têm uma relação muito forte uns com os outros no ecrã, tendem a funcionar como um intermédio entre o cenário e os próprios agentes que atuam nele. Há, consequentemente, uma clara relação destes objetos com um movimento abstrato, desenvolvido em 1913 pelo artista russo Kazimir Malevich - o suprematismo.

Este movimento consiste em formas geométricas simples, como quadrados, triângulos e círculos a flutuar na tela. Com o desenvolver do estilo, as formas ganharam relações espaciais mais complexas entre si, introduzindo a ilusão de tridimensionalidade. A segunda Death Star, ainda em construção, apresenta curvas incompletas e pontas

[58] AD, Editorial Team – The Architecture of Star Wars: 7 Iconic Structures. **ArchDaily** [Em linha]. (2016). [Consult. 18 jul. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.archdaily.com/786751/the-architecture-of-star-wars-7-iconic-structures/> ISSN 0719-8884

Figura 77

desfiadas que se assemelham às paisagens urbanas abstratas pintadas pela arquiteta Zaha Hadid, também ela influenciada pela vanguarda russa.[59]

Em contrapartida, há planetas visitados que apresentam espaços e civilizações relativamente primitivas, com culturas ainda pouco desenvolvidas. Um dos locais mais importantes da saga é o planeta Tatooine. É aqui que se apresenta a personagem e vida de Luke Skywalker. Este será o herói da história, que, ironicamente, é descoberto num local onde os sonhos não tendem a tornar-se realidade. O planeta orbita, a uma distância relativamente próxima, um sistema estelar binário, sendo por isso um local incrivelmente quente e árido. A paisagem natural apresenta-se como desertos, desfiladeiros e planaltos, combuma total ausência de elementos verdes.

Figura 78

[59] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

STAR WARS

Figura 79

Contudo, tal como nos desertos que conhecemos no nosso planeta, a ocupaçãodeste território é possível independentemente do carácter inóspito. É, por isso, possível encontrar algumas referências aos países do norte de África. De facto, alguns dos cenários foram filmados na Tunísia, em locais como Tozeur e Matmata, tirando proveito dos seus assentamentos vernaculares.

Neste caso, a arquitetura troglodita foi um contexto adequado para transmitir a ideia de espaço rudimentar que se quer esconder do calor abrasador. Os assentamentos são erguidos com adobe encontrado no local ou então escavados no próprio terreno.[60] As ruas das cidades criadas são também estreitas e sinuosas, procurando o máximo de espaços sombreados. A palete de cores é, portanto, muito reduzida, sendo que a materialidade da Arquitetura se mistura com a envolvente natural.

Figura 80

Esta Arquitetura apresenta uma frequente utilização de cúpulas,

[60] PALLISTER, James – Top 10: The Architecture of Star Wars (pt II). **Architect's Journal** [Em linha]. (2009). [Consult. jun. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.architectsjournal.co.uk/top-10-the-architecture-of-star-wars-pt-ii/5203477.article>.

Figura 81

sendo este um elemento importante da arquitetura árabe, pois permite uma melhor circulação do ar, mais uma vez acentuando a problemática do clima quente deste planeta. Adicionalmente, as aberturas de luz são bastante reduzidas, de modo a que a temperatura exterior seja menos passível de impregnar o espaço, mantendo o interior fresco durante o dia e quente durante a noite.

O interior mostra, no entanto, uma omnipresença de tecnologia que se agrega à base ultrapassada. Denuncia-se assim o atraso ou esquecimento deste planeta, que não acompanhou a evolução tecnológica a ponto de se conseguir soltar dos assentamentos primordiais mais primários, sendo necessária uma adaptação da tecnologia aos edifícios existentes.

Figura 82

Tanto a casa de Luke Skywalker como o refúgio de Obi-Wan Kenobi são locais isolados das cidades, evidenciando a simplicidade das personagens. A fortaleza do grotesco líder criminoso Jabba, o Hutt, insere-se também neste contexto de isolação. É, no entanto, um edifício mais ostentoso, com uma grande torre cilíndrica central e duas outras de alturas diferentes. As coberturas são em cúpula e as aberturas para o exterior bastante reduzidas, refletindo também o carácter criminoso da personagem.

Verifica-se assim que a aplicação deste tipo de elementos arquitetónicos e arcaicos — que são, efetivamente, utilizados no nosso próprio planeta, em locais como o deserto do Sahara — favorecem a representação de mundos como Tatooine.

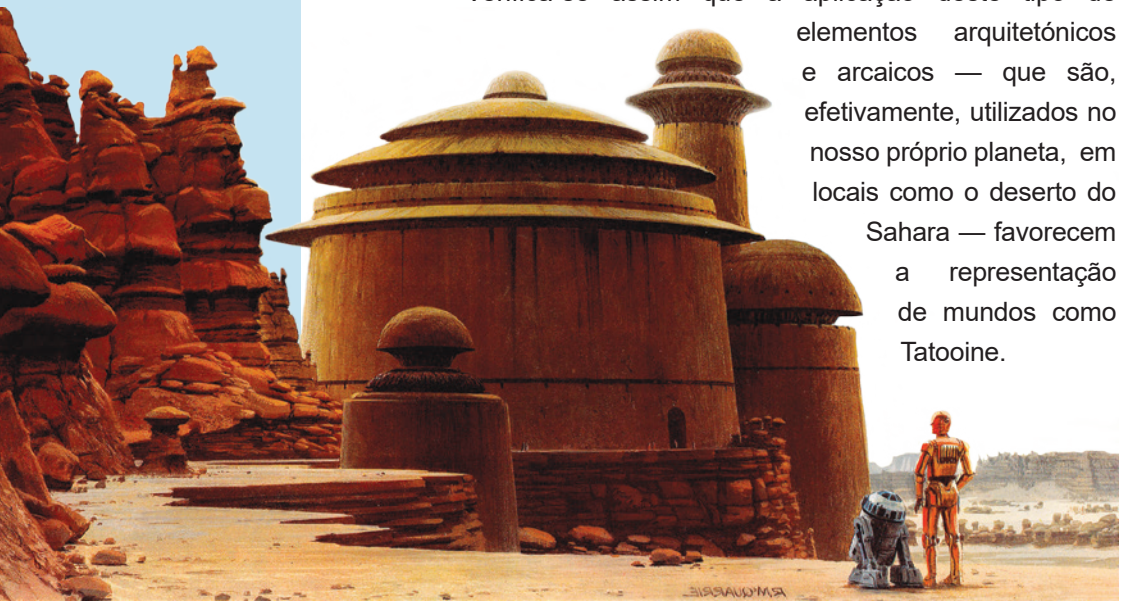


Figura 83

Mais tarde, a civilização maia foi evocada no final do Episódio IV, quando o grande Templo de Massassi serviu de base durante a Guerra Civil Galáctica, hospedando o ataque da Rebelião à primeira *Death Star.*

Figura 84

Este templo é constituído por uma gigantesca e robusta pirâmide de pedra dividida em quatro níveis, cada um mais pequeno que o inferior.[61] Este localiza-se numa das luas do gigante planeta gasoso “Yavin” — a quarta lua, “Yavin 4” —, fumegante e coberta de selvas e florestas.[62]

Uma das mais famosas filmagens deste local é a chegada da nave espacial Millennium Falcon à base, mostrando como plano de fundo os topos das pirâmides maias em Tikal, na Guatemala. Introduz-se assim a primeira noção da grande diversidade climática e cultural dos vários diferentes planetas que contêm vida.

Figura 85

[61] AD, Editorial Team – The Architecture of Star Wars: 7 Iconic Structures. **ArchDaily** [Em linha]. (2016). [Consult. 18 jul. 2018]. Disponível em: WWW <URL:https://www.archdaily.com/786751/the-architecture-of-star-wars-7-iconic-structures/>ISSN 0719-8884

[62]Star Wars. Databank. **Yavin 4**. [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/yavin-4>.

Figura 86

No Episódio V, este princípio é mais uma vez reforçado com o começo gélido do filme no planeta Hoth, coberto de neve e glaciares. Aqui a Aliança Rebelde cria escavações na neve de modo a ter espaços úteis à sua missão.[63]

De seguida, apresenta-se o planeta Dagobah, o abrigo do Mestre Yoda durante os seus anos de exílio e até à sua morte. Caracterizado pelas suas condições pantanosas, de terras húmidas e fétidas, o planeta é subdesenvolvido, sem sinais de tecnologia. Contudo, embora carecendo de uma civilização, está repleto de vida — desde a sua densa vegetação rasteira até a sua diversificada população animal.[64]

Figura 87

[63] Star Wars. Databank. **Hoth.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/hoth>.

[64] Star Wars. Databank. **Dagobah.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/dagobah>.

É por isso o local ideal para o Mestre se esconder. Este constrói a sua habitação por baixo de uma árvore, aproveitando as raízes exteriores como suporte para o barro que constitui as paredes. A cabana é, portanto, muito rudimentar e primitiva, mas suporta bem um ser pequeno da estatura de Yoda (um ser com menos de 70 centímetros de altura).

Posteriormente, o cenário muda quando Luke se desloca ao planeta gasoso de Bespin numa missão de resgate. Neste planeta, a civilização encontrou forma de habitar ao construir uma cidade flutuante — *Cloud City* — cujo propósito é extrair "tibanna", um gás natural bastante valioso, das profundidades do planeta.[65]

A origem desta cidade estende-se à ilha voadora de "Laputa", presente no livro *As Viagens de Gulliver,* escrito por Jonathan Swift em 1976. McQuarrie diz também que grande parte das suas influências veio da série *Flash Gordon* — em exibição durante os anos 30 retratando a viagem da personagem *Flash Gordon* ao planeta Mongo e seu encontro com o Imperador Ming. O topo de *Cloud City,* de Star Wars, assemelha-se ao aspeto futurista da metrópole *Mingo City* com as suas altas torres brutalistas redondas. Também a estrutura flutuante se associa à cidade voadora *Skycity,* onde vivem os chamados *hawkmen*.[66]

O aspeto desta cidade é de facto muito diferente daquilo que é encontrado nos planetas até agora visionados. Aqui a civilização depende inteiramente de tecnologia para sobreviver. Num planeta gasoso, não existem materiais de

Figura 88

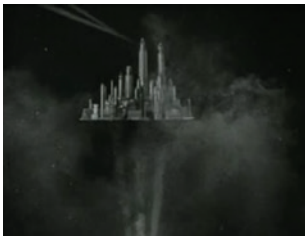
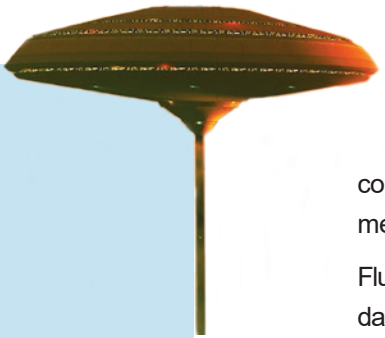


Figura 89

[65] Star Wars. Databank. **Cloud City.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/cloud-city>.

[66] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

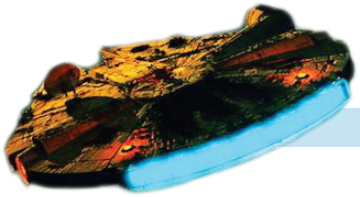


construção, sendo, por isso, necessária importação dos mesmos ou uma construção independente.

Flutuando a 60 000 km acima do núcleo de Bespin, a estrutura da cidade tem 16,2 km de diâmetro e 17,3 km de altura. Esta tem 392 níveis, sendo que o último consiste numa base onde se erguem os edifícios luxuosos de habitação, hotéis e casinos. Todos os restantes níveis são zonas administrativas, fábricas e zonas de maquinarias e geradores.[67]

No entanto, é no topo que se centra a maior parte da ação. Esta mostra-se assim uma cidade que acaba por ser monocromática e inteiramente construída num material cinzento, com um aspeto brutalista. O interior é também futurista e todo branco, refletindo a suposta leveza da cidade.

Figura 90



[67] AD, Editorial Team – The Architecture of Star Wars: 7 Iconic Structures. **ArchDaily** [Em linha]. (2016). [Consult. 18 jul. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.archdaily.com/786751/the-architecture-of-star-wars-7-iconic-structures/> ISSN 0719-8884

Figura 91

Figura 92

Um último local da primeira trilogia é a lua Endor, coberta de florestas exuberantes, pradarias e montanhas. É neste local que as forças imperiais irão permanecer durante a construção da segunda *Death Star,* utilizando a lua como emissora de um escudo protetor.[68]

O planeta é o lar da população indígena dos "ewoks", seres bípedes cobertos de pelo e com cerca de um metro de altura. Estes vivem em tribos e constroem as suas aldeias nas árvores, a uma altura segura do solo.[69]

Mais uma vez a Arquitetura é uma reflexão das capacidades tecnológicas daspopulações que a habitam. Aqui, os assentamentos convivem com a envolvente, utilizando os materiais que o ambiente providencia, tais como madeira e palha.

Em suma, a escala deste universo é demonstrada através das largas diferenças culturais e tecnológicas que se encontram nos diversos planetas visitados. São explorados tanto locais

[68] Star Wars. Databank. **Endor.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/endor>.article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

[69] 69 Star Wars. Databank. **Ewok.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/ewok>.

onde a população ainda vive numa idade pré-histórica, servindo-se dos recursos do planeta, como locais onde esta sobrevive apenas graças à tecnologia já desenvolvida.

A Arquitetura tem, portanto, um papel importante nestas representações. representações. *"They give you just enough mnemonic for you to go: 'Oh, I recognize that",* diz David Reat. Os filmes da saga *Star Wars* providenciam, de facto, uma familiaridade estranha melhor do que qualquer outro filme. [70]

A saga representa, por isso, um enorme sucesso cinematográfico. Estes filmes foram construídos num mundo complexo e diversificado que estrutura bases credíveis para o desenrolar da narrativa e, consequentemente, cria uma escapatória para os espectadores.

Por conseguinte, uma extensão da sua história era quase inevitável. Ao escrever a primeira trilogia, George Lucas criou prontamente um precedente aos acontecimentos dos Episódios IV, V e VI (que não tinham esta nomenclatura na data de lançamento). No entanto, esse projeto só foi desenvolvido mais tarde, com o progresso da tecnologia cinematográfica dos anos 90.

"I never thought I'd do the Star Wars prequels, because there was no real way I could get Yoda to fight. There was no way I could go over Coruscant, this giant city-planet. But once you had digital, there was no end to what you could do." [71]

[70] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

[71] George Lucas em: Inside the Magic Factory. Wired [Em linha]. (2015) [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.wired.com/2015/05/inside-ilm/>.

Figura 93

Somos assim levados a conhecer a história que antecede os primeiros três filmes — a queda da República Galática e a ascensão de *Darth Vader.*

Em *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace,* Vader é introduzido como Anakin Skywalker, um jovem escravo que vive com a mãe em Tatooine. Porém, a sua vida muda drasticamente quando conhece o Mestre Jedi Qui-Gon e o seu aprendiz Obi-Wan Kenobi, que se refugiam em Tatooine a fim de proteger a Rainha Padmé Amidala de uma invasão ao seu planeta — Naboo.

Após ganhar a sua liberdade, Anakin escapa Tatooine, acompanhado pelos Jedi e por Padmé, para se iniciar também o treino Jedi. De seguida, os heróis deslocam-se à Capital da Galáxia, Coruscant, para procurar o auxílio do Senado com o intuito de resolver a situação em Naboo.[72]

Dez anos depois da invasão, em *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones*, a galáxia encontra-se à beira de uma guerra civil, uma vez que vários sistemas solares tencionam tornar-se independentes da República.

Após uma tentativa de homicídio a Padmé, a tarefa de proteger a ex-rainha recai sobre o aprendiz Anakin Skywalker, que descobre mais tarde o seu amor por ela. Durante a sua missão, este depara-se também com o seu lado negro da Força.[73]

[72] Star Wars. Films. **Star Wars: Episode I – The Phantom Menace.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-i-the-phantom-menace>.

[73] Star Wars. Films. **Star Wars: Episode II – Attack of The Clones.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-ii-attack-of-the-clones>.

Depois do começo da guerra, *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* apresenta a partida da Ordem Jedi com um exército de clones, visando restaurar a paz na galáxia. Contudo, toda esta conjuntura faz parte de um plano engendrado pelos Sith – uma antiga ordem de utilizadores da Força dedicados ao seu lado negro[74] – para destruir a República, de modo a instaurar um Império governado por Darth Sidius, mais conhecido por Senador Palpatine.

Este seduz Anakin Skywalker a tornar-se seu novo aprendiz através do lado negro da força, nascendo assim o poderoso Darth Vader. Com a queda da República, a Ordem Jedi é extinta e, consequentemente, tanto o Mestre Yoda como Obi-Wan Kenobi exilam-se.

A única esperança para a galáxia são os descendentes de Anakin e Padmé, dois gémeos separados à nascença que irão crescer para se tornar heróis.[75]

Verifica-se assim que a escala deste universo é explorada mais afincadamente nas prequelas. A noção de diversidade e abundância de formas de vida, culturas e civilizações é elevada graças à tecnologia utilizada na realização dos filmes.

[74] Star Wars. Databank. **Sith.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/sith>.

[75] Star Wars. Films. **Star Wars: Episode III – Revenge of The Sith.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD.[Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/star-wars-episode-iii-revenge-of-the-sith>.

Figura 94

Uma das localizações mais espantosas é a capital da galáxia Coruscant, a sede do governo da República Galáctica e do Império que a sucedeu. Aqui também se encontra o grande Templo da Ordem Jedi, onde se treinam os jovens guerreiros. Esta vibrante cidade cobre o planeta na sua totalidade, sendo o seu clima inteiramente artificial. É, por isso, um local que apenas suporta vida através da tecnologia.

Figura 95

Um pouco à semelhança de Los Angeles, em *Blade Runner*, Coruscant é extremamente diversa em termos de população e cultura. Os edifícios são altos arranha-céus de carácter brutalista e os níveis subterrâneos perfuram o planeta para bem longe da superfície. São também visíveis autoestradas aéreas em constante circulação.[76]

As grandes formas urbanas atraem sempre os olhos do espectador. Filmes como *Metropolis* e *Blade Runner* apresentam o seu intenso urbanismo, que remete sempre para futuros distantes. Coruscant não foge à regra, mas,

[76] Star Wars. Databank. **Coruscant.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/coruscant>.

Figura 96

pelo contrário, intensifica-a, sendo que se insere um contexto totalmente alienígena.

O conceito de um planeta completamente coberto de cidade foi desenvolvido no século XX pelo urbanista grego Constantinos Doxiadis, utilizando a terminologia *"ecumeonpolis"*. Este conceito foi explorado por Isaac Asimov, nos anos 40, quando este criou o planeta-cidade "Trantor" nos romances de ficção científica *Foundation Series* e *Empire Series*.

Figura 97

Figura 98

Figura 99

Os primeiros desenhos de Ralph McQuarrie (para o Episódio VI, ainda nos anos 80) mostravam um conjunto de pirâmides quase egípcias com um Palácio Imperial ao fundo. Este edifício era como uma fusão do templo hindu de Prambanan, na Indonésia, com a fachada da Catedral gótica de Milão. No entanto, as restrições tecnológicas e mudanças de enredo nunca permitiram que Coruscant surgisse nesta altura.

As prequelas deram aso a, por isso, criar algo um pouco diferente. *"Quando Lucas descreveu a ideia (aos artistas conceptuais), descreveu Manhattan",* diz David Reat. *"Ele admirava dois arranha-céus em particular: o Empire State Building e o Crysler Building".* As curvas metálicas *art déco* do *Crysler Building* viriam a ser um forte ponto de partida para aquilo que seria o *skyline* de Coruscant.

O resultado final assemelha-se quase que a "uma Nova Iorque dos anos 30 sob esteroides", reforça Reat.[77] James Pallister, no jornal *Architect's Journal,* em 2009, classificou esta cidade como uma fusão de Nova Iorque com Kuala Lumpur e Hong Kong.

Figura 100

Já o Templo da Ordem Jedi é um edifício que se relaciona com diversos tipos de arquitetura religiosa encontrados

[77] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

pelo mundo. O templo é constituído por uma pirâmide quadrangular robusta como um templo maia. No entanto, a cobertura plana é a base de onde surgem cinco torres que se assemelham aos minaretes das mesquitas árabes.

Outro dos momentos mais emblemáticos de Coruscant é a Grande Câmara de Reuniões do Senado Galáctico, também conhecida por *"Senate Rotunda"*, *"Senate Arena", "Senate Chamber"* e *"Great Rotunda".* Esta é a maior sala do edifício do Senado, com 100 metros de altura e 1024 camarotes para as delegações de toda a galáxia. O centro da sala é dominado pelo grande pódio do Supremo Chanceler, que coordena as sessões.[78]

Figura 101

Coruscant cria assim uma forte relação com a já conhecida *Cloud City,* em Bespin. A existência totalmente dependente da tecnologia eleva o interesse associado a este local, bem como as paisagens criadas através dos altos arranha-céus e da gigante iluminação vista do espaço.

[78] PALLISTER, James – Top 10: The Architecture of Star Wars (pt II). **Architect's Journal** [Em linha]. (2009). [Consult. jun. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.architectsjournal.co.uk/top- 10-the-architecture-of-star-wars-pt-ii/5203477.article>.

STAR WARS

Nesta trilogia, visita-se também o planeta Naboo, governado por uma monarquia eletiva. Este planeta idílico é dominado por lagos, planícies cobertas de relva, colinas, montanhas e pântanos.

Aqui coabitam duas espécies dominantes: os humanos e uma espécie de anfíbios inteligentes chamados "gungans". A população humana de Naboo vive em lindas cidades ao longo dos rios onde se ergue uma arquitetura clássica inspirada na Europa; já os gungans habitam em cidades-bolha submersas, saídas de uma escultura *art nouveau*.[79]

A Arquitetura de Naboo é das mais interessantes da saga, pois apresenta uma fusão de vários estilos arquitetónicos clássicos encontrados na Europa com um lado mais orgânico encontrado na obra de Frank Lloyd Wright. David Reat afirma que "Wright foi uma grande influência para George Lucas". O estilo orgânico enquadra-se na perfeição com a população, que vive em conformidade com a natureza.

[79] Star Wars. Databank. **Naboo.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/naboo>.

Figura 102

Os edifícios, construídos no que aparentam ser materiais mais nobres, como blocos de arenito, são constituídos por largas torres cilíndricas e rotundas cobertas por cúpulas azuis de pátina. Também retratado no filme *Gattaca,* de 1997, o *Marin County Civic Center*, em São Rafael, na Califórnia, representa uma grande inspiração para Naboo através das suas próprias cúpulas azuis.

Os edifícios retratam também uma beleza bizantina encontrada nas mesquitas turcas, como a Santa Sofia e a Mesquita Azul, em Istambul, que se cruza com elementos barrocos e neoclássicos italianos. Efetivamente, os interiores do palácio real foram filmados em Nápoles, no Palácio de Caserta, do século XVIII.

Figura 107

Por fim, o artista conceptual das prequelas, Doug Chiang, colocou o Palácio Real ao lado de um penhasco junto a quedas de água, criando assim uma paisagem absolutamente fenomenal.[80]

Figura 103

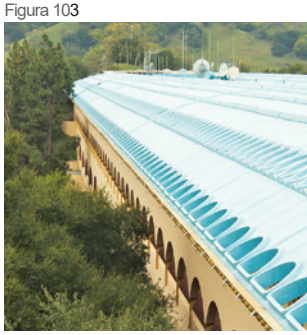


Figura 104

Figura 105

Figura 106

[80] PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

Figura 108

Também o grande jardim exterior ao palácio foi filmado na famosa Praça de Espanha, em Sevilha, tirando proveito da sua organização espacial de acordo com o fosso de água.

Ainda, a *Villa del Balbianello*, junto ao Lago de Como, no norte de Itália, apresenta o ambiente perfeito para o refúgio de Anakin e Padmé. Junto aos Alpes italianos e à beira do lago, a natureza complementa a Arquitetura, reforçando esta ideia de paz e harmonia.

Figura 109

Figura 110

De seguida, a cidade dos gungans — Otoh Gunga — surge nas profundezas de um lago, mostrando uma das mais sofisticadas tecnologias da galáxia. Esta consiste numa rede de grandes bolhas de ar enclausuradas em intrincadas estruturas metálicas.

O desenho desta cidade é como uma fusão de *art nouveau* com as ilustrações de Jules Verne. As suas formas curvilíneas e o trabalho metálico assemelham-se também às obras dos arquitetos europeus Hector Guimard e Victor Horta.[81]

Além destes dois locais bastante distintos, as prequelas levam os espectadores a um conjunto de outros planetas onde se verifica mais uma vez esta complexidade e diversidade existente no universo de *Star Wars.*

Figura 111

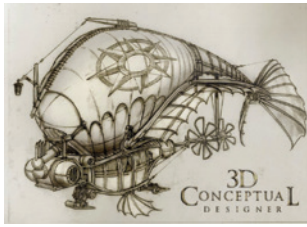


Figura 112

[81] Cit. por PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

Figura 113

Um deles é o solitário e misterioso planeta Kamino, coberto de um gigantesco oceano e fortes tempestades. A civilização, mais uma vez, só encontra forma de existir por meio de tecnologia. O único assentamento encontrado é uma cidade sobre estacas. A Arquitetura é futurista e brutalista, sendo também monocromática e de carácter robusto, de modo a combater as forças do oceano agitado.[82]

O mesmo acontece em Mustafar, mas, neste caso, a Arquitetura tem de se ajustar a um planeta extremamente ativo a nível vulcânico. A sua superfície consiste em vulcões e grandes rios de lava, pelo que os edíficios apenas se adaptam com auxílio de tecnologia.[83]

Figura 114

Perto de Tatooine, outro planeta desértico surge na história: Geonosis é um mundo rochoso com um clima bastante severo, onde apenas se localizam as fábricas de *droids.* Contudo, os nativos do planeta conseguiram adaptar-se às

[82] Star Wars. Databank. **Kamino.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/kamino>.

[83] Star Wars. Databank. **Mustafar.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/mustafar>.

condições, tirando proveito do terreno para se proteger das mesmas. Um dos momentos mais marcantes é a primeira batalha da Guerra dos Clones no Episódio II. Aqui a cena desenrola-se numa grande arena construída numa cratera em que as bancadas se servem das suas paredes.[84] Também Utapau, um planeta também seco e desértico na superfície, é caracterizado pelas suas profundas crateras que alojam os assentamentos dos nativos, escavados dentro das paredes das mesmas.[85]

Figura 115

Por último, o planeta Kashyyyk, origem da espécie Wookiee – uma espécie de gigantes desgrenhados – é um planeta coberto por densas florestas, bem como pântanos e oceanos. À semelhança dos ewoks, em Endor, os seus assentamentos erguem-se nas árvores, apesar dos wookies não serem uma espécie primitiva, e incorporam a tecnologia na sua arquitetura.[86]

Figura 116

[84] Star Wars. Databank. **Geonosis.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/geonosis>.

[85] Star Wars. Databank. **Utapau.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/utapau>.

[86] Star Wars. Databank. **Kashyyyk.** [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponívelem WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank/kashyyyk>.

O universo de *Star Wars* comporta ainda um inúmero conjunto de planetas, luas e asteroides habitados que surgem mais brevemente, mas também em séries, livros, bandas desenhadas, videojogos e ainda nos filmes mais recentes, como *Star Wars: Episode The Force Awakens* (2015)*, Rogue One: A Star Wars Story* (2016)*, Star Wars: Episode VIII – The Last Jedi* (2017) *e Solo: A Star Wars Story* (2018).

Em suma, compreende-se assim a imensidão deste universo, tanto a nível geográfico como a nível de história e cultura. Todos estes locais constituem o grande cenário desta épica história e, sem eles, a saga não teria o mesmo impacto.

A Arquitetura ganha assim esta qualidade indispensável na caracterização dos vários espaços e, como tal, torna-se muito interessante ser um espectador a contemplar todos estes locais e deparar-se com elementos que lhe são familiares. Os cenários sustentam-se através de analogias, que são feitas por via do conhecimento arquitetónico adquirido no nosso planeta.

"Os episódios I, II e III baseiam-se no desenho dos anos 20 e 30, enquanto os episódios IV, V e VI se baseiam na era industrial dos anos 70 e 80" diz o diretor criativo e executivo da Lucasfilm, Doug Chiang. "Os filmes

mais recentes representam a idade contemporânea" acrescenta.

Desta maneira, uma viagem pela galáxia de Lucas leva-nos à volta do mundo — à descoberta dos desertos árabes, das florestas tropicais americanas e dos templos maias — e pela Europa — pelas arquiteturas barroca e neoclássica, pela *art nouveau*, pelo modernismo, pelo brutalismo, pelas idades clássicas e medievais e, ainda, pelas vanguardas russas.[87] O cenário é, portanto, uma das ferramentas mais importantes na conceção desta saga, podendo dizer-se que história e cenário se sustentam imprescindivelmente.

[87] 87 PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-square-meter/index.html>.

Figura 117

“A arquitetura [funciona] como modo de deixar marca, como modo de criação de um universo radical e original, como modo, enfim, de fazer mundos”.

Pedro Gadanho, In Cinema e Arquitectura, p. 214.

Figura 118

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arquitetura é objetivamente definida como a “arte de projetar e construir edifícios”; no entanto, esta análise pretendeu demonstrar como esta arte construtiva é útil e necessária num meio aparentemente distinto. No Cinema, perante a necessidade de se contextualizar a narrativa, os cinematógrafos servem-se de elementos visuais para tal, inspirando-se e baseando-se nos modelos reais.

Assim sendo, o propósito da presente dissertação foi compreender de que formas isso acontece e comprovar como aquilo que se visualiza reforça aquilo que se conta. Portanto, no seguimento destas observações, poder-se-á sintetizar os pressupostos fundamentais que se verificaram:

A Arquitetura, sendo entendida como uma pegada humana no planeta, consiste em estruturas que são aproveitadas ou erguidas pelo ser humano de maneira a que seja possível viver e agir nelas. Num planeta vasto como aquele em que vivemos, onde existem números modos diferentes de viver, a Arquitetura assume um variadíssimo leque de formas, pois esta nasce de circunstâncias, sejam elas de natureza cultural, social, económica, tecnológica, entre outras.

No fundo, isto significa que as características da Arquitetura são como são porque as circunstâncias assim o permitiram e, como tal, é possível dizer que a Arquitetura funciona ela mesma como uma forma de caracterizar tais circunstâncias. Naturalmente, no ato de contar uma história, existe sempre a necessidade de contextualizar — criar o ambiente e dar uma noção desse mesmo contexto narrativo. Esta necessidade torna-se praticamente imprescindível quando a história se conta através de meios visuais. É mediante estes que

os seres humanos captam a informação necessária mais rapidamente, podendo assim absorver e compreender outros conhecimentos.

O exemplo de *Spartacus* ilustra estes argumentos na medida em que, neste filme, a arquitetura romana é essencial na caracterização da sociedade que se pretende demonstrar no enredo. Sem conhecimentos base de arquitetura seria impossível retratar algo tão emblemático como o Império Romano. Como tal, a envolvência romana não sobrevive no seu máximo esplendor sem elementos arquitetónicos que a caracterizem, sendo necessário que estes sejam explorados ao máximo.

Por outro lado, verificou-se também a capacidade do Cinema transmitir noções inteiramente fictícias daquilo que é Arquitetura. Uma vez que no domínio visual e bidimensional as limitações físicas se extinguem, é permitido que o espaço arquitetónico possa ser explorado e experimentado de maneiras irrealistas.

Ilustrado pelos *franchises Blade Runner* e *Star Wars,* este argumento comprova-se através das imensas vivências transmitidas nestes filmes. Em *Blade Runner* a Arquitetura retrata-se através de uma previsão distópica do futuro da Humanidade, exemplificada pela cidade de Los Angeles: a escala arrebatadora dos edifícios, o urbanismo descomunal, a beleza inquietante das pirâmides, reforçam a ideia de como o ser humano pode evoluir, incontrolavelmente e sem rumo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Já em *Star Wars,* as formas arquitetónicas são levadas a extremos ainda mais impressionantes do que *Blade Runner,* dada a sua natureza inteiramente fictícia e imaginária. Desde as mais pequenas cabanas em Degobah, às construções trogloditas de Tatooine, aos monumentos exuberantes de Naboo e aos sublimes arranha-céus de Coruscant, a Arquitetura assume, por completo, moldes absolutamente fantásticos, comprovando assim a capacidade que o Cinema possui para transmitir os sonhos dos arquitetos e dos cineastas.

Os filmes analisados são fortemente caracterizados pela sua envolvente. Desde a Roma Antiga até galáxias longínquas, passando por uma Los Angeles futurista e desafiando os limites do tempo e do espaço, verifica-se que a Arquitetura foi importantíssima para fazer essa caracterização, pois, sem ela, os cenários seriam vagos e estariam isentos de substância. É possível, por isso, confirmar que a Arquitetura comporta, efetivamente, um papel essencial na conceção da cenografia.

Figura 119

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

LIVROS

- Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema – **Cinema e Arquitectura.** Lisboa: Cinemateca Portuguesa - Museu do Cinema, 1999. ISBN 972-619-175-0.

- LAMSTER, Mark – George Lucas and the Ambivalent Urbanism of Star Wars. In **Architecture and Film.** Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2000. ISBN 1-56898-207-0.

- OTH, Leland M. – **Understanding Architecture: It's Elements, History, and Meaning.** 2ª ed. Westview Press, 2007. ISBN-10: 0-8133-9045-1

- PERRUDIN, Françoise – **Civilisations Anciennes.** 1ª ed. Paris : Éditions Fleurus, 1999. ISBN 2-215-06282-7

- PONS, Lola – **The Dystopian Cityscape in Ridley Scott's Blade Runner**. Toulouse: Université de Toulouse II Jean Jaurès, 2015-2016.

- RUDOFSKY, Bernard – **Architecture without Architects: A Short Introduction to NonPedigreed Architecture.** Nova Iorque: Doubleday & Company, Inc., 1964. ISBN: 0385-07487-5.

- TRECARTIN, A. Blake – **Kubrick as Architect.** Cinémas, 1998. ISBN 1181-6945.

- VENTURI, Robert; BROWN, Denise Scott; IZENOUR, Steven – **Learning From Las Vegas: The forgotten symbolism of Architectural Form.** 2ª ed. Londres: The Massachusetts Institute of Technology Press, 1977. ISBN: 978-84-252-2821-6

- AD, Editorial Team – The Architecture of Star Wars: 7 Iconic Structures. **ArchDaily** [Em linha]. (2016). [Consult. 18 jul. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.archdaily.com/786751/the-architecture-of-star-wars-7-iconicstructures/> ISSN 0719-8884
- CLEMOES Charlie; SWEITZER Alice – Is it Really Brutalist Architecture in Blade Runner 2049?. **Failed Architecture** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em: WWW: <URL: https://failedarchitecture.com/is-it-really-brutalistarchitecture-in-blade-runner-2049/>.
- CRAVEN, Jackie – Star Wars Architecture, Real and Digital: Is Star Wars Architecture Alien?. **ThoughtCo** [Em linha]. (2018). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://www.thoughtco.com/star-wars-architecture-177933>.
- EDWARDS, Sarah – Vernacular Architecture and the 21st Century. **ArchDaily** [Em Linha]. (2011). [Consult. 20 nov. 2017]. Disponível em: WWW <URL: https://www.archdaily.com/155224/vernacular-architecture-and-the-21stcentury/>. ISSN 0719-8884
- HUDSON, Kath – Making a Play. **CLADbook** [Em linha]. (2017), p. 113. [Consult. mai. 2018]. Disponível em WWW: <URL:http://www.cladglobal.com/architecture-design-features?codeid=31266>. ISBN 978-1-870416-16-0
- LEE, Patrick – The Desert of the Real: The City in Science Fiction Movies. **Outtake by Tribeca Shortlist** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://outtake.tribecashortlist.com/amp/p/e102de1ff314>.
- MA, Architectural Visualisation – Portraying the Past. **Film & Architecture presentations** [Em linha]. (2016). [Consult. abr. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://ksamaarchvis.wordpress.com/2017/01/10/portraying-the-past-gladiator/>.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- NEWTON, Colin – Grit vs Globalism: What the City of Blade Runner 2049 Reveals About Recent Trends in Urban Development. **ArchDaily** [Em linha]. (2018). [Consult. 02 mar. 2018]. Disponível em WWW: <URL:https://www.archdaily.com/890005/grit-vs-globalism-what-the-city-of-bladerunner-2049-reveals-about-recent-trends-in-urban-development/>. ISSN 07198884
- NORTH, Dan – Jacques Tati's Playtime: Modern Life is Noisy. **Spectacular Attractions** [Em Linha]. (2008). [Consult. 29 abril. 2018]. Disponível em: WWW: <URL: https://drnorth.wordpress.com/2008/11/12/jacques-tatis-playtimemodern-life-is-noisy/>
- PAGE, Thomas – Building an empire: Exploring the architecture of 'Star Wars'. **CNN style** [Em linha]. (2017). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://edition.cnn.com/style/article/star-wars-architecture-one-squaremeter/index.html>.
- PALLISTER, James – Top 10: The Architecture of Star Wars (pt II). **Architect's Journal** [Em linha]. (2009). [Consult. jun. 2018]. Disponível em: WWW <URL: https://www.architectsjournal.co.uk/top-10-the-architecture-of-star-wars-ptii/5203477.article>.
- SEKALIAS, Anastasia; ANTHONY, Kathryn H – 4 Lessons Pixar Films Can Teach Us About Architecture. **ArchDaily** [Em linha]. (2015). [Consult. 09 mai. 2018]. Disponível em: WWW: <URL: https://www.archdaily.com/771987/4-lessons-pixar-films-can-teach-us-about-architecture/>. ISSN 0719-8884
- SISSON, Patrick – 'Game of Thrones' set designer reveals the show's architectural inspirations. **Curbed** [Em linha]. (2017). [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.curbed.com/2017/7/12/15960500/games-of-thrones-set-design-architecture>.
- TEIXEIRA, Rubenilson Brazão – Arquitetura Vernacular: Em busca de uma definição. **Arquitextos** [Em linha]. Vol.201, n. º1 (2017). [Consult. Nov. 2017]. Disponível em WWW: <URL: http://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/17.201/6431>.

- TOLLEN, David W. – Star Wars and History: Roman Republic and Empire. **Pints of History** [Em linha]. (2016). [Consult. jun. 2018]. Disponível em WWW: <URL: https://pintsofhistory.com/2016/01/17/star-wars-and-history-roman-republic-and-empire/>.
- WIRED - Inside the Magic Factory. **Wired** [Em linha]. (2015) [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.wired.com/2015/05/inside-ilm/>.
- ZILLIACUS, Ariana – 11 Vernacular Building Techniques That Are Disappearing. **ArchDaily** [Em Linha]. (2017). [Consult. 17 out. 2017]. Disponível em: WWW: <URL:https://www.archdaily.com/805415/11-vernacular-building-techniques-that-are-disappearing/>. ISSN 0719-8884

OUTROS

- ENNIS HOUSE – **Frank Lloyd Wright's Ennis House sold to Ron Burkle.** [Em linha]. Ennis House. [Consult. mar. 2018] Disponível em WWW: <URL: http://ennishouse.com/>.
- PRINZ, Rachel Preston - **Rachel Preston Prinz: How Archaeology teaches Sustainable Architecture** [Registo Vídeo]. Albuquerque, Novo México: TEDxABQ, 2011. 1 Vídeo YouTube (9min.)
- Star Wars. **Databank**. [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/databank>.
- Star Wars. **Films**. [Em linha]. Califórnia: Lucasfilm LTD. [Consult. jun. 2018] Disponível em WWW: <URL: https://www.starwars.com/films/>.

FILMOGRAFIA CONSULTADA

- BANCROFT, Tony; COOK, Barry – ***MULAN***. 1998
- BENIOFF, David; WEISS, Daniel Brett – ***GAME OF THRONES***. 2011 - 2019
- BURTON, Tim – ***BATMAN***. 1989
- BUTLER, David – ***JUST IMAGINE***.

  1930CHAPMAN, Brenda; HICKNER, Steve; WELLS, Simon – ***THE PRINCE OF EGYPT***. 1998
- CLEMENTS, Ron; MUSKER, John – ***ALADDIN***. 1992
- CLEMENTS, Ron; MUSKER, John – ***HERCULES***. 1997
- COTTRELL, William; HAND, David; JACKSON, Wilfred; MOREY, Larry; PEARCE Perce; SHARPSTEEN, Ben – ***SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS***. 1937
- GERONIMI, Clyde – ***SLEEPING BEAUTY***. 1959
- GILMORE, Patrick; JOHNSON, Tim – ***SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS***. 2003
- GODARD, Jean-Luc – ***LE MÉPRIS***. 1963
- JACKSON, Peter – ***THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING***. 2001
- JACKSON, Peter – ***THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS***. 2002
- JACKSON, Peter – ***THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING***. 2003
- KUBRICK, Stanley – ***SPARTACUS***. 1960
- KUBRICK, Stanley – ***2001: A SPACE ODISSEY***. 1968
- KUBRICK, Stanley – ***A CLOCKWORK ORANGE***. 1971
- KUBRICK, Stanley – ***THE SHINNING***. 1980
- LANG, Fritz – ***METROPOLIS***. 1927
- LEAN, David – ***LAWRENCE OF ARABIA***. 1962
- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE***. 1977
- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK***. 1980

- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI***. 1983
- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE***. 1999
- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES***. 2002
- LUCAS, George – ***STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH***. 2005
- MANKIEWICZ, Joseph L. – ***CLEOPATRA***. 1963
- MANN, Anthony – ***THE FALL OF THE ROMAN EMPIRE***. 1964
- NICCOL, Andrew – ***GATTACA***. 1997
- POLANSKI, Roman – ***CHINATOWN***. 1974
- ROSSEN, Robert – ***ALEXANDER THE GREAT***. 1956
- SCOTT, Ridley – ***BLADE RUNNER***. 1982
- SCOTT, Ridley – ***GLADIATOR***. 2000
- TATI, Jacques – ***MON ONCLE***. 1958
- TATI, Jacques – ***PLAYTIME***. 1967
- TRIER, Lars von – ***DOGVILLE***. 2003
- VIDOR, King – ***THE FOUNTAINHEAD***. 1949
- VILLENEUVE, Denis – ***BLADE RUNNER 2049***. 2017
- WYLER, William – ***BEN-HUR***. 1959

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.1 Imagem retirada do filme CLEOPATRA – **Cidade de Alexandria** [Documento icónico]. 1963. 1 frame. Filme de Joseph L. Mankiewicz.

FIGURA.2 Autor Desconhecido – **Teatro de Epidauro** [Documento icónico]. 1 fotografia. Epidauro era uma cidade da Grécia antiga, situada na Argólida. Disponível em WWW: <URL: https://www.infoescola.com/artes/teatro-grego/>.

FIGURA.3 Imagem retirada do filme METROPOLIS – **Cidade de Metropolis** [Documento icónico]. 1927. 1 frame. Filme de Fritz Lang.

FIGURA.4 MEUNIER, Antoine – ***La Comédie Française*** [Documento icónico]. Paris: Biblioteca Nacional de França, século XVIII. 1 desenho: caneta e tinta nanquim, aquarela; 17,4x24cm. Disponível em WWW: <URL: http://classes.bnf.fr/essentiels/grand/ess_688.htm>.

FIGURA.5 GARRIDO, José – **Teatro Olimpico** [Documento icónico]. Flickr, 2011. 1 fotografia. Arquitetura de Andrea Palladio e Vincenzo Scamozzi, Vincenza, Itália, 1580 – 1585. Disponível em WWW: <URL: https://www.flickr.com/photos/joseag/6692849515/>.

FIGURA.6 Imagem retirada da série GAME OF THRONES – ***King's Landing*** [Documento icóncio]. HBO, 2011. 1 frame. Série realizada por David Benioff e Daniel Brett Weiss, baseada nos livros de George R.R. Martin.

FIGURA.7 Imagem retirada do filme DOGVILLE – ***Elm Street*** [Documento icónico]. 1 frame. Filme de Lars von Trier, 2003

FIGURA.8 Imagem retirada do filme THE FOUNTAINHEAD – **Pedido ao arquiteto Howard Roark para adicionar um toque clássico à sua proposta modernista** [Documento icónico]. 1949. 1 frame. Filme de Kind Vidor.

FIGURA.9 BRUNELLESCHI, Filippo – **Desenho em prespetiva da Igreja de Santo Spirito em Florença** [Documento icónico]. Itália, 1428. 1 desenho. Disponível em WWW: <URL: https://www.wikiart.org/en/filippo-brunelleschi/perspective-drawing-for-church-of-santo-spirito-in-florence>.

FIGURA.10 Imagem retirada do filme ALADDIN – **Reino de Agrabah** [Documento icónico]. Walt Disney, 1992. 1 frame. Filme de Ron Clements e John Musker.

FIGURA.11 Autor Desconhecido – Taj Mahal [Documento icónico]. 1 fotografia. Mausoléu em Agra, Índia. Disponível em WWW: <URL: https://blog.mundi.com.br/2015/10/09/taj-mahal-o-monumento-construido-por-amor/>.

FIGURA.12 OSTORERO, M.F. – **Cabanas de Lama, nos Camarões** [Documento icónico]. Wikimedia Commons, 2003. 1 fotografia. Palhetas geometricamente arranjadas são cobertas de lama para produzir as cabanas de barro doméstico do povo Mugsum. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/805415/11-vernacular-building-techniques-that-are-disappearing>.

FIGURA.13 PARK, Chris – **Chibotte, França** [Documento icónico]. Flickr, 2010. 1 fotografia. Estrutura de Habitação Popular, construída em pedra. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/805415/11-vernacular-building-techniques-that-are-disappearing>.

FIGURA.14 MURRAY, Sarah – **Casas de Colmeia em Harran, Turquia** [Documento icónico]. Flickr, 2010. 1 fotografia. Estrutura de Habitação Popular, construída de adobe, tijolo e pedra encontrados na área. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/805415/11-vernacular-building-techniques-that-are-disappearing>.

FIGURA.15 LINTON, William – **A City of Ancient Greece** [Documento icónico]. 1825. 1 pintura: óleo sobre tela; 154,4x226,1 cm. Disponível em WWW: <URL: https://www.mutualart.com/Artwork/A-CITY-OF-ANCIENT-GREECE/D5D556A8E53500D8>.

FIGURA.16 ENGSTROM, Seth – **Cidade de Siracusa** [Documento icónico]. DreamWorks Studios, 2003. 1 desenho. Esquiços para *SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS*, filme de Patrick Gilmore e Tim Johnson. Disponível em WWW: <URL: http://livlily.blogspot.com/2012/03/sinbad-legend-of-seven-seas-2003_04.html>.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.17 ENGSTROM, Seth – **Cidade de Siracusa** [Documento icónico]. DreamWorks Studios, 2003. 1 desenho. Esquiços para *SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS*, filme de Patrick Gilmore e Tim Johnson. Disponível em WWW: <URL: http://livlily.blogspot.com/2012/03/sinbad-legend-of-seven-seas-2003_04.html>.

FIGURA.18 GOTTSCHO, Samuel H. – **Midtown Manhattan skyline**. [Documento icónico]. 1930. 1 fotografia. Disponível em WWW: <URL: https://www.flickr.com/photos/33625151@N03/8150080687/>.

FIGURA.19 SCHULZ-NEUDAMM, Heinz – **Poster do filme *METROPOLIS*** [Documento icónico]. 1927. 1 poster. Filme de Fritz Lang. Disponível em WWW: <URL: https://www.theguardian.com/film/gallery/2012/mar/14/10-most-expensive-film-posters-in-pictures#img-8>.

FIGURA.20 HILL, David Octavius – **St. Rollox Chemical Works at the opening of the Garnkirk and Glasgow railway** [Documento icónico]. 1831. 1 pintura. Disponível em WWW: <URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/55/StRolloxChemical_1831.jpg>.

FIGURA.21 STIER, Hagen – **Seagram Building** [Documento icónico]. 1 fotografia: preto e branco. Arquitetura de Mies van der Rohe, Nova Iorque, EUA. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/59412/ad-classics-seagram-building-mies-van-der-rohe/53834622c07a80946d00037b-seagram-building-mies-van-der-rohe-image>.

FIGURA.22 Imagem retirada do filme *PLAYTIME* – **Paris Moderna** [Documento icónico]. 1967. 1 frame. Filme de Jacques Tati.

FIGURA.23 Imagem retirada do filme *THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING* – **Reino de Rivendell** [Documento icónico]. 2001. 1 frame. Filme de Peter Jackson.

FIGURA.24 Imagem retirada da série *GAME OF THRONES* – ***Valyria*** [Documento icóncio]. HBO, 2011. 1 frame. Série realizada por David Benioff e Daniel Brett Weiss, baseada nos livros de George R.R. Martin.

FIGURA.25 Autor Desconhecido – **Poster do filme *SPARTACUS*** [Documento icónico]. 1960. 1 poster. Filme de Stanley Kubrick. Disponível em WWW: <URL: https://www.ebay.co.uk/itm/Spartacus-1960-Movie-Poster-Canvas-Wall-Art-Film-Print-Kirk-Douglas-Tony-Curtis-/262024499809>.

FIGURA.26 GÉRÔME, Jean-Léon - ***Dernières prières des martyrs chrétiens*** [Documento icónico]. França, 1863 - 1883. 1 pintura: óleo sobre tela; 87,9x150,1cm. Disponível em WWW: <URL: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Jean-L%C3%A9on_G%C3%A9r%C3%B4me_-_The_Christian_Martyrs%27_Last_Prayer_-_Walters_37113.jpg>.

FIGURA.27 Autor Desconhecido – **Fórum Romano** [Documento icónico]. 1 pintura; 87,9x150,1cm. Disponível em WWW: <URL: http://getyourimage.club/resize-october-21.html>.

FIGURA.28 Imagem retirada do filme *GLADIATOR* – **Entrada do imperador Commodus na Cidade de Roma** [Documento icónico]. 2000. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.29 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Batiatus, exterior** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.30 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Batiatus, interior** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.31 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Batiatus, zona de batalha** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.32 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Batiatus, instalações dos escravos** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.33 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Cidade de Roma** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.34 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Cidade de Roma** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.35 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Cúria Hostília** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.36 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Banhos** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.37 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Crassus, exterior** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.38 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Villa de Crassus, interior** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.39 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Paisagem Romana, exterior** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.40 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Paisagem rural** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.41 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Cidade de Metaponto** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.42 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Cidade de Metaponto** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.43 Imagem retirada do filme *SPARTACUS* – **Acampamento romano** [Documento icónico]. 1960. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.44 Fotogrfia do autor – **Templo de Vesta**, Fórum Romano [Documento icónico] Roma, 2018. 1 fotografia.

FIGURA.45 Imagem retirada do filme *2001: A SPACE ODISSEY* – **Interior de Nave Espacial** [Documento icónico]. 1968. 1 frame. Filme de Stanley Kubrick.

FIGURA.46 ALVIN, John – **Poster vintage do filme *BLADE RUNNER*** [Documento icónico]. EUA: Warner Bros., 1982. 1 poster: 104x69cm. Filme de Ridley Scott. Disponível em WWW: <URL: https://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm3676975360>.

FIGURA.47 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.48 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Corporação Tyrell** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.49 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.50 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.51 Imagem retirada do filme *METROPOLIS* – **Cidade de *Metropolis*** [Documento icónico]. 1927. 1 frame. Filme de Fritz Lang.

FIGURA.52 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.53 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Pirâmides Tyrell, exterior** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.54 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Pirâmides Tyrell, interior** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.55 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Apartameno de Rick Deckard** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.56 Imagem retirada da série *Game of Thrones* – **Aposentos de *Daenerys Targaryen, Meereen*** [Documento icóncio]. HBO, 2011. 1 frame. Série realizada por David Benioff e Daniel Brett Weiss, baseada nos livros de George R.R. Martin.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.57 Roadsidepictures – **Fremont Street, 1979, Las Vegas, Nevada** [Documento icónico]. 1979. 1 fotografia. Disponível em WWW: <URL: https://www.flickr.com/photos/roadsidepictures/183927607/in/photolist-hfFgD-9hZ4ca-f2vW9-9i32Fs-9hZ3X6-9i38Lw-nDtcn-9hZ2hZ-9hZ2zV-CYHv9-DqEV2-DqETv-52hZg7-kFuEQN-f2gt-6474a2-647GSa-4zJLhg-4vfRre-63kwHM-bphthe-4zNRJ7-6YPTV6-DqEPc-52e3vz-DqEWG-DqF2b-nDtmT-DqEXT-DqF3h-DqEYC-DqEZL-DqxaP-ddo3S1-6eESPa-5Va7rt-qvUPca-5Va7sz-5Veu9A-DqFby-duQDKc-7yEaxy-8rDY51-afs1Un-y7i8bk-qQ8QDA-qzRvwW-4w6GZP-3WWz44-DqFfd>.

FIGURA.58 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles, propaganda** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.59 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Cidade de Los Angeles** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.60 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER* – **Edifício Bradbury, interior** [Documento icónico]. 1982. 1 frame. Filme de Ridley Scott.

FIGURA.61 ADV, Works – **Poster do filme *BLADE RUNNER 2049*** [Documento icónico]. EUA: Warner Bros., 2017. 1 poster. Filme de Denis Villeneuve. Disponível em WWW: <URL: http://www.impawards.com/2017/blade_runner_twenty_forty_nine_ver5_xlg.html >.

FIGURA.62 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Cidade de Los Angeles, L.A.P.D.** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve

FIGURA.63 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Pirâmides Wallace, exterior** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve.

FIGURA.64 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Pirâmides Wallace, interior** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve.

FIGURA.65 VEIGA, Barozzi – ***Neanderthal Museum*** [Documento icónico] 2010. 1 fotomontagem. Arquitetura de Barozzi Veiga em Piloña, Espanha.

FIGURA.66 CHILLIDA, Eduardo – **Montanha de *Tindaya*** [Documento icónico] 1993. 1 fotomontagem. Projeto do escultor Eduardo Chillida para Fuerteventura nas Ilhas Canárias.

FIGURA.67 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Apartamento de K** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve.

FIGURA.68 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Cidade de San Diego** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve.

FIGURA.69 Imagem retirada do filme *BLADE RUNNER 2049* – **Cidade de Las Vegas** [Documento icónico]. 2017. 1 frame. Filme de Denis Villeneuve.

FIGURA.70 Imagem retirada do filme *GATTACA* – **Corporação Aeroespacial, interior** [Documento icónico]. 1997. 1 frame. Filme de Andrew Niccol.

FIGURA.71 JUNG, Tom – **Poster do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE*** [Documento icónico]. EUA: Lucasfilm, 1977. 1 poster. Filme de George Lucas. Disponível em WWW: <URL: https://i2.wp.com/amazingstories.com/wp-content/uploads/2015/10/star_wars_hildebrandt_art.jpg>.

FIGURA.72 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE* – **Casa de Luke Skywalker*, Tatooine*** [Documento icónico]. 1977. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.73 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE* – **Death Star** [Documento icónico]. 1977. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.74 MALEVICH, Kazimir – ***Black Circle*** [Documento icónico]. Russia, 1924. 1 pintura: óleo sobre tela; 106,4x106,4cm. Estilo: Suprematismo. Disponível em WWW: <URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Black_circle.jpg>.

FIGURA.75 LISSITZKY, Lazar – ***Battre les Blancs avec le coin rouge*** [Documento icónico]. Russia, 1919. 1 poster. Estilo: Suprematismo Construtivista. Disponível em WWW: <URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Artwork_by_El_Lissitzky_1919.jpg

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.76 CHASNICK, Illya – ***Suprematism*** [Documento icónico]. Russia, 1920. 1 pintura. Estilo: Suprematismo. Disponível em WWW: <URL: https://curiator.com/art/ilya-chashnik/suprematism>.

FIGURA.77 HADID, Zaha – ***Vision of Madrid*** [Documento icónico]. 1992. 1 pintura. Disponível em WWW: <URL: https://www.archdaily.com/798362/the-creative-process-of-zaha-hadid-as-revealed-through-her-paintings/57c5a280e58ece9a73000109-the-creative-process-of-zaha-hadid-as-revealed-through-her-paintings-image>.

FIGURA.78 Autor Desconhecido – ***Tatooine*** [Documento icónico]. 1 ilustração. Disponível em WWW: <URL: https://furillen.org/category/events/page/2/>.

FIGURA.79 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* – **Casa de Anakin Skywalker, exterior, *Tatooine*** [Documento icónico]. 1999. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.80 SEWELL, Ian – ***Ksar Ouled Soltane*** [Documento icónico]. 2006. 1 fotografia. Alcácer Aulade Sultão no sul da Tunísia, perto do Deserto do Saara. Disponível em WWW: <URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ksar_Ouled_Soltane_01.jpg>.

FIGURA.81 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* – **Ruas de *Tatooine*** [Documento icónico]. 1999. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.82 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE* – **Casa de Luke Skywalker*, Tatooine*** [Documento icónico]. 1977. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.83 MQUARRIE, Ralph – **Fortalza de Jabba, o Hutt** [Documento icónico]. 1 ilustração. Disponível em WWW: <URL: https://boards.theforce.net/threads/image-heavy-a-thread-for-art.50007889/page-121>.

FIGURA.84 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE* – ***Great Temple, Yavin 4*** [Documento icónico]. 1977. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.85 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE IV – A NEW HOPE* – ***Yavin 4*** [Documento icónico]. 1977. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.86 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK* – ***Hoth*** [Documento icónico]. 1980. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.87 Autor Desconhecido – **Cabana de *Yoda, Degobah*** [Documento icónico]. 1 desenho. Disponível em WWW: <URL: https://www.youtube.com/watch?v=8Qp9ZWd8kHk>.

FIGURA.88 GRANDVILLE, J.J. – ***Laputa*** [Documento icónico]. 1855. 1 ilustração. Cidade retratada no livro "As Viagens de Gulliver", de Jonathan Swift, 1976. Disponível em WWW: <URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Laputa#/media/File:Laputa_-_Grandville.jpg>.

FIGURA.89 Imagem retirada da série *FLASH GORDON* – ***Skycity*** [Documento icónico]. 1936. 1 frame. Série de Frederick Stephani e Ray Taylor.

FIGURA.90 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK* – ***Cloud City, Bespin*** [Documento icónico]. 1980. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.91 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE V – THE EMPIRE STRIKES BACK* – ***Cloud City, Bespin*** [Documento icónico]. 1980. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.92 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI* – ***Endor*** [Documento icónico]. 1983. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.93 STRUZAN, Drew – **Poster do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES*** [Documento icónico]. EUA: Lucasfilm, 2002. 1 poster. Filme de George Lucas. Disponível em WWW: <URL: https://vignette.wikia.nocookie.net/starwars/images/d/dd/Attack-Clones-Poster.jpg/revision/latest?cb=20180318125654>.

FIGURA.94 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Coruscant*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.95 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Coruscant*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.96 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Coruscant*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.97 Autor Desconhecido – ***Trantor*** [Documento icónico]. 1 ilustração. Planeta-cidade retratado nos romances de ficção científica *FOUNDATION SERIES* e *EMPIRE SEIRES*, de Isaac Asimov, anos 40. Disponível em WWW: <URL: https://www.pinterest.pt/pin/115827021643741727/?lp=true>.

FIGURA.98 MQUARRIE, Ralph – ***Had Abaddon*** [Documento icónico]. 1995. 1 ilustração. Primeiros esquiços de McQuarrie para a Cidade de Coruscant. Disponível em WWW: <URL: http://rmqgallery.blogspot.com/2015/02/coruscantmustufarhad-abaddon.html>.

FIGURA.99 JOSEPH, Evan – ***Empire State and Crysler Building*** [Documento icónico]. Nova Iorque. 1 fotografia. Disponível em WWW: <URL: http://fabuloustraveling.com/new-york-like-you-have-not-seen-before-10-photos/>.

FIGURA.100 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Jedi Temple*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.101 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH* – ***Senate Arena*** [Documento icónico]. 2005. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.102 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Naboo*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.103 Autor Desconhecido – ***Marin County Civic Center***. [Documento icónico]. 1 fotografia. Arquitetura de Frank Lloyd Wright em São Rafael, Califórnia, EUA, 1957. Disponível em WWW: <URL: https://franklloydwright.org/site/marin-county-civic-center/>.

FIGURA.104 GALVIN, Jay – ***Marin County Civic Center***. [Documento icónico] 2010. 1 fotografia. Arquitetura de Frank Lloyd Wright em São Rafael, Califórnia, EUA, 1957. Disponível em WWW: <URL: https://www.flickr.com/photos/jaygalvin/5171140691>.

FIGURA.105 Autor Desconhecido – **Mesquita Azul** [Documento icónico]. 1 fotografia. Arquitetura de Sedefkar Mehmed Agha: Mesquita Otomana em Istanbul, Turquia, 1616. Disponível em WWW: <URL: https://wallpapershome.ru/arhitektura/klassicheskaya//golubaya-mechet-stambul-turciya-turizm-puteshestvie-4631.html?page=6>.

FIGURA.106 Autor Desconhecido – ***Hagia Sofia*** [Documento icónico]. 1 fotografia. Basílica de Santa Sofia, construída entre 532 e 537 pelo Império Bizantino. Disponível em WWW: <URL: https://onedio.com/haber/tarihi-yarimada-dan-balat-a-istanbul-un-fatih-ilcesinin-gorulmesi-gereken-17-mekani-759009>.

FIGURA.107 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* – **Palácio de *Naboo*** [Documento icónico]. 1999. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.108 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Naboo*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.109 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – **Refúgio de Anakin e Padmé** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.110 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE* – ***Otoh Gunga*** [Documento icónico]. 1999. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.111 GUIMARD, Hector – **Entrada no metro de Paris** [Documento icónico]. 1908. 1 postal. Arquitetura de Hector Guimard para a estação da Place de la Bastille. Estilo: Art Nouveau. Disponível em WWW: <URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Magasins_R%C3%A9unis_171_-_PARIS_-_Station_du_M%C3%A9tropolitain_-_Place_de_la_Bastille.JPG>.

FIGURA.112 VERNE, Jules – **Máquina voadora** [Documento icónico]. 1 ilustração. Disponível em WWW: <URL: http://3dconceptualdesigner.blogspot.com/2009/11/before-steampunk-there-was-jules-verne.html>.

FIGURA.113 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Kamino*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA.114 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE II – ATTACK OF THE CLONES* – ***Geonosis*** [Documento icónico]. 2002. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.115 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH* – ***Utapau*** [Documento icónico]. 2005. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.116 magem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE III – REVENGE OF THE SITH* – ***Kashyyyk*** [Documento icónico]. 2005. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.117 Imagem retirada do filme *STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI* – ***Coruscant*** [Documento icónico]. 1983. 1 frame. Filme de George Lucas.

FIGURA.118 Imagem retirada da série *GAME OF THRONES* – ***Meereen*** [Documento icóncio]. HBO, 2011. 1 frame. Série realizada por David Benioff e Daniel Brett Weiss, baseada nos livros de George R.R. Martin.

FIGURA.119 KETTELHUT, Erich – **Amanhecer** [Documento icónico]. 1927. 1 desenho. Títulode abertura para o filme METROPOLIS de Fritz Lang.

O Contexto do Lugar

— Habitação na Vala do Carregado —

ÍNDICE

Introdução	**.144**
O Carregado	**.145**
O Global	**.151**
O Lugar	**.157**
A Arquitetura	**.163**
Considerações Finais	**.173**

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi concretizado no âmbito de Projeto Final de Arquitetura, com o fim de propor e desenvolver um projecto para a zona de Alenquer. Após uma análise inicial, foi elaborada uma estratégia de grupo que consistuiu na requalificação da zona ribeirinha do concelho, junto à estação ferroviária do Carregado.

De seguida é dada a conhecer a análise histórica e contextual deste lugar deste lugar, explicando assim as circunstâncias em que a estratégia se desenvolveu. Esta será clarificada, demonstrando os problemas e soluções encontrados de modo a promover o sucesso da mesma.

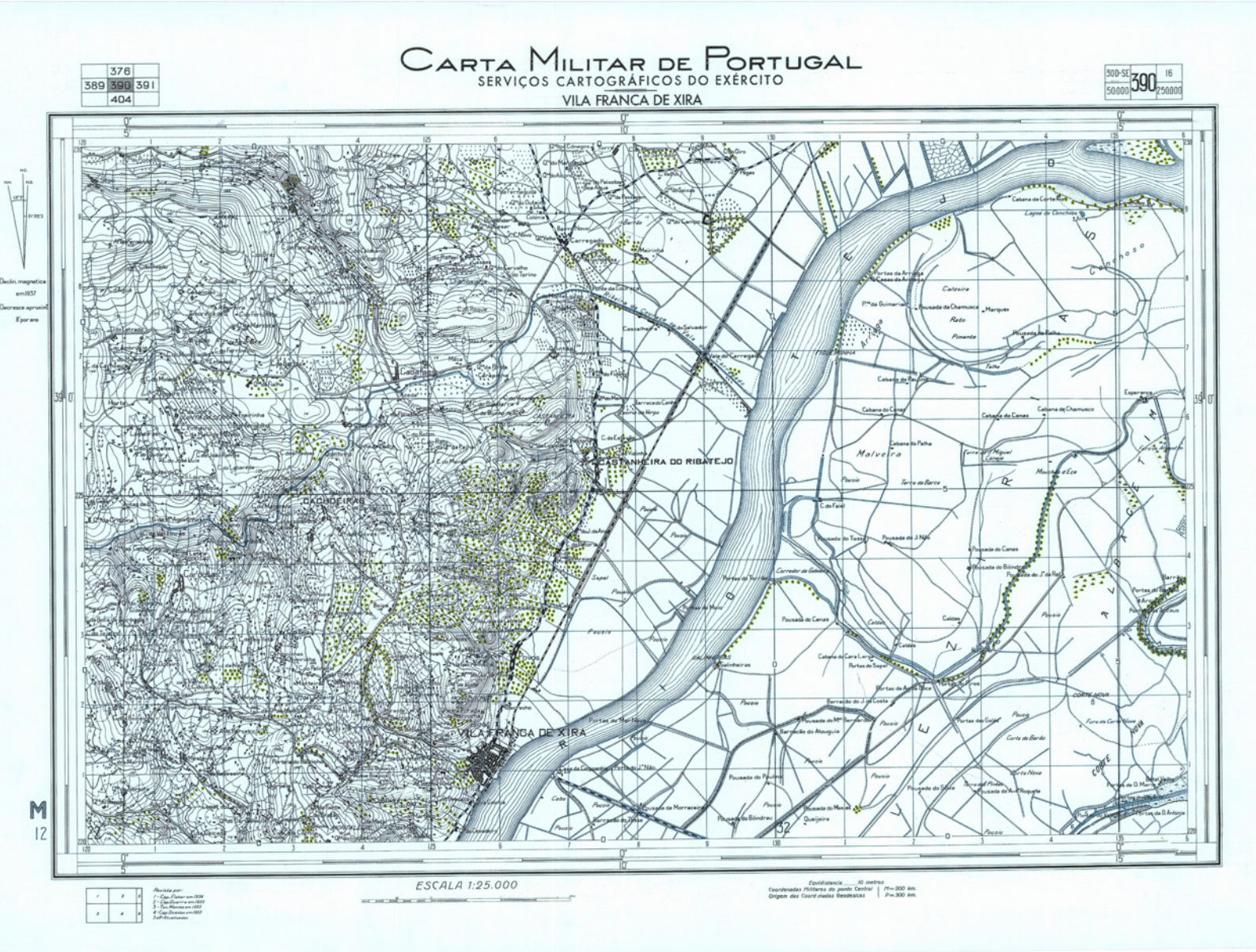
Por fim, a estratégia de grupo deu lugar ao projeto individual concebido pelo autor ao longo do ano. Nesta esteve patente uma aproximação à escala do detalhe de uma parte do todo que é a proposta global de conjunto.

O CARREGADO

O Carregado encontra-se numa zona periférica de Lisboa, no encontro entre as lezírias do Tejo e as serras que acompanham a área ribatejana até ao vale de Loures. A sua localização aluvial permitiu que este lugar desenvolvesse grandemente a agricultura acompanhada por trocas comerciais feitas pelo rio Tejo. O território foi, portanto, marcado por várias estradas que interligavam as várias quintas entre si e núcleo do Carregado, junto ao cruzamento das antigas estradas reais de ligação a Torres Vedras e Caldas da Rainha (mais tarde denominadas por Estradas Nacionais N1 e N3).

Foi também construído um sistema de irrigação e distribuição de águas pelos campos agrícolas composto por uma extensa rede de canais e valas. A primeira vala a ser escavada denomina-se por Vala do Carregado, cuja forte presença na paisagem resultou na apropriação do nome para o próprio local.

Vala do Carregado



Planta Militar do Carregado, 1937

O CARREGADO

Planta de Localização | Escala 1:20000

Central Termoelétrica, Autostradas Nacionais A1 e A10 vistas do Monte Loios

Em 1856, a construção da linha ferroviária do norte encerra o seu primeiro troço no Carregado, constituindo uma grande transformação deste território. Em consequência disso, foi promovido o desenvolvimento do local, transformando-o num lugar de reunião e atividade comercial. Não obstante, esta ocupação não se sobrepôs à estrutura rural pré-existente, o que acentuou o contraste entre as escalas rural, urbana e infraestrutural.

O carácter plano desta área aliado à proximidade com o Tejo, a presença da linha de comboio e o cruzamento das duas estradas nacionais (N1 e N3) é relativamente propício à ocupação de infraestruturas à escala nacional. Uma delas é a Central Termoelétrica do Carregado, construída em 1964 que resultou numa grande rutura dos sistemas pré-existentes. Esta constitui-se no seu perímetro de implantação, bem como as duas valas de refrigeração, o oleoduto e a rede de alta tensão que aqui conflui. No entanto, o seu carácter monumental atribui-se essencialmente à densidade e verticalidade dos seus elementos constituintes, com especial destaque das grandes chaminés. Ainda, aquando da entrada do país na União Europeia em 1986, foi posto em andamento o Plano Rodoviário Nacional que consiste numa rede de autoestradas a nível nacional. Nesta zona observa-se o cruzamento entre duas grandes vias: A1 e A10.

Por fim, uma medida de prevenção da cota de cheia do Tejo levou a uma elevação da cota da linha férrea de modo a proteger os territórios interiores. Esta operação teve pouca consideração pela estrutura pré-existente e por consequência acentuou a rutura entre os dois lados da linha férrea, esbatendo a sua relação e representando em última instância, um limite do território.

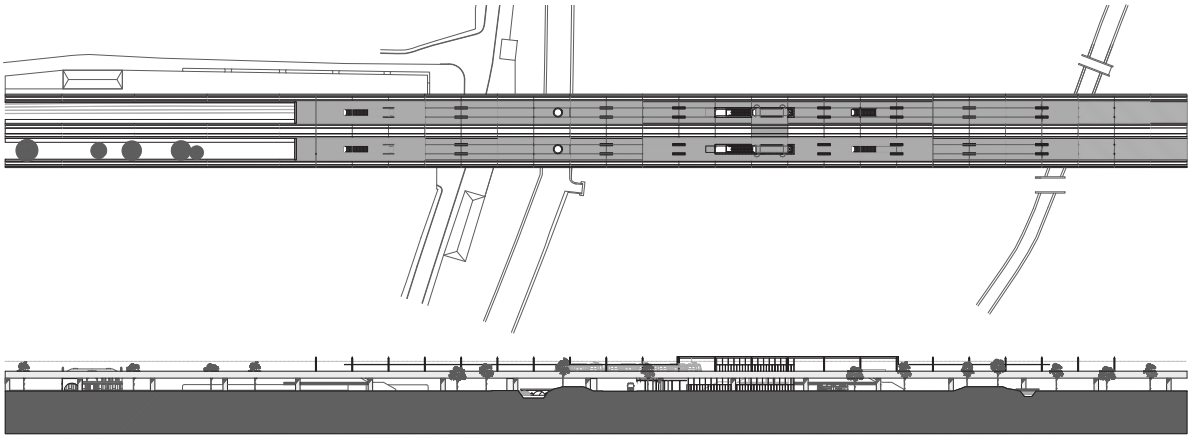
É possível também observar que o atravessamento desta infraestrutura promoveu a instalação de diversas zonas industriais, plataformas logísticas e polos empresariais que se concentram na zona da Vala do Carregado. Em suma, conclui-se que todas estas novas infraestruturas reforçam o confronto entre as escalas rural, urbana e infraestrutural/ industrial. Contudo, estas funcionam autonomamente, o que se traduz nesta relação descontínua na paisagem.

Linha férrea nà Estação do Carregado

O GLOBAL

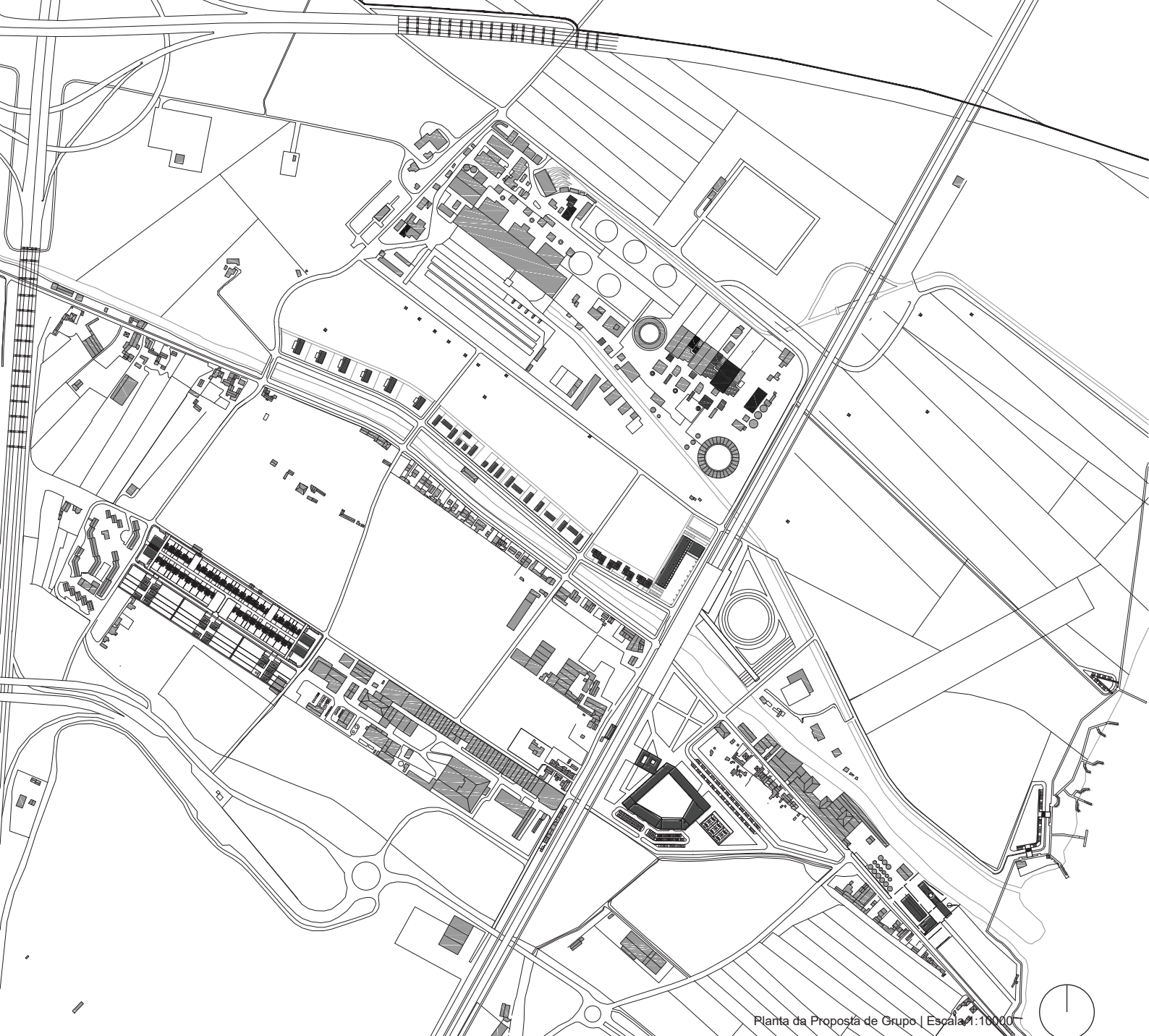
A estratégia global tem por base todas as circunstâncias referidas anteriormente. No entanto, esta vai ser uma proposta de continuação de um trabalho já desenvolvido no ano letivo de 2016/2017 no âmbito da mesma disciplina. O trabalho referido é da autoria do aluno Carlos Cruz, que elaborou uma proposta de elevação da linha férrea de modo a que os atravessamentos à cota base fossem novamente possíveis.

A nova estação ferroviária projectada para o Carregado não só soluciona os as ligações entre os dois lados da linha de comboio, mas também resulta numa requalificação do espaço urbano circundante que se torna, novamente, num só. Posto isto, procura-se dar continuidade ao trabalho já desenvolvido anteriormente utilizando os mesmos princípios de unificação aliados ao objetivo de delimitar com mais coerência as fronteiras entre o rural, urbano e infraestrutural/ industrial. É também tido em conta a estratégia desenvolvida pelo Partido Socialista de Alenquer que propõe um conjunto de intervenções ao longo do centro da vila de Alenquer até ao Carregado.



Planta e Alçado da proposta para a nova Estação Ferroviária do Carregado

0m 1m 5m
CARLOS CRUZ | 60764 DOCENTE : PEDRO BOTELHO



Planta da Proposta de Grupo | Escala 1:10000

Como tal, a proposta consiste na elaboração de seis projetos distintos que, em conjunto, pretendem prolongar a dinâmica promovida pela Câmara Municipal até à zona ribeirinha, requalificando e reforçando a unidade na zona da Vala do Carregado. Tendo como ponto de partida o cruzamento desta com a Estrada N1 até ao momento em que desagua no Tejo, a vala é encarada como um eixo principal (agora urbano) que consolida todos os projetos num só, reforçando a perpendicularidade da área edificada em confronto com a linha férrea em direção ao rio. Este eixo será também fortalecido através da uniformização das materialidades em conformidade com uma nova ciclovia que pretende ligar Alenquer a um projeto à escala distrital, (uma ciclovia desde Cascais até a Azambuja).

No cruzamento do eixo da vala com o eixo da linha férrea encontra-se o epicentro da proposta, traduzido por uma praça ampla que recebe a nova estação do Carregado e reforça o carácter urbano deste local. Aqui será desenvolvido o projeto de uma escola profissional/técnica que visa promover o ensino dedicado às gerações mais novas e dotar os habitantes de ferramentas que permitam o desenvolvimento da economia local.

Do lado norte da Vala propõe-se dois projetos de habitação que procuram densificar e delimitar as zonas urbanas em confronto com os vastos espaços rurais que as circundam. Estas propostas de habitação pretendem também responder à necessidade eventual de espaços residenciais que alojem futuros trabalhadores das novas plataformas logísticas em construção. Um dos projetos pretende construir uma nova frente edificada do lado norte da Vala de modo a encerrar o eixo urbano e delimitando a fronteira entre o este e o espaço rural.

Locais de respetivos de intervenção da Proposta Global: Escola Técnica; Habitação na Vala e na na zona da CIPAN; Reabilitação da Sociedade de Vinhos; Escola Náutica e Alojamento Turístico.

O segundo projeto pretende encerrar os limites desta grande área rural ao contruir uma ligação edificada mais consistente entre a Fábrica e o Bairro da CIPAN, na zona sudeste do território urbano.

Do lado sul da Vala são propostas três intervenções que visam promover as atividades turística e desportiva relacionadas com a vinicultura local e o Rio Tejo. Estes consistem na reabilitação e requalificação da Sociedade de Vinhos Vítor Matos cujo propósito é tornar estas instalações acessíveis ao público; na reabilitação e transformação de uns antigos armazéns junto ao rio numa escola náutica que seja propício às atividades desportivas aquáticas e, por fim, um alojamento turístico, também junto ao Tejo que desenvolva a atividade turística no local.

Conclusivamente, é proposto um conjunto de operações distintas que pretendem reforçar os princípios já desenvolvidos previamente, elevando os mesmos a outras potencialidades.

O LUGAR

O projeto desenvolvido pelo autor corresponde à proposta de habitação construída do lado norte da Vala do Carregado, entre esta e a central Termoelétrica. Este lugar consiste numa vasta área agrícola que se estende a partir do cruzamento entre a vala e a Estrada da Central até à nova Estação Ferroviária. Por sua vez, esta área corresponde à totalidade da extensão longitudinal da implantação da central.

Vala do Carredo, casebre rural, rede de alta tensão e chaminés da Central Termoelétrica

Planta de Implantação da proposta de Habitação na Vala do Carregado | Escala 1:5000

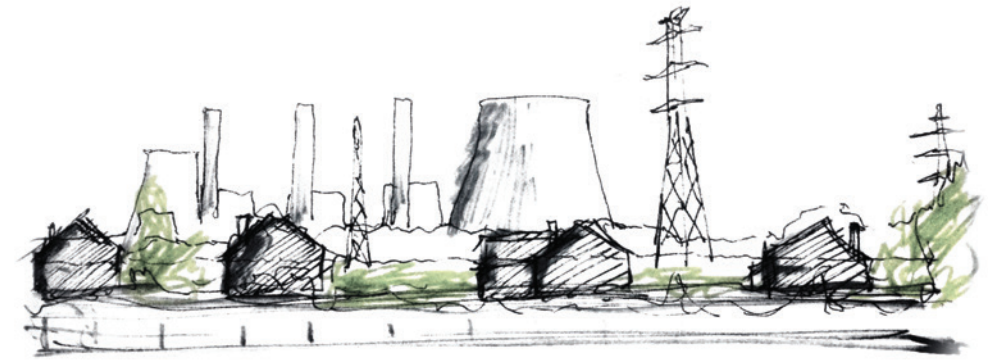
O limite sul deste território corresponde ao edificado que se desenvolveu ao longo da antiga estrada da vala durante toda a sua existência. É por isso encontrado um diverso conjunto de edifícios habitacionais unifamiliares cujas únicas relações entre si são a escala modesta e a morfologia de implantação paralela à Vala, constituindo assim uma frente sul simples, mas incoerente.

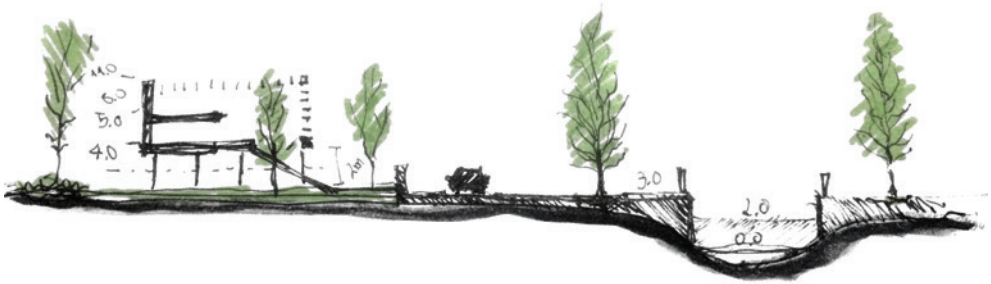
Central Termoelétrica

Estrada da Vala - Edificado existente

Por outro lado, o limite norte é marcado pela implacável presença da Central Termoelétrica, distanciada apenas pela extensão dos campos agrícolas. O seu carácter monumental redesenha a paisagem e acentua o confronto entre as diferentes escalas. Porém, a nova estação ferroviária, correspondente ao limite nascente, que atenua este confronto ao criar uma escala intermédia entre o edificado urbano e industrial.

Proposta para a nova Estação do Carregado



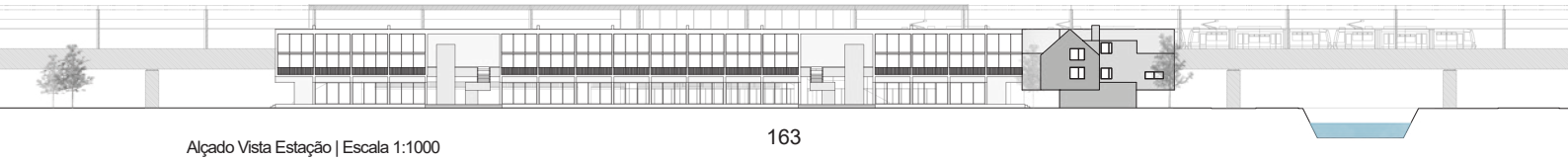

6.0
5.0
4.0
3.0
2.0
0.0

Deste modo, a proposta de construir uma nova frente do lado norte da vala tem como base a continuação deste princípio das relações entre escalas de maneira a que o convívio entre as mesmas seja mais pacífico. Ao mesmo tempo, considera-se a reestruturação das relações visuais entre o lado urbano e o lado rural com vista para a central, procurando criar uma nova dinâmica de contacto através da requalificação do espaço público, da construção/prolongamento de mais dois atravessamentos sobre a vala e da dinâmica dos edifícios construídos. Procurando em última instância restruturar as diferenças entre as escalas urbana, rural e industrial.

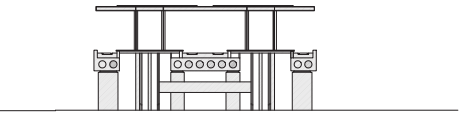
Assim, o edificado consiste num agrupamento de edifícios correspondentes a um variado conjunto de tipologias, cujas diferentes escalas pontuam o eixo da Vala de modo ilustrar o princípio apresentado. Iniciando junto à estação, os volumes construídos avançam ao longo da vala, até ao limite da Estrada da Central, diminuindo a escala e criando uma relação mais suave entre a pré-existência e a grande infraestrutura.

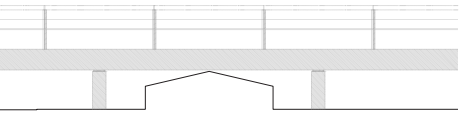
Alçado Vista Central | Escala 1:1000

Alçado Vista Campo Agrícola | Escala 1:1000

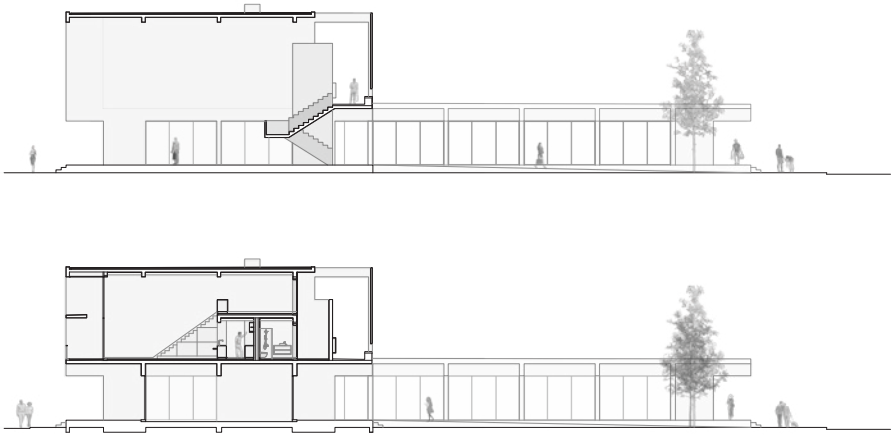


Alçado Vista Estação | Escala 1:1000





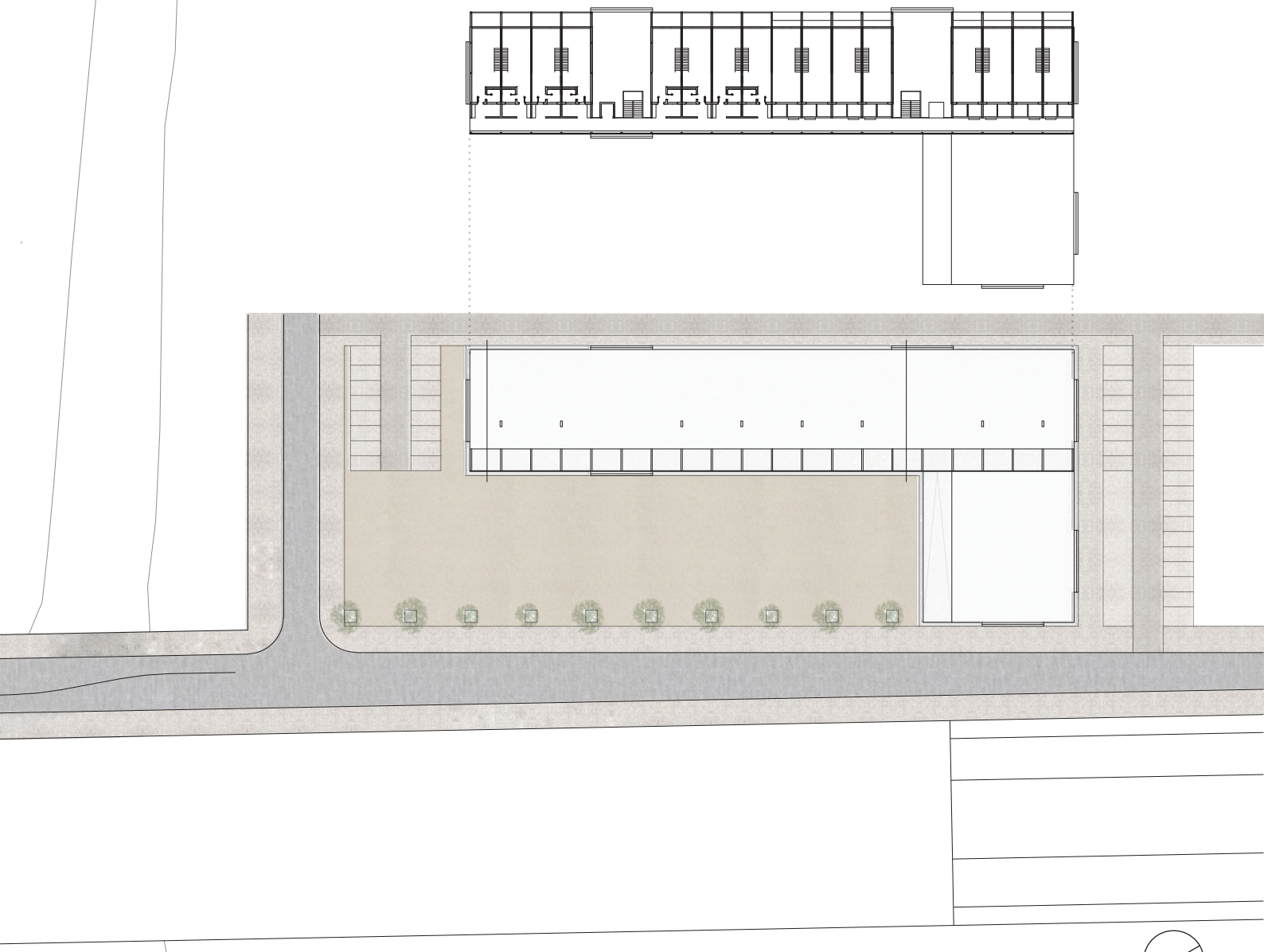
Junto e paralelo à estação, é erguido um edifício de habitação coletiva dividido em 16 apartamentos em duplex, de tipologia T1. Os apartamentos são elevados, potenciando a utilização do espaço térreo para fins comerciais. Tendo 3 pisos, este fortalece a escala urbana do centro da proposta, criando uma relação mais próxima com o volume da estação. Desta maneira, o edifício serve-se da sua forma para desenhar uma pequena praça que uniformiza o espaço comercial com a entrada da estação e, consequentemente reforça o epicentro da estratégia global.



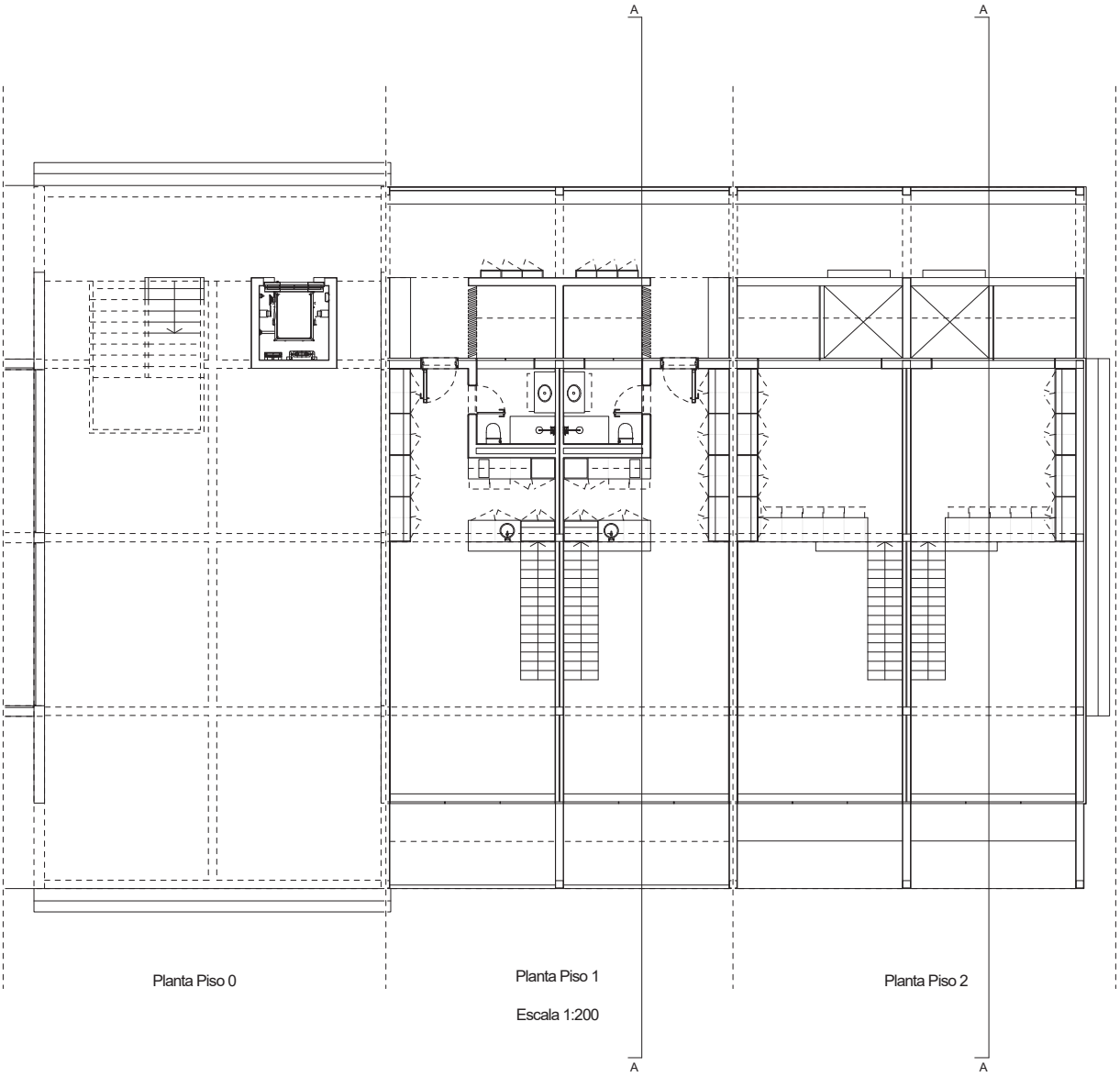
Cortes Transversais do primeiro volume | Escala 1:500

Planta Piso 1

Planta Piso 2



Planta da Praça | Escala 1:1000

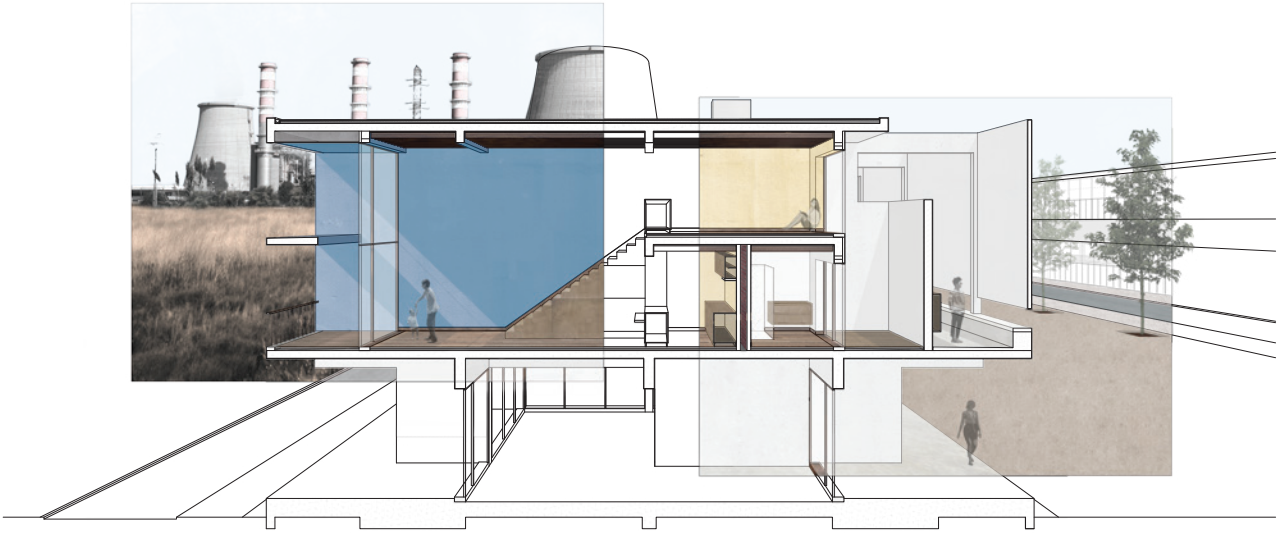


Planta Piso 0

Planta Piso 1

Escala 1:200

Planta Piso 2

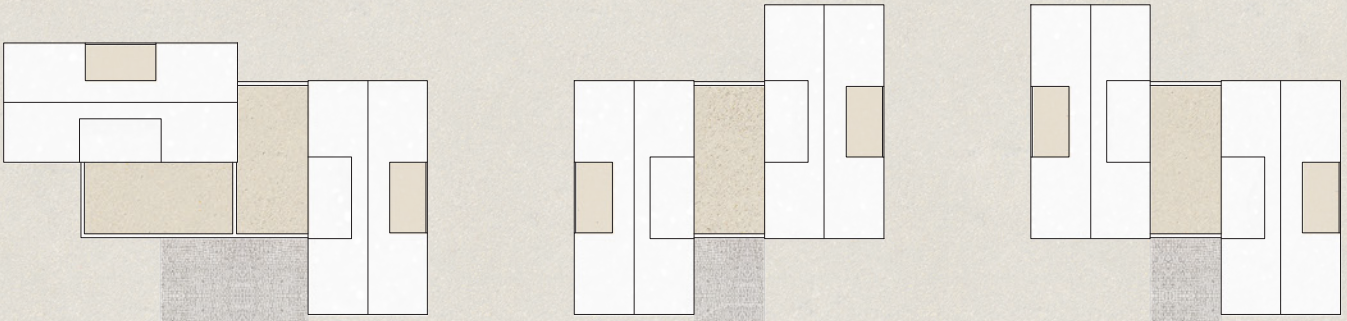


Corte Transversal AA 1:200

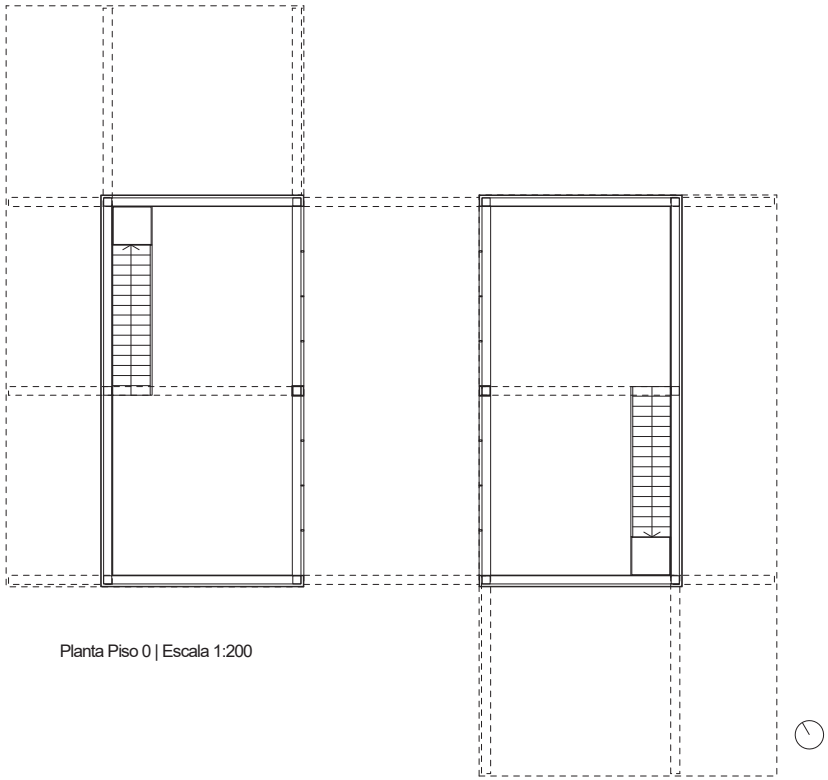
A ARQUITETURA

A partir deste momento, o edificado continua a diminuição a escala ao longo da vala, fazendo uma aproximação ao edificado pré-existente que varia entre 1 a 2 pisos. Como tal, o seguinte momento corresponde ao primeiro troço entre a estação e o primeiro atravessamento da vala, onde são erguidos 8 edifícios de habitação unifamiliar T2 aos pares. Estes consistem em volumes de 3 pisos em que o último é constituído por duas águas que fazem a relação entre a cota do volume anterior com a dinâmica da pré-existência. Por sua vez, o espaçamento entre cada um destes novos volumes promove a comunicação visual do espaço público com o campo agrícola anterior por onde se vê a central.

Por fim, no segundo e terceiro troços, são propostas outras duas tipologias de habitação unifamiliar cujas alturas diminuem aproximando-se ainda mais da pré-existência paralela. Por outro lado, a área vai aumentando, à medida que a estação se distancia, promovendo a ocupação de várias classes de trabalhadores no local.

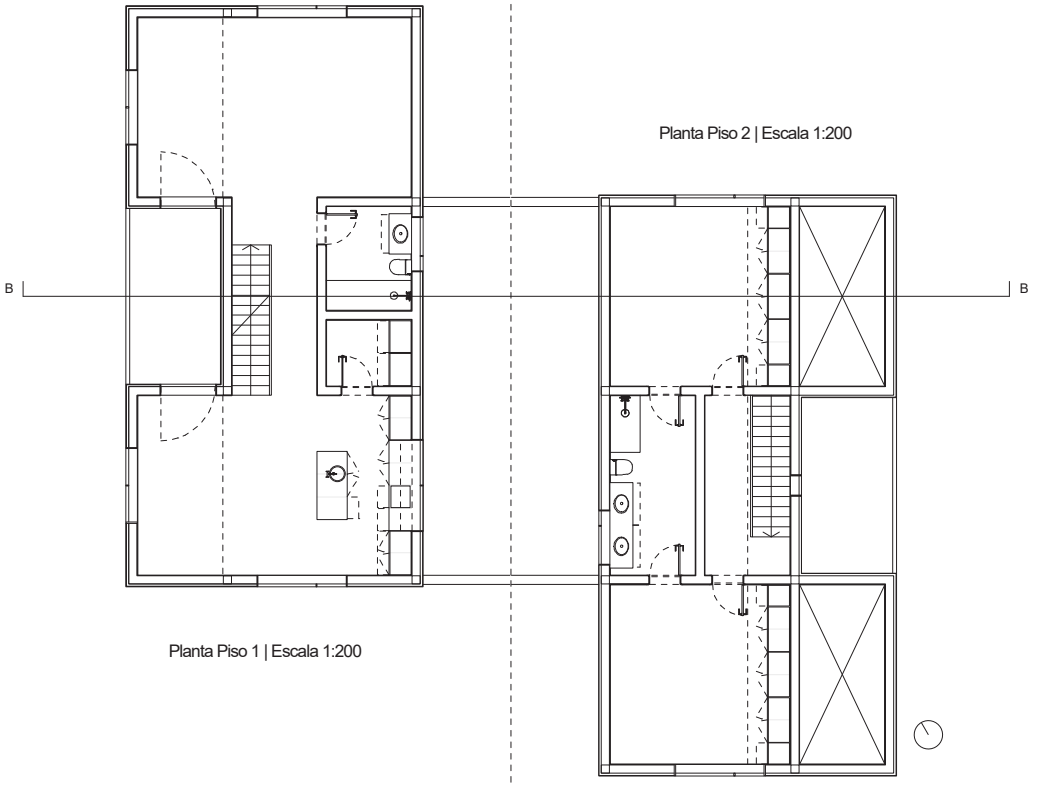


Planta de alinhamento T2 | Escala 1:500



Planta Piso 0 | Escala 1:200

Alçado Principal | Escala 1:200



Planta Piso 2 | Escala 1:200

Planta Piso 1 | Escala 1:200

Corte Transversal B | Escala 1:200

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a proposta consiste num conjunto habitacional que procura uniformizar as diferenças entre a escalas pré-existentes e as infraestruturas que as sucedem, de maneira a harmonizar o contexto do lugar.

A função da arquitetura significa, por isso, uma abordagem pontual pertencente a um conjunto que, em união, procura reestruturar as diferentes condições que moldaram este lugar ao longo do tempo. De certa maneira, as formas e os volumes propostos procuram garantir que a circunstância deste lugar se uniformize e transmita uma leitura mais fluída.

Conclusivamente, o projeto desenvolvido entende a Arquitetura como um meio de atribuir contexto a partir de um primeiro contexto. Em última instância, desenho arquitetónico reconstrói e reconfigura o espaço, alterando a sua forma e transformando a sua essência.