

**“IT’S ENTIRELY POSSIBLE TO WRITE ‘ARCHITECTURE FICTION’
INSTEAD OF ‘SCIENCE FICTION’”:**

FICÇÃO E ARQUITETURA, REALIDADES DO CINEMA

Francisco Ferreira¹

Resumo: Partindo da afirmação do crítico Bruce Sterling que lhe dá título, a comunicação procurará enunciar processos de articulação e sobreposição entre os imaginários da arquitetura e do cinema; através da apresentação e desmontagem da curta-metragem *Anywhere* (2014), ensaiar-se-á uma argumentação sustentada na convicção de um carácter *ficcional* da arquitetura, entendido aqui enquanto mecanismo privilegiado na construção das *realidades* propostas pelo cinema. Tais *realidades* resultam assim de uma transformação da ilusão implícita ao cinema em ambiente narrativo credível, o que, julgamos, induz na perceção uma ambiguidade operativa entre o que se projeta - enquanto realidade - e o que se representa - enquanto ficção. Neste processo, a utilização da arquitetura como sujeito fundamentalmente discursivo e poético - qualidades afinal já inerentes à sua identidade disciplinar - vem acrescentar verosimilhança ao simulacro da representação, transformando a reprodução da realidade - através da narrativa ficcional - em efetiva construção. No limite dos seus possíveis argumentos, a comunicação reconhecerá então a cumplicidade entre Arquitetura e Cinema enquanto relação mediada entre a procura de um reconhecimento *objetivo* do real e a capacidade de tornar esse real numa *alucinação, que é também*, como afirmou André Bazin, *um facto*.

Palavras-chave: Ficção; Realidade; Ambiguidade; Facto; Alucinação

Contacto: francisco@arquitectura.uminho.pt

Does the angle between two walls have a happy ending?
J. G. Ballard, *Notes from Nowhere*

Inspirado por um artigo do escritor J. G. Ballard publicado no jornal *The Guardian* no dia 20 de Março de 2006, intitulado *A Handful of Dust* (Ballard 2006), o também escritor Bruce Sterling viria a fixar, nesse mesmo dia, num comentário publicado no *blog* do *Walker Art Center* de Minneapolis (Sterling 2006), o termo *architecture fiction*. O texto de Ballard que viria a inspirar Sterling a esse comentário impetuoso que confronta o carácter naturalmente pragmático e real da arquitetura com uma pulsão que é simultaneamente ilusória, narrativa, ficcional de facto, toma como

¹ Arquitecto (FAUP, 1991). Mestrado em Arquitectura (ETSAB, 2000), e Doutoramento em Arquitectura, (EAUM, em 2010). Docente na EAUM e investigador no LAB2PT/UM. Coeditor da revista *JACK - Journal on Architecture and Cinema*.

Ferreira, Francisco. 2016. “It’s entirely possible to write ‘architecture fiction’ instead of ‘science fiction’: ficção e Arquitectura, Realidades do Cinema”. In *Atas do VI Encontro Anual da AIM*, editado por Paulo Cunha, Susana Viegas e Maria Guilhermina Castro, 54-60. Lisboa: AIM. ISBN 978-989-98215-6-9.

objeto inicial de reflexão as estruturas militares defensivas construídas pelo exército Nazi na costa da Normandia, que integravam a Muralha do Atlântico de Hitler, uma sequência de fortificações que se estendia até à Dinamarca e a Noruega. A partir do relato de uma visita à *Utah Beach* - um dos nomes de código atribuído pelos Aliados aos locais de desembarque no Dia-D² - Ballard fixa a sua atenção nessas fortificações, “tão indiferentes ao tempo como as pirâmides” (Ballard 2006, a tradução é minha), nas suas palavras. Descrevendo a sua visita e impressões, Ballard descreve a natureza destas construções como “sobreviventes de uma guerra, à espera da próxima”, partes de um vasto projeto forçadamente abandonado por uma “raça de cientistas guerreiros obcecados pela geometria e pela morte” (Ballard 2006, a tradução é minha). É a partir daqui que o escritor refere pela primeira vez a arquitetura enquanto disciplina, enquanto ação, quando no seguimento da afirmação anterior aponta os edifícios brutalistas dos anos 50 como “assombrados” pelos “fantasmas negros” daqueles “túmulos de betão” que se encontrava a explorar (Ballard 2006). Esta arquitetura de que fala Ballard, revisora do modernismo anterior à Segunda Grande Guerra e devedora de uma certa taticidade em detrimento das *imagens* abstratizadas e acetinadas das propostas da vanguarda mais canónica desse período - uma taticidade que redescobre as qualidades materiais das construções, que as expõe, imperfeitas, rugosas, *brutas* - viria a refundar o presente a partir de uma lógica de fragmentação, invertendo os propósitos modernos, que induziam o particular a partir da lógica sistematizada do todo, encarando a parte como universo em si, o lugar como identidade específica, a cultura como contexto preciso. Fraturada a lógica sequencial de dimensões e programas do primeiro moderno, a arquitetura reorganiza-se enquanto ato disciplinar a partir da criação de padrões de associação que articulam escala, função e imagem como fatores sem hierarquia pré-definida. A parte assume a importância do todo, o particular encerra já, em si, totalidades. E no entanto, a distopia parece acentuar-se...

É interessante constatar que, na sua deambulação em torno da influência da arquitetura na criação dos sistemas de organização política, social e porventura filosófica do mundo, Ballard classifique o modernismo como “talvez o último projeto utópico a que tenhamos assistido, agora que estamos bem cientes que todas as utopias têm o seu lado negro” (Ballard 2006, a tradução é minha). Ao termo *Utopia* - que como

² Para além da Utah Beach, foram também codificadas outras quatro praias ao longo da costa, com os nomes Omaha Beach, Gold Beach, Juno Beach e Sword Beach.

sabemos, surge da articulação entre os termos gregos *Ou-Topos* (lugar nenhum) e *Eu-Topos* (lugar bom), e que se confere assim, em simultâneo, como possibilidade cronicamente adiada (por isso inexoravelmente ligada a uma ideia de futuro) e como desejo absoluto - é assim atribuído um lado dissonante, imperfeito, pernicioso, o que confere ao seu significado final uma ambiguidade e um paradoxo acrescidos; de facto, na colagem recorrente do projeto civilizacional moderno ao termo - e particularmente aos sistemas produzidos e propostos pelos arquitetos modernos - decorre também por isso, por um lado, o reconhecimento da procura de refundação controlada da realidade enquanto possibilidade atraente e positiva para todos, mas resiste sobretudo a interpretação e a denúncia da emergente uniformização cultural e política e do totalitarismo que aí se podem encontrar, de alguma forma, sempre latentes. Mas acima de tudo, o que me interessa aqui ressaltar, é que o carácter ficcional que as arquiteturas ditas utópicas de alguma forma enunciavam, quer numa interpretação assente na impossibilidade apriorística da sua realização - isto é, tomadas como exercício quase meramente conceptual -, quer na sua fundamentação muitas vezes de carácter assumidamente narrativo, se transformaram, particularmente desde a *morte do moderno*, em manifestações de carácter verdadeiramente distópico; é neste sentido que o termo *Utopia* se transformou - também em arquitetura - num termo mal-amado, que se receia, porque as tentativas da sua concretização resultaram inacabadas, imperfeitas, distorcidas, prejudiciais... mas sobretudo, essas tentativas enunciaram a possibilidade da sua realização, e nessa realização revelaram o seu lado negro, como o define Ballard. O carácter ficcional, imaginário, da utopia transforma-se assim na sua antítese e o desejo esvai-se porque o que aí se evoca já não é uma impossibilidade boa mas uma efectiva - e indesejada - realidade, que é afinal impositiva, destrutiva, supressora do que conhecemos.

*

O pequeno filme que aqui apresentamos tenta tomar esta dicotomia entre um certo imaginário espacial e narrativo e a sua relação com a realidade como a conhecemos ou interpretamos, de forma a que um e outra, mais que se constituírem como questões díspares ou contraditórias, se possam comprometer. E embora, num primeiro momento, não tenha sido a arquitetura a funcionar como fundamento para existência deste filme - que surge como uma encomenda para um filme de moda a ser apresentado a concurso na primeira edição do Porto Fashion Film - é fundamentalmente através da arquitetura que tentámos sustentar a sua atmosfera. Chamámos ao filme *Anywhere*, porque pretende

evocar não um lugar ou acontecimento impossível ou inexistente, mas porque quer ficcionar um lugar possível, embora improvável.

Anywhere ensaia assim uma narrativa ficcional que toma como ponto de partida o processo criativo da criadora de moda Anabela Baldaque enquanto universo catalisador de texturas, escalas e ambientes que sendo reconhecíveis, não deixam de nos transportar para uma dimensão de carácter algo dissonante. Filmado no Porto e em Leça da Palmeira, o filme procura transmitir essa dimensão através da representação de uma dupla ação protagonizada por um personagem do sexo feminino que, no entanto, não repete quaisquer factos ou acontecimentos, antes se constrói como processo de uma convergência ou justaposição de objetos, espaços e arquiteturas que são ora familiares ora estranhos, ora próximos ora distantes, elementos de uma paisagem que se pretende revelar simultaneamente cósmica e interior. Tal duplicação representa acima de tudo - e percebo melhor isso agora - uma espécie de negação do tempo - um objeto temático primordial do positivismo científico pela forma como parece sempre dedicar-se à antecipação do futuro - a favor de uma ênfase especial no espaço - o objeto temático essencial da arquitetura. Com este filme tentámos representar esse espaço enquanto atmosfera narrativa, tentámos com esse espaço e com as arquiteturas que com ele interferem, suplantar a realidade em que está enraizado, relançando uma possível realidade outra.

Com *Anywhere* não pensámos, creio, em produzir uma ficção de ou sobre arquitetura... tratou-se antes de um processo de ficcionalização da arquitetura, transportada para um meio narrativo que, a partir da sua própria orgânica disciplinar procurou reposicioná-la, e acima de tudo, mantê-la credível nesse reposicionamento, na sua reinvenção. Neste sentido, a ficção que apresentámos procura de facto a materialização de uma realidade, procura, mais que uma desvinculação, um processo de aprofundamento e extrapolação do que já existe. Os espaços, paisagens e construções de que o filme se apropria e que quer recriar permitem assim a representação de um lugar que não sendo nenhum, se procura afirmar enquanto realidade possível embora de localização incerta.

Não por acaso, entramos no filme através de um buraco negro e desaguamos numa praia...







Imagens 1-8 – *Anywhere* (Francisco Ferreira, 2014), fotogramas.

BIBLIOGRAFIA

- Ballard, J. G. 1966. “Notes from Nowhere - Comments on work in Progress”. *New Worlds*, Outubro.
- Ballard, J. G. 2006. “A Handful of Dust”. *The Guardian*, 20 Março. Disponível em <<http://www.theguardian.com/artanddesign/2006/mar/20/architecture.communities>>. Acedido em 15 de Abril de 2016.
- Sterling, Bruce. 2006. “Science Fiction and Architecture Fiction”. *Walker Art Center*, 20 de Março.

FILMOGRAFIA

- Ferreira, Francisco. 2014. *Anywhere*. JackBackPack, Susana Grilo.