

# MONTAGEM E ARQUITETURA: LINGUAGENS DO MOVIMENTO, PERCURSOS IMAGINÁRIOS

SUSANA VIEGAS\*

## 1. Memorial do espetador moderno

Há muito que o duplo movimento entre o cinema e a cidade se generalizou: das imagens cinematográficas para as qualidades cinematográficas que encontramos numa cidade e desta para os filmes que a retratam. Paradoxalmente, há como que uma trivialização desta implícita importância da cidade no cinema, o que tem sido desfavorável à sua plena explicitação, afirma David B. Clarke (1997, p. 1).

A cidade e as suas ruas foram os locais escolhidos para as primeiras imagens de cinema. *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Louis Lumière, 1895), *Le Débarquement du congrès de photographie à Lyon* (Louis Lumière, 1895) e *Place des Cordeliers* (Louis Lumière, 1895) fizeram parte do programa de

---

\* IFILNOVA – Instituto de Filosofia da Nova, FCSH, Universidade NOVA de Lisboa. Este trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito da Norma Transitória – DL 57/2016/CP1453/CT0031 e dos projetos UID/FIL/00183/2020 e PTDC/FER-FIL/32042/2017.

dez filmes projetados na primeira sessão pública no famoso Salon Indien du Grand Café. Com a vulgarização de panoramas e *travelogues* – como *Panoramic View of Monte Carlo* (Thomas Edison, 1903) e *Panorama from Times Building, New York* (Wallace McCutcheon, 1905) –, as imagens em movimento começaram igualmente a ser consideradas uma prática arquitetónica, prática consagrada nas sinfonias urbanas popularizadas mais tarde, nos anos 1920 – *Manhatta* (Paul Strand e Charles Sheeler, 1921), *À propos de Nice* (Jean Vigo, 1926) ou *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (Walter Ruttmann, 1927).

Porém, as imagens em movimento não se limitariam a ser um mero registo da realidade tal como ela é (pensando, por exemplo, nas possibilidades testemunhais que, desde cedo, encontrámos na forma de *travelogues* e panorâmicas das metrópoles). Rapidamente, o cinema tornou-se numa forma de arte que criava a sua própria realidade, um espaço e um tempo ficcionais, fílmicos. A «geografia criativa» correspondia, para o cineasta e teórico do cinema Lev Kuleshov, à criação de um espaço imaginário e mental através da montagem cinematográfica.

Do ponto de vista da fragmentação e da descontinuidade que caraterizam a paisagem da modernidade, de que modo seriam as imagens em movimento a forma mais adequada para mostrar os espaços e movimentos urbanos das novas metrópoles? O vínculo estabelece-se tanto a nível espacial, como a nível temporal. Justamente com a montagem, técnica que, segundo Sergei Eisenstein, cunhou o cinema como arte, é possível criar esse espaço imaginário, virtual, que posteriormente as vídeo-instalações iriam explorar expandindo, assim, as formas clássicas do que se entendia ser a experiência cinematográfica por excelência.

Já Walter Benjamin (1992) nos alertava para a problemática da modernidade e da velocidade urbana (das deslocações, mas também das renovações urbanísticas) e a conseqüente incapacidade para controlarmos as distrações, conceito que é, em Benjamin, sinónimo do próprio *ethos* dessa modernidade (ou seja, como uma forma de percepção que se adapta às novas experiências não contribuindo, no entanto, para a produção de mais capital). É, precisamente, nas grandes metrópoles que as distrações são mais procuradas. A problemática da modernidade centrava-se quer na experiência desatenta das descrições distraídas, quer, pelo contrário, na atenção excessiva das descrições minuciosas.

O paralelismo feito com o cinema é conhecido: a montagem cinematográfica distrai os espetadores impedindo-os de se concentrarem num só elemento ou numa imagem, fazendo-os negligenciar o tempo que deveria ser dedicado a cada uma das imagens, individualmente. São famosas as palavras de Benjamin:

O cinema é a forma de arte correspondente à vida cada vez mais perigosa que levam os contemporâneos. A necessidade de se submeter a efeitos de choque é uma adaptação das pessoas aos perigos que as ameaçam. O filme corresponde a alterações profundas do aparelho de apercepção, alterações como as com que se confronta, na sua existência privada, qualquer transeunte no trânsito de uma grande cidade (Benjamin, 1992, p. 107, n. 2).

Assim, através do fenómeno de distração, compreendemos de que modo é a arte cinematográfica (mas igualmente a arquitetura, diz-nos Benjamin) a expressão mais adequada aos novos movimentos, às novas experiências e antagonismos que surgem na modernidade pois, tal como não podemos parar cada uma das inúmeras imagens que a montagem sequencia a bem do contínuo fluxo narrativo, assim também não podemos abrandar ou parar o fluxo automático e imparável da vida moderna.

Torna-se pertinente destacar a relação que cedo se estabeleceu entre o contexto histórico, social, cultural e económico da nova geografia da modernidade urbana, o advento do cinema e o modo como se define o ato de ver através da postura corporal do espetador de cinema (imobilizado, de olhar fixo num ecrã bidimensional enorme, livre de distrações periféricas).

Na abordagem intermedial realizada por Giuliana Bruno, autora de *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari* (1993), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (2002), *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts* (2007), *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media* (2014), questionar a dimensão espacial é também questionar os territórios de cada disciplina, encontrando diálogos, procurando sentidos paralelos. Deste modo, a arquiteta napolitana foi uma das pioneiras na interpretação do cinema como expressão artística de uma nova forma de ver, de viver e de perceber as grandes metrópoles, situando o cinema dentro da própria

história da arte contemporânea e da cultura urbana, em particular da arquitetura, arte que oferecia uma nova fisionomia às cidades.

É justamente na sequência da interpretação que faz da nova geografia da modernidade, que a cultura urbana da mobilidade se pauta por um ver que não se dissocia de um caminhar: «ver é uma atividade; olhar é caminhar» (Bruno, 2015, p. 97). A modernidade pauta-se por lugares de circulação, de mobilidade, de passagem, que, por sua vez, são projetados pelas novas formas arquitetônicas urbanas, tais como as estações de comboios, as passagens, os armazéns, os museus de cera, os pavilhões, etc., exemplos de uma arquitetura minimalista, moldada a ferro e vidro, na qual o fluxo (de passageiros, de visitantes, de mercadorias) se torna constante.

Consequentemente, a passagem por estes lugares faz do *flâneur* um observador-consumidor (de bens, de cultura, de lazer). Mas, ainda sobre a importância de evocarmos um contexto histórico, social, cultural e econômico, Giuliana Bruno lembra-nos que o cinema e os comboios têm uma ligação antiga, como ficara retratado não só no filme *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (Auguste e Louis Lumière, 1896), mas também no próprio modelo que inspirou a criação e a imaginação da arquitetura da sala de cinema: com a criação de salas de cinema públicas, estabelece-se um modelo que perdurou durante décadas sobre a perfeita experiência cinematográfica. Este modelo surge, justamente, inspirado na «memória corporal» dos passageiros de comboio. A ligação entre o cinema e os caminhos-de-ferro não acontece apenas pela aparição desse meio de transporte nos filmes. Para Giuliana Bruno, o comboio, como o meio de transporte por excelência do início da modernidade, que marca a própria Revolução Industrial no início do século XIX, legou-nos também o modelo visual para a experiência cinematográfica: como passageiros, permanecemos sentados enquanto vemos a passagem rápida da paisagem enquadrada pela janela do comboio (Bruno, 2002, p. 20).

## **2. A arte mais próxima do cinema**

Que ligação há entre, por um lado, a arquitetura e o cinema e, por outro, as emoções e as experiências urbanas vividas na modernidade? Há uma ligação tanto espacial como temporal. Como tem mostrado Giuliana Bruno, confirmando a importância da reflexão da dimensão espacial nos estudos

filmicos, arquitetura e cinema são uma dupla inseparável: duas formas de arte que se cruzam e que, singularmente, pensam as dimensões afetivas vividas na modernidade. «Tal como o cinema, a arquitetura – aparentemente estática – é moldada pela montagem do movimento espectral» (Bruno, 2002, p. 56). Citando René Clair, Bruno defende que «a arquitetura é a arte mais próxima do cinema» (2002, p. 27). Mas, como aproximar arquitetura e cinema para lá da análise da posição do espectador e da organização da sala de cinema, que, tal como Siegfried Kracauer (1995) observou, é já uma construção arquitetónica específica?

No mero enquadramento ou na escolha cenográfica, a arquitetura tem tido uma presença e uma influência indesmentível na criação cinematográfica. Se alargarmos o domínio do que entendemos por cinema para uma compreensão das imagens em movimento, compreendidas num sentido mais lato, notamos que essa relação poderá ser mais complexa e antiga do que imaginariamos. De um modo paradoxal e anacrónico, poderá ser localizada num momento bastante anterior à invenção da própria Sétima Arte: se a montagem domina na organização do espaço criando um espaço imaginário, puramente cinematográfico, ela também domina na organização dos momentos temporais. Eisenstein afirmava que a Acrópole de Atenas tinha sido pensada «cinematograficamente»: «A Acrópole de Atenas tem igualmente direito de ser chamada exemplo perfeito de um dos primeiros filmes» (Eisenstein, 1989, p. 117). Este anacronismo corresponde à introdução de um elemento temporal virtual na interpretação do próprio espaço arquitetónico no sentido em que percorrer a pé a Acrópole inclui determinadas vistas dos seus edifícios (Figura 1). Na verdade, nunca a compreensão de um edifício, ou de um conjunto arquitetónico, através do espaço e dos seus deslocamentos e percursos poderia ter sido pensada apenas espacialmente, sem a intervenção do tempo, elemento maior, característico da arte das imagens em movimento.

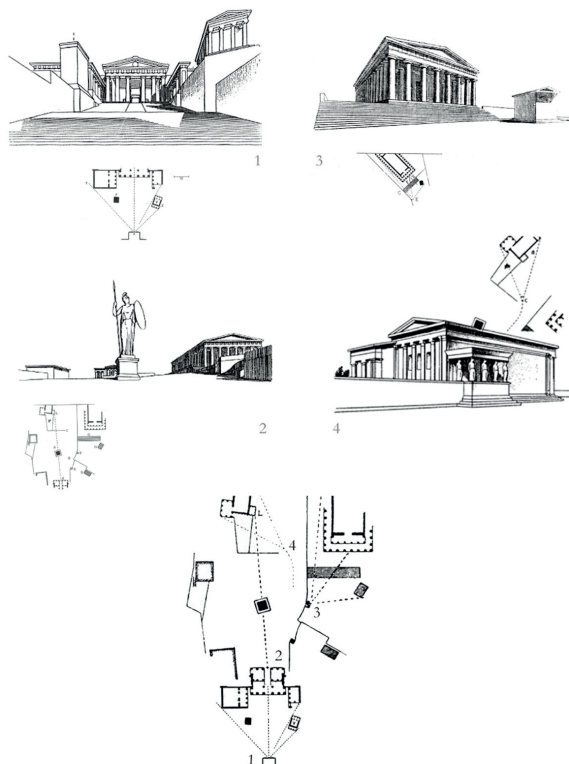
Assim, arquitetura e cinema partilham uma mesma noção moderna de um tempo cronológico narrativo: a compreensão de que há uma narrativa que se apoia na sequência de momentos isolados, que se desdobram temporalmente, a seu ritmo. Este processo de montagem centra-se, por sua vez, no ponto de vista de um sujeito ele próprio em movimento. Ora, para Giuliana Bruno, pensar-se a relação entre as imagens em movimento, num sentido mais lato, e a arquitetura é uma forma de se destacar a importância

do caminhar, do andar a pé pelos espaços arquitetônicos e audiovisuais das vídeo-instalações, tendo sempre em conta a escala humana do urbanismo e da arquitetura. Desse modo, oferece-nos uma nova leitura do *flâneur* como sendo um «turista», seja enquanto visitante de vídeo-instalações, seja enquanto espetador de cinema.

Bruno foi, desde o início da sua carreira académica, com o aclamado *Atlas of Emotion*, uma voz crítica do domínio narrativo-literário nos estudos sobre cinema. Este debate remete-nos para um outro, o da melhor maneira para se potenciar a experiência cinematográfica no espaço próprio que, desde o início, lhe foi dedicado – a sala de cinema. Porém, segundo Giuliana Bruno, nós não compreendemos o cinema, a arquitetura e as artes visuais apenas pela visão uma vez que as imagens em movimento não geram apenas um conhecimento visual ótico, mas também háptico. Daí, por exemplo, a alteração que faz do inglês *sight*, ou «vistas», para *site*, ou «local».

Esta dupla compreensão, tão marcada historicamente por um contexto artístico, cultural, e económico, da mobilidade de um sujeito, que não é um mero observador desatento, e de uma ideia de «todo» narrativo, que encerra um sentido maior do que a soma das suas partes, está presente no conceito de *promenade* em Le Corbusier e de montagem em Eisenstein. Ambos reconhecem e partilham uma mesma influência: a interpretação que o historiador de arte Auguste Choisy fez da Acrópole de Atenas.

Na interpretação de Choisy, através dos desenhos axonométricos que realizou da Acrópole, a assimetria na organização espacial dos diversos monumentos, construídos em diferentes épocas, a distância entre os diferentes monumentos e o aproveitamento do declive do terreno, com subidas e descidas, procuravam, em primeiro lugar, causar impacto no seu visitante: a Acrópole tinha sido pensada dessa forma, para que de cada ponto de passagem e de paragem tivesse um plano diferente (vistas 1, 2, 3 e 4 da Figura 1). É desse modo que Eisenstein lê a relação primordial entre montagem e arquitetura pois o visitante da Acrópole, ao caminhar entre os monumentos, ao deslocar-se pela organização assimétrica daquele espaço, como que vê um filme: o desenho axonométrico realizado por Choisy exhibe uma conceção moderna de espaço a partir de um ponto móvel (o espetador-móvel) como cortes espaço-temporais cuja sequência cria uma experiência única (o «todo» cronológico e narrativo que encerra um sentido maior do que a soma das suas partes).



**Figura 1.** Desenhos axonométricos da Acrópole de Atenas por Auguste Choisy

«A aliança do cinema e da arquitetura, juntamente com o caminho perceptivo, pode assim implicar a peripatética» (Bruno, 2002, p. 56). Para melhor descrever esta relação peripatética (no sentido de itinerante, deambulante, com origem nos peripatéticos ou discípulos de Aristóteles) que liga o ver ao caminhar e ao visitar, Bruno evoca Eisenstein. Eisenstein teoriza sobre o seu interesse por diversas formas de arte, que não apenas o cinema, nas quais pudesse encontrar uma «intenção» de montagem: montagem de fragmentos, de imagens, de pontos de vista. Nesta procura, Eisenstein remonta às intenções arquitetónicas da Acrópole de Atenas.

Na sua leitura, o percurso pensado para o espetador-móvel, para o visitante da Acrópole, corresponderá ao primeiro filme alguma vez feito. «É difícil de imaginar uma sequência de montagem para um conjunto arquitetónico que seja mais subtilmente composto, plano a plano, do que aquela que as nossas pernas criam quando caminham entre os edifícios da Acrópole (Eisenstein, 1989, p. 117).

### 3. O «atlas da emoção» em Jane e Louise Wilson

Segundo Giuliana Bruno (2002, p. 6), um atlas não é apenas uma coleção de mapas de locais, mas antes uma coleção de mapas de movimentos e de viagens (culturais, históricas, etc.) que transformam o comportamento sedentário do velho *voyeur* de cinema na moderna e móvel viajante (*voyageuse*). Com esta metamorfose de género, Bruno recupera as ideias que tinha desenvolvido em relação à realizadora italiana Elvira Notari, personagem do seu primeiro livro (*Streetwalking on a Ruined Map*), justamente como símbolo maior da *flâneuse* moderna. As artistas britânicas, Jane e Louise Wilson, também o são a seu modo: «mulheres com uma câmara de filmar» (Bruno, 2015, p. 106).

É interessante notar que, para o seu segundo livro, *Atlas of Emotion*, Bruno se tenha inspirado em Madeleine de Scudéry, a autora da *Carte du pays de Tendre*. Esta «cartografia emocional» é, como o nome indica, um mapa das emoções, desenhando o percurso de uma viagem espacial, imaginária, ao interior da vivência das emoções, situando assim os afetos como lugares topográficos. Inspirada pela novelista do século XVII, compreendemos de que forma o atlas da emoção elaborado por Bruno é um conjunto afetivo e não apenas uma partilha arquivística de documentos ou de imagens realistas e fidedignas relativamente a um local referente. Em relação a este mapa, diz ainda Bruno que se trata de um mapa háptico que liga afetos e espaço e que representa as movimentações entre as «paisagens» exteriores e interiores.

Sobre esta movimentação entre as paisagens interiores e exteriores, entre o público e o privado, Bruno defende que a paisagem criada pela vídeo-instalação de Jane e Louise Wilson, *A Free and Anonymous Monument* (2003), também se transforma numa espécie de mapa interior, dos afetos e lembranças pessoais das artistas e da região de Inglaterra de onde são

naturais, Newcastle. Como? Através da montagem de imagens fragmentadas, cortadas assincronamente, tanto visual como auditivamente. Mas, simultaneamente a esse processo cartográfico pessoal, um outro ocorre: à medida que vamos percorrendo o espaço da instalação, «projetamos» o movimento das nossas próprias emoções.

Claro que estando o espetador imóvel, sentado na sala de cinema, a sua viagem no espaço e no tempo é apenas aparente. Sobre esta questão da imobilidade ou mobilidade mental do espetador na forma do cinema tradicional, Eisenstein insiste que, se o espetador parece imóvel, contradizendo assim a sua condição de viajante ou de turista de que fala Bruno, na verdade, ele percorre um percurso imaginário que é, justamente, aquele delineado pela montagem do filme que vê e que acompanha.

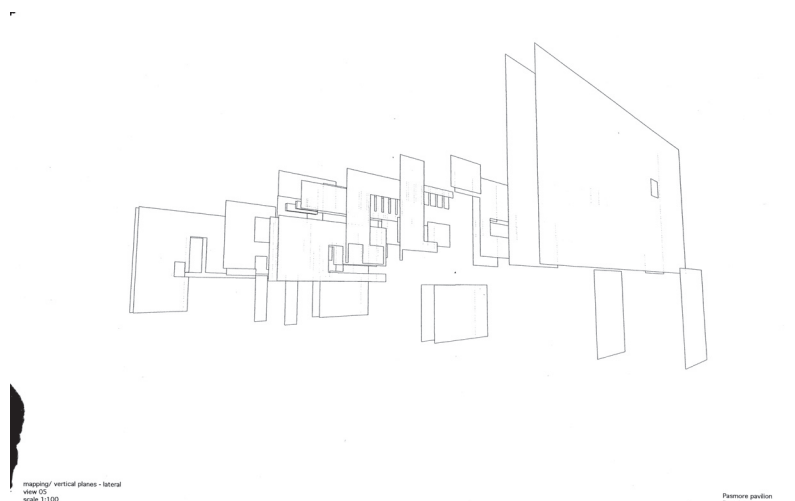
As experiências nas vídeo-instalações fazem-nos pensar em modelos alternativos para ver e percorrer as imagens em movimento. Elas dão-nos alternativas de visionamento às tradicionais salas de cinema. Não é, portanto, de estranhar que quando Peter Greenaway afirmava que o cinema tinha morrido (2007), com tal afirmação queria ele evidenciar uma mudança no paradigma tanto de exibição como de receção de filmes, mudança que era necessário pensar seriamente. Desse modo, Greenaway questionava o carácter imóvel e passivo do espetador tradicional das imagens em movimento, na sala de cinema como sendo um espaço arquitetónico histórico, desenhado e pensado unicamente para essa experiência e para melhor servir a experiência cinematográfica, questionando, igualmente, a própria estrutura da linguagem cinematográfica convencional, principalmente ao nível da narrativa e das suas possibilidades, da montagem de fragmentos, com maior ou menor duração, e da descontinuidade espaço-temporal fílmica entre imagens, e entre obra e espetadores.

Nas mais recentes imagens digitais, o espaço é reorganizado, a verticalidade da nossa relação com o ecrã (omnipresente no formato tradicional de ver cinema) é repensada podendo mesmo prescindir da existência de um ecrã. Assim, nos anos 60 do século XX, surgia uma nova prática artística de cinema expandido que não apenas mudou radicalmente o lugar adequado para o visionamento das imagens em movimento, como também levou a uma inevitável integração dessas imagens no pensamento estético.

Das várias experiências proporcionadas pelas imagens em movimento, a vídeo-instalação prefigura-se como a criação por excelência de uma

narrativa espacial: nela não se procura ocultar a montagem de imagens, numa sucessão invisível e contínua, mas antes a sua exibição, a vivência de um percurso imaginado e imaginário. Trata-se de evidenciar a descontinuidade, de exibir o próprio artifício.

*A Free and Anonymous Monument* torna-se assim numa obra paradigmática que permite expor em maior detalhe o pensamento de Giuliana Bruno e discutir a sua reflexão sobre «arquitetura mnemónica» presente na moderna experiência da cidade e sobre as imagens em movimento das vídeo-instalações que se apropriam dessa experiência. *A Free and Anonymous Monument* é uma instalação multi-ecrã na qual as artistas britânicas pensam conjuntamente a matéria arquitetónica e filmica, em particular do Pavilhão Apollo (1958) de Victor Pasmore e de toda a região de Newcastle. O Pavilhão Apollo é a arquitetura da própria instalação (Figura 2) que, numa leitura que o torna na construção mnemónica (no sentido em que potencia memórias), reproduz na galeria de arte o percurso que podemos realizar no próprio Pavilhão. A pesada estrutura em betão do Pavilhão, tão característica deste tipo de construção do modernismo britânico do pós-guerra, transforma-se em treze ecrãs de grande escala (13 canais de vídeo).



**Figura 2.** Jane e Louise Wilson, *A Free and Anonymous Monument*, 2003. Desenho axonométrico da instalação no BALTIC Centre for Contemporary Art, de 13 setembro a 30 novembro de 2003. Cedida pelas artistas e 303 Gallery, New York

Numa época de otimismo e utopia social e urbanística, os anos 1960 em Inglaterra, o Pavilhão Apollo foi construído em Peterlee New Town como passagem pedonal, realizando uma ponte sobre um pequeno lago. Para além de ser um meio de passagem entre as duas margens, o Pavilhão era também um local de diversão e de pausa. Para Pasmore, o Pavilhão é simultaneamente arquitetura, paisagismo e escultura públicos. Desta síntese interartes, vai resultar o movimento reversível entre o ser-se visitante e o ser-se espetador, segunda síntese que, diz Giuliana Bruno, «aciona», ou põe em andamento, a própria obra de arte (2015, p. 97). O visitante da vídeo-instalação das irmãs Wilson começa a sua visita guiada, no seu próprio ritmo:

Avançamos no nosso ritmo para outras formas de remanescentes arquitetónicos. As paredes que agora olhamos movem-se. Na verdade, são feitas de imagens em movimento. São paredes de luz e ecrãs de movimento. Os treze diferentes planos de projeção, criando duas câmaras de visão, estão orientados em direções opostas. Dissociados, chegam-nos de diferentes ângulos, estão refletidos no chão, e até pairam sobre nós. Nas superfícies inclinadas dos ecrãs posicionados de diferentes modos, vemos uma verdadeira profusão de imagens. São projetadas simultaneamente, em todas as paredes-ecrã, de todos os ângulos de visão. Imagens em sítios industriais e pós-industriais são projetadas em *loop*, e ficamos hipnotizados, enquanto vemos estes planos de luz explodindo em imagens. Andamos, paramos, olhamos e voltamos a andar, e começamos a ficar completamente imersos nesta multifacetada geografia visual (Bruno, 2015, p. 97).

Percorrendo a instalação, percorremos também o Pavilhão, e percorremos o Pavilhão quer como espaço mnemónico, quer como ponte ou passagem simbólica entre o seu passado e a revisitação da sua estrutura e função no presente – uma ponte entre diversas formas artísticas como a arquitetura, a escultura e o paisagismo, entre a cidade pós-industrial e os espaços verdes de parques e jardins públicos, quer ainda como espaço de exposições públicas, mas também de lazer e diversão para os quais estava originalmente destinado.

Mas, se no caso do Pavilhão, o visitante se tornava espetador pois o espaço tinha sido pensado como cinético (no sentido de forçar ao movimento pelo espaço), no caso da vídeo-instalação, o visitante é literalmente

espetador pois o espaço é aí pensado como cinemático, ou seja, a narrativa do percurso é uma síntese de uma montagem móvel filmico-arquitetónica.

Segundo Giuliana Bruno, as artistas britânicas levam ao limite as ideias que trazem do Pavilhão como um espaço aberto, leve e luminoso ao substituírem a estrutura pesada do Pavilhão por ecrãs de dupla face sem moldura e sem uma estrutura visível que os sustenha. Três espelhos angulares refletem e amplificam o espaço dando-lhe um aspeto caleidoscópico. Para além disso, cada ecrã tem uma proporção específica e mostra imagens diferentes numa montagem assíncrona, o que vem reforçar a fragmentação do espaço visual e a sua natureza, instável mas fluída (montagem visual à qual se junta o som das filmagens).

O objetivo não é apenas o de reconstruir um determinado espaço físico – fazem-no em relação ao Pavilhão, mas não em relação à região de Newcastle. Ao pavilhão no qual se basearam, as irmãs Wilson juntam imagens em movimento, que vão passando em *loop*, de outros locais icónicos da história e da paisagem industrial automatizada do Nordeste inglês e Newcastle tais como as fábricas a norte do rio Tyne, como a Atmel (de componentes eletrónicos e *microchips*) e a Cummins (fábrica de motores), uma plataforma petrolífera no Mar do Norte, um edifício-garagem em Gateshead (estacionamento, entretanto, demolido), mas também do próprio pavilhão de Pasmore.

Também neste aspeto, as artistas britânicas usam as superfícies dos ecrãs para formarem uma exposição da própria cultura urbana e industrial, lembrando, diz Giuliana Bruno, as apresentações das feiras de exposição internacional que ainda hoje se realizam. A montagem que as artistas fazem com as imagens, os silêncios, os sons e os ruídos gravados pela região de Newcastle operam uma outra geografia que inventa uma cartografia emocional das indústrias na região – da fábrica de motores e de perfuração petrolífera à fábrica de *microchips*, percorremos e visitamos uma história psicogeográfica e audiovisual. Criando um espaço novo, imaginado, que tece um encontro entre as histórias e memórias pessoais das artistas com as memórias coletivas de um lugar.

Devemos compreender que a nossa história é feita de diferentes ruínas. Nos tempos modernos, diferentes arquiteturas transportam a marca do tempo. A passagem do tempo não está simplesmente gravada na superfície

de pedra, mas está marcada na superfície de celuloide. Está impressa em outros tipos de arquitetura – os ecrãs translúcidos de instalações de imagem-movimento. As imagens em movimento escrevem a nossa história moderna. Podem ser testemunhos vivos em movimento dos efeitos da duração. As imagens em movimento são as ruínas da modernidade. Elas são os nossos tipos de monumentos (Bruno, 2015, p. 121).

Escrevemos a nossa história em «superfícies». Mas, como pensar a nossa relação com um espaço «superficial», sensorial, ao qual não podemos ficar indiferentes? O elemento háptico entra em cena na compreensão fenomenológica do corpo próprio e do espaço que o toca e é tocado. Não é de estranhar, portanto, que seja através do conceito de superfície, resgatado de um tema filosófico e estético menor. «Superfície» é precisamente um dos conceitos que Giuliana Bruno recupera de Kracauer – «O esplendor das superfícies elegantes é a marca registada do teatro de massas» (Kracauer, 1995, p. 323) –, para explorar os diálogos que se estabelecem entre diferentes artes (arquitetura, moda, pintura, cinema).

O corpo é uma das superfícies mais importantes: a começar pela superfície do nosso rosto (*surface*) e das suas micro expressões, passando pela pele e o modo como entra em contacto com o que a rodeia, pela roupa que vestimos, como que uma segunda pele, pela superfície das paredes dos locais que habitamos, e, por último, pela superfície dos ecrãs que invadem o nosso quotidiano. Apesar de omnipresente, a nossa cultura tende a desvalorizar as superfícies associando ao superficial algo que é considerado pouco relevante ou conotado negativamente (Bruno, 2014).

#### 4. Conclusão

Procurei esclarecer alguns dos conceitos usados por Giuliana Bruno nas análises que faz do debate entre arquitetura e arte cinematográfica, percorrendo conceitos fundamentais como «cartografia emocional», «arquitetura mnemónica» e «superfície», com o intuito de os enquadrar teórico-conceitualmente nesse debate. Através da análise de *A Free and Anonymous Monument* (2003), das artistas britânicas Jane e Louise Wilson, procurou-se explicar a influência decisiva de Siegfried Kracauer, em particular do texto escrito em 1926, *Culto da Distração*, e de Sergei

Eisenstein, do seu texto *Arquitetura e Montagem*, para este debate. Assim, o vínculo entre arquitetura e cinema acontece tanto a nível espacial como a nível temporal. Através de uma maior atenção dedicada à dimensão espacial, procurou-se compreender a relação entre o caminhar por um espaço arquitetónico urbano e o visualizar a montagem fílmica, experiências reunidas em superfícies que partilham um ponto de vista de fragmentação e de descontinuidade.

Com a invenção do cinema, as nossas memórias passaram a ser memórias-em-movimento. Mas, ao invés de destacar a dinâmica e o choque criados pela oposição entre a mobilidade da câmara (ou das imagens em movimento) e a imobilidade do espetador, tal como Eisenstein, por exemplo, fez, Giuliana Bruno pretende destacar os afetos que se criam pela mobilidade dos corpos que percorrem o espaço sensorial, num percurso simultaneamente físico e imaginário. São as superfícies que medeiam o interior/exterior, o privado/público, uma dupla de opostos tão importante nas análises que faz das ligações entre as diversas artes. A superfície é a própria manifestação da matéria.

No caso das vídeo-instalações, Bruno nota (Oppenheimer, 2014) que, em vez de tornar o cinema clássico obsoleto, esta expressão artística tornou-se numa forma do cinema se reencontrar com o seu propósito inicial: pois nos primórdios do cinema os espetadores entravam numa sala de cinema, pensada especificamente para esse fim, para assistir a um filme, experiência que, por sua vez, era contemporânea das primeiras galerias de arte e museus públicos nos quais os visitantes percorriam um determinado percurso, também ele imaginado (tanto no sentido de arquitetado, como no sentido de fictício), observando uma determinada sequência de quadros e de imagens fixas. É justamente este movimento realizado pelo caminhar que é compreendido como uma forma de cinematografia fora do cinema. Assim, quando as imagens em movimento «entram» nos museus e nas galerias de arte, dá-se um encontro singular entre duas experiências de espetador/visitante que são muito semelhantes.

## Referências Bibliográficas

- BENJAMIN, Walter (1992), «A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica», in Walter Benjamin, *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Maria Luz Moita et al. (tradução), Lisboa: Relógio D'Água, pp. 73-113.
- BRUNO, Giuliana (1993), *Streetwalking on a Ruined Map: Cultural Theory and the City Films of Elvira Notari*, Princeton: Princeton University Press.
- BRUNO, Giuliana (2002), *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso: New York.
- BRUNO, Giuliana (2007), *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts*, London: MIT Press.
- BRUNO, Giuliana (2014), *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, Chicago: The University of Chicago Press.
- BRUNO, Giuliana (2015), «Ruínas Modernistas, Arqueologias Filmicas: A Free and Anonymous Monument, de Jane e Louise Wilson», Susana Viegas e Sérgio Lavos (tradução), in *Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, Número 2.1, pp. 94-122, disponível em <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/145/pdf> (consultado em 19 de Novembro de 2022).
- CLARKE, David B. (1997), «Introduction: Previewing the Cinematic City», in David B. Clarke (edição), *The Cinematic City*, London: Routledge, pp. 1-18.
- EISENSTEIN, Sergei (1989), «Montage and Architecture», in *Assemblage*, Número 10, pp. 116-131.
- GREENAWAY, Peter (2007), «Cinema is dead, long live cinema?», in *Caderno SESC Videobrasil*, Número 3, pp. 98-103.
- KRACAUER, Siegfried (1995), «Cult of Distraction», in Siegfried Kracauer, *The Mass Ornament*, Thomas Y. Levin (tradução), Cambridge, MA: Harvard University Press, pp. 323-328.
- OPPENHEIMER, Sarah (2014), «Giuliana Bruno by Sarah Oppenheimer», in *BOMB*, Número 128, Summer, disponível em <https://bombmagazine.org/articles/giuliana-bruno/> (consultado em outubro de 2022).