Revista do Patrimônio

Histórico e Artístico Nacional

Ministro da Cultura
Luis Roberto do Nascimento e Silva

Presidente do IPHAN
Glauco Campello

Conselho Editorial
Heloisa Buarque de Hollanda
Ítalo Campofiorito
Jurema Arnault
Lauro Cavalcanti
Glauco Campello

Nº23 - Cidade

Organização
Heloisa Buarque de Hollanda

Coordenação Editorial
Lucia Canedo

Colaboração
Ceça Guimaraes
Izabel de Oliveira

Projeto Gráfico
Victor Burton

Designers Assistentes
Lilian Mota
Daniele Martins

Revisores
Alexander Mark Salz
Lucia Araújo

A Revista do Patrimônio *é uma publicação do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional do Ministério da Cultura.*
Os artigos publicados na Revista do Patrimônio *são autorais, não refletindo necessariamente a posição do IPHAN.*

Luis Roberto do Nascimento e Silva

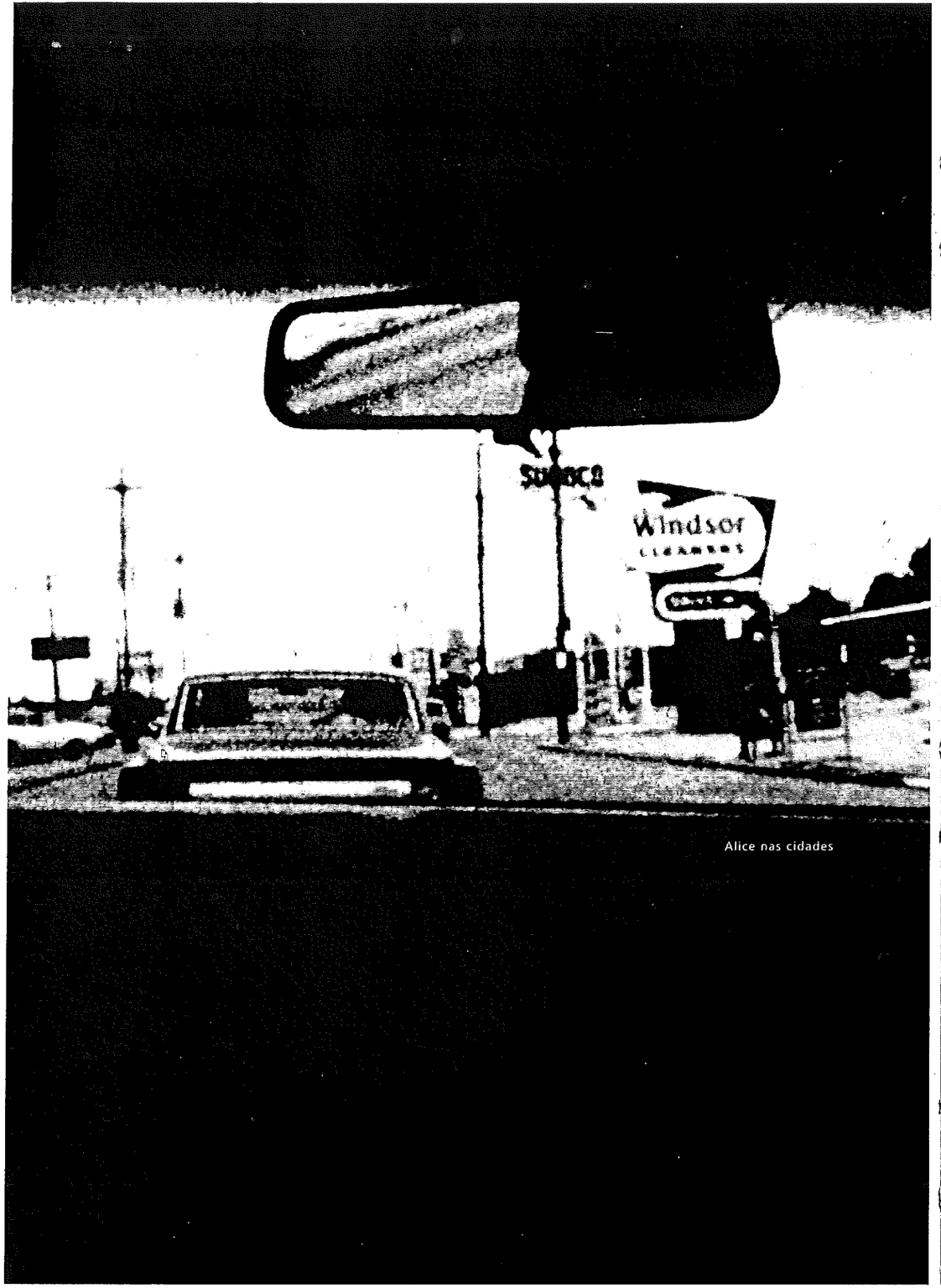
A Escrita das Cidades

O objetivo do presente número da *Revista do Patrimônio* é analisar o complexo fenômeno cultural e artístico que caracteriza a cidade. Várias são as abordagens e os enfoques. resolvemos recortar um segmento desse vasto universo, concentando nossa atenção na evocação literária da cidade. Certamente um dos temas mais permanentes da História da Literatura é o da cidade e tudo o que dela deriva. Um grego como Bias de Priene já dizia em tom de advertência: "é preciso que o povo lute pela lei, quanto pelas muralhas de sua cidade".

A cidade surge assim como um motivo perpétuo da obra literária desde a emblemática Babel, passando por toda e qualquer cidade que seja fundamental para o escritor e para sua obra. Babel é a moldura mítica de uma tentativa de integração lingüística e semântica. No Gênesis, versículo 11,9 encontramos: "Iahwek os dispersou dali por toda a face da terra, e eles cessaram de construir a cidade. Deu-se por isso o nome de Babel, pois foi lá que iahwek confundiu a linguagem de todos os habitantes da terra e foi lá que ele os dispersou sobre toda a face da terra". "Babel" é explicado pela raiz "bll", confundir. O nome Babilônia significa, na realidade, "porta de Deus". O tema da torre combinado com o da cidade transformava-se através de uma metáfora na primeira condenação da civilização urbana.

Franz Kafka, em *O Emblema da Cidade* desenvolve o tema de forma original, demonstrando como a Torre e a Cidade inscrevem-se num fazer permanente, perpétuo, incompleto, representativo da própria experiência humana. A construção interminável mostra de forma arquetipal a cidade moderna em seus excessos inesgotáveis, que a faz muitas vezes ser destituída de sentido. Ao mesmo tempo, Kafka sabe que a cidade nada mais é do que o produto da soma da ambição e do desejo inesgotável de poder dos homens que a habitam. Assim, conclui clara e ceticamente que "enquanto existirem os homens, existirá também o desejo de construir a torre até o fim".

As cidades estão e sempre estarão presentes nas indagações, nas angústias e descobertas dos escritores. Roma por exemplo evoca diversos depoimentos. Desde Santo Agostinho (354-430) resumindo: "Roma falou, a questão está resolvida". (*Roma locuta, causa finita*). Goethe pergunta desesperado em suas Elegias Romanas: "Falai-me, ó pedras! oh, falai, vós altos palácios!/ Ruas, dizei uma palavra! Gênio, não te movas? Sim, tudo tem alma nos teus santos muros,/ Roma eterna; só para mim tudo se cala ainda". Ou a Roma de Marguerite



Alice nas cidades

Wim Wenders

A Paisagem Urbana

Tradução de Mauricio Santana Dias

Não sou arquiteto nem urbanista. Se há alguma coisa que me autorize a lhes falar e me qualifique a fazê-lo será o fato de que, além de cineasta, sou um viajante que viu muitos lugares, que viveu e trabalhou em diferentes cidades do mundo, que fixou sua câmera diante de numerosas paisagens — especialmente diante de paisagens urbanas, mas também no campo, perto de fronteiras, sob cruzamentos de autopistas ou no deserto.

O cinema é uma cultura urbana. Nasceu no final do século XIX e se expandiu com as grandes metrópoles do mundo. O cinema e as cidades cresceram juntos e se tornaram adultos juntos. O filme é a testemunha desse desenvolvimento que transformou as cidades tranqüilas da virada do século nas cidades de hoje, em plena explosão, febris, onde vivem milhões de pessoas. O filme testemunhou as destruições das duas guerras mundiais. O filme viu os arranha-céus e os guetos engrossarem, viu os ricos cada vez mais ricos e os pobres, mais pobres.

— O cinema é o espelho adequado das cidades do século XX e dos homens que aí vivem. Mais que outras artes, o cinema é um documento histórico do nosso tempo. Esta que chamam de sétima arte é capaz, como nenhuma outra arte, de apreender a essência das coisas, de captar o clima e e os fatos do seu tempo, de exprimir suas esperanças, suas angústias e seus desejos numa linguagem universalmente compreensível. O cinema é também diversão, e a "diversão" é, por excelência, uma necessidade do cidadão: a cidade teve que inventar o cinema para não morrer de tédio. O cinema se funda na cidade e reflete a cidade.

"A paisagem urbana sob a ótica das imagens"... Eu gostaria de me deter um pouco na palavra "imagens". "Imagem" não é seguramente um conceito muito claro e unívoco, ele pode querer dizer todo tipo de coisas, algumas completamente abstratas e outras bem concretas. "A imagem da cidade" desenhada pelo cinema ao longo de sua história é algo bem diverso da imagem efetiva de nossas cidades contemporâneas. "As cidades sob o ângulo das imagens"... Tudo parece em movimento, em plena mudança.

Todos vocês sabem a que ponto as cidades mudaram. Todos vocês sabem, por exemplo, a que ponto Tóquio mudou ao longo dos cem, cinqüenta, até dos últimos dez anos. Estas mudanças parecem se acelerar, e nós nos habituamos tão bem a elas quanto à rapidez com que ocorrem. Mas não é só o nosso meio urbano que muda: "as imagens" também mudam. Pode-se até mesmo constatar que as imagens e as cidades conheceram um desenvolvimento

semelhante, talvez paralelo. Muito tempo atrás, os homens rabiscavam desenhos nas paredes de suas cavernas. Eles gravavam na pedra ou escreviam na areia. Mais tarde, eles aprenderam a pintar sobre outras superfícies, sobre as cúpulas das igrejas ou sobre telas. Durante muito tempo, a realidade só pôde ser representada pela pintura. Cada imagem era única; era necessário plantar-se diante de uma tela ou visitar uma igreja caso se quisesse contemplar uma desses obras. Depois, com a invenção da imprensa, as imagens puderam ser reproduzidas e postas em circulação — sob a forma de gravuras ou de reproduções de desenhos.

No século XIX, este desenvolvimento deu um grande salto. Com a invenção da fotografia surgiu uma relação inteiramente nova entre a realidade e sua representação, começou a existir uma "realidade de segunda mão". O passo seguinte não tardou a vir: as imagens fotográficas aprenderam a andar. Pela primeira vez alguém podia ficar na cidade e ver o mundo no cinema da esquina.

Trinta ou quarenta anos mais tarde, o filme e a fotografia ganharam um concorrente — a imagem eletrônica. Ela se deslocava mais rápido e podia mostrar sem distorções os acontecimentos "live". Chamam-na de televisão: visão à distância. A televisão instaurou ao mesmo tempo uma proximidade e uma distância. Suas imagens eram mais frias, menos emotivas que as do cinema; e além disso ela nos afastou da idéia de que uma imagem pudesse possuir uma ligação direta com a "realidade". Não há mais uma "imagem única", um negativo único, como no procedimento fotográfico. Seria preciso muito mais técnica para transpor a distância entre a "realidade" e o espectador que está sentado em sua casa diante do aparelho. No entanto, ela isolou o observador: não é mais necessário deixar a casa, entrar na fila e se instalar em meio a estranhos para viver uma experiência comunitária, ou seja, social.

Mas rapidamente a televisão também ficou exposta a mudanças. Houve pouco a pouco inovações que trouxeram sucessivamente a televisão a cabo, a transmissão via satélite e sobretudo o Vídeo, do latim "eu vejo". O espectador não era mais obrigado a depender da programação da TV; ele agora podia fabricar suas próprias imagens eletrônicas. A técnica necessária foi cada vez mais simplificada, barateada, fácil de manipular. Hoje, qualquer um pode pôr a sua *Handycam* no bolso da roupa. Qualquer criança é capaz de fabricar uma realidade de segunda mão. Mas esta evolução ainda não chegou ao fim. Nós estamos no limiar da revolução numérica — da imagem vídeo à alta resolução da "High vision".

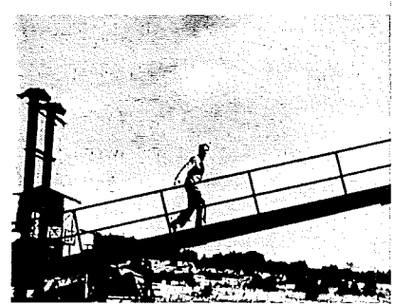
E as imagens eletrônicas terão enfim atingido sua maturidade. Elas serão mais belas, mais detalhadas e sedutoras que nunca. Elas terão definitivamente superado a idéia de "original". Cada duplo será idêntico ao original, cada imagem eletrônica estará disponível ao mesmo tempo e em toda parte do mundo, onde poderá ser reproduzida.

Assim, no futuro as imagens eletrônicas serão mais belas e mais acessíveis que nunca, mas por outro lado elas já não serão críveis. Ao contrário: a imagem numérica poderá ser manipulada para qualquer finalidade, podendo, pois, ser falsificada de todas as maneiras possíveis. Poder-se-á modificar cada *pixel*, cada uma das pequenas unidades da imagem, cada "átomo de imagem". Como não haverá mais um original, não haverá mais prova de apoio à "verdade". Por fim, a imagem eletrônica numérica alargará mais do que nunca o fosso entre "realidade" e "realidade de segunda mão", tornando-o talvez intransponível.

Portanto, ao longo do tempo, as imagens mudaram completamente de natureza, passando dos exemplares únicos da pintura aos clones numéricos. Elas cresceram numa velocidade incrível e se multiplicaram com a mesma rapidez. Somos bombardeados de imagens como jamais ocorrera na história da humanidade. E este bombardeio não vai parar; ao contrário, se intensificará ainda mais. Nenhuma administração, nenhuma instituição, nenhum governo poderá impedir que o reino das imagens continue a se estender. Os computadores, os jogos eletrônicos, os videofones, a realidade virtual não passam de componentes desta inflação. Os homens aprenderam a se adaptar a esta evolução. Eles "vêem mais rápido" e compreendem mais rápido as relações visuais. Em contrapartida, outros sentidos se atrofiam. Caso se pudesse apresentar a um espectador dos anos 30 um dos filmes de ação dos nossos dias, as pessoas deixariam a sala atordoadas, ou soltando gritos indignados. E se alguém instalasse uma família que tivesse uma televisão nos anos 50 ou 60 diante de um dos aparelhos atuais, e a deixasse pular de um dos cinqüenta canais para o outro, as pessoas sucumbiriam à histeria ou à apatia, segundo o temperamento de cada um.

Portanto, há sempre mais imagens se propagando e tomando mais e mais conta da nossa vida. Mas elas não são apenas "mais belas"; elas são sobretudo mais sedutoras. Graças à sua arte inata de seduzir, o filme e a fotografia se apropriaram de um novo métier e, com ele, de uma nova moral. Eles acrescentaram a propaganda à gramática da linguagem cinematográfica — sobretudo na União Soviética dos anos 20 e na Alemanha dos anos 30. E a indústria publicitária em particular também tirou em pouco tempo as lições dessas novas técnicas de persuasão e sedução.

Portanto, o cinema criou rapidamente uma nova linguagem da imagem, valorizando-a com a passagem do cinema mudo ao falado. Porém, desde os anos 50 e 60 a nova linguagem eletrônica da televisão revirou e esvaziou a estética e a gramática cinematográfica. Tudo isso para depois, por sua vez, ser transformada de cima a baixo pelas leis da publicidade e pelo estilo dos *spots* publicitários. Assim como a televisão mudou o cinema, a publicidade mudou a televisão; e hoje nos cabe, sem nenhuma dúvida, olhar as coisas de frente: o espírito publicitário se introduziu em quase todos os domínios da comunicação visual. De modo geral, as imagens se tornaram "mais comerciais"; elas disputam o favor da nossa atenção, estão constantemente em concorrência umas com as outras, e cada nova imagem tenta superar a precedente.

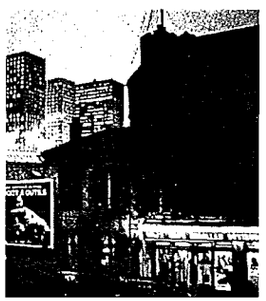


Au fil du temps

Se **mostrar** foi noutra época a missão primeira, a missão mais nobre das imagens, o seu fim parece ser cada vez mais **vender**. Eu

creio que as imagens seguiram uma evolução comparável e paralela àquela das nossas cidades. Assim como elas, nossas cidades se superaram e continuam a fazê-lo. Como elas, nossas cidades se tornaram cada vez mais frias, cada vez mais distanciadas. Como elas, nossas cidades são cada vez mais alienadas e alienantes; como as imagens, as cidades nos constrangem a viver com freqüência cada vez maior "experiências de segunda mão", e têm uma orientação cada vez mais comercial. As pessoas são obrigadas a partir para os bairros periféricos: os centros estão muito caros. Os centros estão ocupados pelos bancos e hotéis, pela indústria do consumo e do espetáculo.

O que é pequeno desaparece. Em nossa época, só o que é grande parece poder sobreviver. As pequenas coisas modestas desaparecem, bem como as pequenas imagens modestas ou os pequenos filmes modestos. Esta perda de tudo o que é pequeno e modesto é um triste processo, do qual hoje somos testemunhas dentro da indústria cinematográfica. E para as cidades, esta mesma perda das pequenas coisas modestas é ainda mais manisfesta e, sem dúvida, de maior relevância.



americano

Assim como o mundo de imagens que nos circunda é cada vez mais cacofônico, desarmônico, ruidoso, proteiforme e pretencioso, as cidades se tornaram por sua vez mais e mais complexas, discordes, ruidosas, confusas e massacrantes. Imagens e cidades vão bem juntas. Observem esta quantidade de imagens urbanas que tudo submergem: placas de sinalização, gigantescos anúncios em neon sobre os tetos, cartazes e *posters* publicitários, vitrines, telas de vídeo, bancas de jornal, distribuidores automáticos, "mensagens" nos carros, caminhões e ônibus, todas essas informações em imagens nos táxis e no metrô; todos esses sacos plásticos impressos etc., etc.

Estamos habituados a isso. Quando cheguei pela primeira vez numa cidade do antigo bloco do Leste, Budapeste, tive um verdadeiro choque: lá não havia nada disso. Umas placas de sinalização aqui e ali, algumas bandeiras horríveis, dois ou três *slogans* batidos; fora isso, era uma cidade sem imagens, sem publicidade.

Neste instante, compreendi a que ponto nos habituamos a esses truques, a que ponto dependemos deles. A publicidade tornou-se indispensável, incontornável. As imagens estão a ponto de se transformar em drogas; as cidades já se tornaram? As drogas trazem em si o risco da *overdose*. O que podemos fazer para nos proteger?

Cineasta, eu descobri que para mim não havia senão uma possibilidade de impedir que minhas imagens fossem arrastadas na onda de todas as outras, que fossem vítimas da concorrência e do espírito hegemônico da comercialização: **contar uma história**.

No mundo inteiro corre-se o perigo de se produzir imagens como se este fosse um fim em si mesmo. Graças a certas falhas, me dei conta de que "uma bela imagem" não representa um valor em si. Pelo contrário: uma bela imagem pode destruir o fluxo, o caráter e o funcionamento do todo, a estrutura dramática. Quando comecei a fazer filmes, parecia-me que o maior elogio que um espectador pudesse fazer seria: as imagens me agradaram. Hoje, quando alguém me felicita pelas minhas "imagens magníficas", eu não considero mais isso como um cumprimento. Penso que devo ter errado em alguma parte.

Tirei a lição dos meus erros: a única maneira de se proteger do perigo ou da doença que representa uma imagem auto-satisfeita é acreditar no primado da história. Aprendi que cada imagem só é verossímil em relação a um personagem no interior de uma história.

Descobri que, quando as imagens se levam muito a sério, elas reduzem e enfraquecem o personagem. E uma história com personagens fracos não tem em si mesma nenhuma força. Somente a história dos personagens dá a cada imagem uma credibilidade, "instaura uma moral" — como se diz no jargão dos criadores de imagens.

Seriam estas experiências de cineasta transponíveis às experiências dos arquitetos e urbanistas? Haveria um equivalente para a paisagem urbana que tivesse uma significação semelhante àquela da história para o cinema?

Não sei. Para me aproximar da resposta, vou recuar alguns passos. Falando da história e de seu poder de proteger os personagens do filme contra as imagens sedutoras deles mesmos, e portanto supérfluas, senão insignificantes, eu notei que levo para uma paisagem, para dentro de uma cena, um olhar que corresponde de uma certa maneira àquele que eu levaria a um personagem suplementar.

Uma rua ou a fachada de uma casa, uma montanha ou uma ponte ou um rio ou o que quer que seja, são mais que um "último plano". Eles também possuem uma história, uma "personalidade", uma identidade que deve ser levada a sério. Eles influenciam os caráteres humanos que vivem neste último plano, criam uma atmosfera, uma noção do tempo, uma certa emoção. Eles podem ser feios ou belos, jovens ou velhos: eles estão certamente "presentes", e é justamente a única coisa que conta para um ator. Eles têm o direito de serem levados a sério.

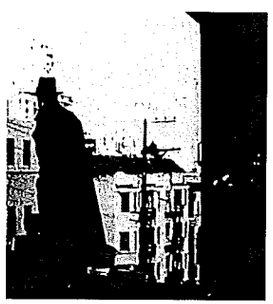
No curso dos últimos anos, eu trabalhei na Austrália e tive a oportunidade de conhecer um pouco os aborígines. Fiquei espantado ao saber que cada formação da paisagem encarna para eles um personagem do seu passado mítico. Cada colina, cada rocha traz em si uma "história" que remonta à "época dos sonhos" dos aborígines.

E eu me lembro de ter tido na infância este tipo de convicção. Uma árvore não era apenas uma árvore, mas também um fantasma; e as silhuetas das casas tinham os traços de um rosto. Havia casas sérias, casas sombrias e casas simpáticas. Uma margem de rio podia dar medo, mas também apaziguar. As ruas tinham uma personalidade. Algumas, eu preferia evitar; noutras eu me sentia protegido. As montanhas e os contornos no horizonte eram como a reprodução de certas aspirações ou nostalgias. E ainda me lembro vivamente do medo diante de uma grande pedra na floresta; esta pedra se chamava a "A mulher deitada".

Paris/Texas

As paisagens e as imagens urbanas despertam nas crianças emoções, associações, idéias, histórias. Temos a tendência a esquecê-las quando envelhecemos. Aprendemos a nos proteger dos nossos conhecimentos de infância, da época em que tínhamos bastante confiança em nossos olhos e em que o que víamos determinava nossa concepção de nós mesmos e da pátria.

Em Nova Iorque, vivi por um certo período num apartamento que dava para o Central Park. A cada vez que saía de casa, deparava-me com um grande bloco de pedra preta que se encontrava na beira do parque. A depender do tempo ela mudava de cor. Era uma ponta de rocha granítica sobre a qual se construiu toda a cidade. Cada vez que lhe lançava um olhar, ela me dava uma sensação de orientação. Ela era muito, muito mais velha que toda a cidade que me cercava. Ela era sólida. De uma maneira singular, ela me dava segurança porque eu me sentia ligado a ela. Lembro-me de que uma vez lhe sorri como a um amigo. Ela me dava uma espécie de paz, me deixava mais calmo. A cidade em que vivo agora está inteiramente construída sobre a areia, uma areia bem branca; e não se pode notá-lo senão de vez em quando, em algum canteiro de obras. Mesmo esta areia desperta em mim a sensação de fazer parte dela, até de estar seguro. Ela me diz onde estou. Certamente as habitações também fazem isso, mas de outro modo.



Berlim é uma cidade única porque, durante a guerra, foi brutalmente destruída — e esta destruição se prolongou até mais tarde, com a divisão da cidade. Berlim tem muitas superfícies vazias. Há prédios que estão completamente livres num dos lados porque o prédio vizinho não foi reconstruído depois da destruição. Chamam as paredes laterais desses prédios desoladores de muros cegos, e não se vê nada parecido em outras cidades. Essas superfícies vazias são feridas, e eu gosto dessa cidade por causa de suas feridas. Elas transmitem melhor a história que qualquer livro ou documento histórico.

Voltando a *As Asas do Desejo*, notei que eu buscava constantemente essas superfícies vazias, essas *no man's lands*. Eu tinha a sensação de que essa cidade poderia ser definida bem melhor pelas suas superfícies vazias do que pelas cheias. Quando há muito o que ver, quando uma imagem é muito cheia, ou quando há muitas imagens, nada se vê. "Muito" torna-se bem rápido "absolutamente nada". Todos vocês sabem disso. Vocês conhecem também o efeito inverso: quando uma imagem é quase vazia, muito despojada, é capaz de fazer surgir tantas coisas que chega a preencher totalmente o observador, transformando o vazio em "tudo".

Os cineastas são confrontados com este problema toda vez que preparam uma tomada. À medida que se deseja captar qualquer coisa para mostrá-la, é necessário se esforçar para não se deixar entrar na imagem. Aquilo que se quer mostrar, isso que se quer ter **na imagem**, explica-se pelo que se **deixa de fora**.

Na Berlim onde vivo, esses espaços vazios permitem que as pessoas entrevejam a imagem da cidade. Não só no sentido de que abrangeriam com o olhar uma **superfície** (talvez mesmo até o horizonte, o que em todo o caso é uma experiência agradável numa cidade), mas também porque podem, assim, ver alguma coisa entre as brechas, envolver o **tempo** do olhar.

Na vida, o tempo define a história. Pode-se fazer a mesma observação para os filmes. Certos filmes são como peças imóveis: entre as imagens não há uma única brecha que permita ver alguma coisa de diferente daquilo que o filme mostra. Olhares e pensamentos não têm mais o direito de vagabundear. Não se pode **acrescentar** nada de seu, nenhum sentimento, nenhuma experiência. Sai-se grogue do cinema, com a impressão de que nos mentiram. Só os filmes que deixam um lugar às brechas entre as imagens contam uma história; esta é a minha convicção. Uma história não brota senão na cabeça do espectador ou ouvinte. Os outros filmes, esses sistemas fechados, apenas pretendem contar uma história. Eles seguem a receita da narração, mas os seus ingredientes não têm gosto algum.

As cidades não contam mais histórias, mas podem contar algo sobre A História. As cidades podem trazer em si sua história, e mostrá-la, podem torná-la visível ou ocultá-la. Como os filmes, elas podem abrir seus olhos ou fechá-los. Elas podem esvaziar ou alimentar sua imaginação.

A despeito do que muita gente parece pensar de Tóquio, ela é aos meus olhos uma cidade aberta; uma cidade que não se contenta só em furtar, mas dá. Certo, ela tem uma certa tendência à sobrecarga, à agressão permanente. Mas a gente se espanta de poder descobrir uma clareira em volta de cada rua: deixando-se a selva ruidosa, penetra-se de repente um lugar calmo, brando e agradável. Até ao lado dos arranha-céus há alamedas de casas pequenas, com jardins, pássaros, gatos e paz. Ou então encontra-se um cemitério que, ao contrário dos cemitérios da América ou Europa, aqui em Tóquio são movimentados e vivos.
Ou encontra-se um templo que, ao contrário das igrejas que conhecemos, pode ser um lugar de recolhimento. Nele, os não religiosos não se sentem intrusos. Tóquio é um sistema de ilhas.

Certamente, é necessário conservar estas ilhas; certamente, elas podem desaparecer. Como acabei de dizer, tudo que é pequeno desaparece. Mas, se perdemos tudo o que é pequeno, perdemos também nossa orientação, nos tornamos vítimas do que é grande, impenetrável, superpotente. Deve-se lutar por tudo o que é pequeno e que ainda existe. Aquilo que é pequeno confere ao que é grande um ponto de vista.

Na história do cinema, os pequenos filmes foram o berço da criatividade, das novas idéias, dos conteúdos audaciosos, das histórias humanas quentes e verdadeiras. Os pequenos filmes foram reservatórios do pensamento.

Numa cidade, o que é pequeno, vazio, aberto, é a fonte de energia que nos permite recarregar as forças, que nos protege contra a hegemonia do que é grande. Nada tenho contra as grandes construções. Ao contrário: adoro os monolitos, os arranha-céus. Mas, ao mesmo tempo, eles só são suportáveis e habitáveis quando se encontra em sua sombra uma alameda com uma pequena loja e um pequeno café que constituam uma alternativa. Nenhuma outra cidade oferece as duas coisas juntas melhor que Tóquio.

Quando destruíram o Marché des Halles de Paris, chorei de raiva por este espetáculo. Durante anos, não houve nada mais que um grande buraco naquele lugar. Hoje, há um gigantesco sistema subterrâneo de magazines e butiques. Para mim, continua a existir ali o vulto de um grande buraco. Se destruírem o "Golden Gai" de Shinjuku para dar lugar a uma grande construção, chorarei do mesmo modo, e Tóquio será mais pobre.

Não entendam mal as minhas palavras. Não sou contra a construção de novas casas, contra a mudança da imagem de uma cidade. Ao afirmar que todo novo filme não faria mais que contribuir para aumentar a inflação das imagens, eu estaria argumentando contra a realização cinematográfica. Não, a recusa não é uma solução. Qualquer edifício pode ser em si um modelo que exprime a clareza e a simplicidade, pode oferecer um novo padrão de funcionalidade e unidade estética. Mas vocês que são arquitetos, vocês devem olhar as coisas de frente: o resultado do seu trabalho pode desaparecer num certo ambiente. E eu, que sou cineasta, eu devo encarar que meus filmes serão projetados num complexo de cinemas, ao lado de filmes que exaltam a violência ou de filmes pornô ou nem sei mais o quê. Meu filme também poderia acabar na televisão, elemento neutro que as pessoas saltam ao clicar seus cinqüenta canais no controle remoto. Assim, só me resta esperar que de cada plano emane, ou ao menos de cada cena, uma calma e uma leveza que possam distinguir este filme de um produto puramente comercial.

Não quero dizer com isso que ele deva se deixar levar por uma competição, que ele deva participar da luta brutal das imagens em vias de disputar entre si a atenção das pessoas. Acho que seria melhor manter-se afastado dessa competição. E o modo de fazê-lo é continuar fiel a si mesmo, sem buscar seguir a corrente. Vocês devem ser os autores das suas construções, acompanhando-as desde o primeiro esboço até o momento em que as pessoas as habitem, exatamente como um cineasta deve controlar seu filme, dando-lhe seu caráter deste o primeiro tratamento até o instante em que seja apresentado ao público, passando pela escolha das locações e do *casting* até a filmagem e a montagem.

Uma construção e um filme têm muitos pontos em comum. Ambos devem ser planejados, financiados e executados.

Uma construção deve ter uma sólida estrutura que a sustente, assim como uma história deve sustentar um filme. Uma construção deve possuir um estilo claro, que lhe seja próprio, assim como um filme tem necessidade de uma linguagem própria e concisa. A construção deve ser transparente e habitável. O filme também precisa de que alguém possa viver nele e com ele.

Eu gosto das cidades. Mas às vezes é necessário deixá-las, contemplá-las de longe para que possamos encontrar o que nos agrada nelas. O deserto é o que me dá a melhor distância em relação à vida urbana. Conheço as paisagens desérticas da América e da Austrália. No deserto, aqui e ali topamos com algum resto de civilização: uma casa, uma velha roda, uma velha linha de caminho de ferro, até um posto de serviço ou um motel abandonado. Numa certa medida, estas são experiências opostas à que se tem ao penetrar uma clareira no meio de uma cidade. Numa cidade, um no *man's land* põe a densidade que o circunda numa certa perspectiva, revelando-a sob uma outra luz, ao passo que a aparição inopinada de restos da civilização torna o deserto que nos cerca ainda mais vazio.

Um dia, no meio do deserto Mojave da Califórnia, tropecei em uma tabuleta roída pelo tempo, uma espécie de placa publicitária, num lugar afastado de qualquer estrada. Ela estava no meio do nada, e seus grandes caracteres datados anunciavam: *Western World Development: Slots 410-460.*

Alguém deve ter, algum dia, planejado fazer ali uma cidade. Toda a paisagem em volta era completamente desértica. Apenas alguns cactus aqui e ali. Tentei imaginar uma cidade naquele lugar. Dir-se-ia até que ali já houvera uma cidade, e que ela havia desaparecido. Mas uma coisa era impossível de não se ver: como a região em si era tão mais antiga que qualquer cidade, pouco importava se um dia teria existido ali uma cidade ou não.

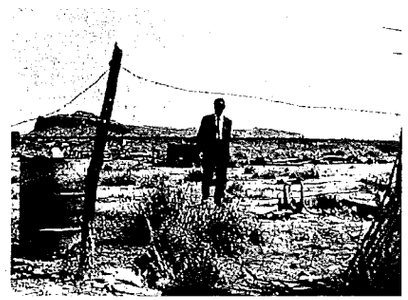
Alguns anos depois, no deserto australiano, encontrei alguns homens que viviam lá, nômades, há 40.000 anos: eram os aborígines. Eles acreditavam numa coisa essencial, eles acreditavam que pertenciam à sua terra e que eram responsáveis por ela: cada um deles por uma determinada região. Eles eram parte da região.

A idéia inversa, ou seja, que eles mesmos ou qualquer outro pudesse possuir um pedaço de terra, era inconcebível para eles. Segundo a sua visão, a terra é proprietária do homem — jamais o contrário. É a terra que detém a autoridade. Pensei: talvez todos os homens, e não só os aborígines, tenham nascido no mundo inteiro com esta convicção. Mas nossa civilização reprimiu e recalcou completamente este pensamento, e as imagens das cidades são a prova disso. Elas sumiram com a terra como se quisessem esconder seu sentimento de culpa.

O bloco de pedra de Nova Iorque ou a areia de Berlim são monumentos expiatórios. Em muitas cidades não se pode mais tocar a terra, nem sentir a pedra. Se se pusesse um aborígine numa dessas cidades, ele morreria. As cidades estão lotadas, elas varreram o essencial, elas ficaram vazias. Por outro lado, o deserto é tão vazio que está completamente pleno do essencial.

Agora, para concluir meu discurso, peço-lhes que encarem ainda uma vez o seu trabalho de um outro modo, como uma missão: criar para os meninos de amanhã lugares de origem, cidades e paisagens que constituirão o mundo das imagens e a imaginação desses meninos.

E gostaria que vocês levassem em conta o contrário do que é por definição a sua missão: não projetem apenas construções, criem também espaços livres que preservem o vazio, para que o cheio não nos obstrua a vista — que ele deixe o vazio para o nosso descanso. ■



Paris/Texas

Publicado em *La Verité des images*, Paris, L'Arche, 1992. Intervenção feita em inglês em um colóquio de arquitetos japoneses realizado em Tóquio, em 12 de outubro de 1991.