

# LIÇÕES PARA ARQUITECTOS, POR ALLAN DWAN

José Neves



"I'm sorry sweetheart.  
You got to play it the way the cards fall."  
*River's Edge* (1957)

"There's nothing more beautiful than mathematical perfection – as in architecture."  
Allan Dwan

\*\*\*

Um dia destes, encontrei-me com um colega arquitecto que estava a preparar um ciclo de cinema sobre arquitectura. Mostrou-me a lista de filmes que tinha programado e que me pareceu correcta, mas perguntei-lhe: "Porque é que não mostras só filmes de Allan Dwan?" É que desde o princípio do cinema muita gente tem tratado desta relação entre o cinema e a arquitectura, mas essa aliança está especialmente presente na obra deste cineasta. E a todo o passo encontramos nela as mais valiosas lições que podem servir e estimular o trabalho de um arquitecto.

Algumas dessas lições encontram-se desde logo na forma como Allan Dwan, nunca tendo deixado de filmar entre 1908 e 1961, foi traçando o seu caminho. Eis algumas delas.

Allan Dwan aceitou encomendas de toda a espécie, trabalhando com todo o tipo de histórias, técnicos, actores, orçamentos, convenções, códigos e limitações ou "algemas", como ele lhes chamava. Mas nada disso ele desdenhava para de tudo isso tirar o maior partido possível nos seus filmes. Filma-se com os possíveis como se faz arquitectura com os possíveis. Por mais incongruente que seja um programa funcional, por mais banal que seja um lugar, por mais apertado que seja um orçamento, por mais absurdos

que sejam os chamados “regulamentos aplicáveis”, para um arquitecto as condicionantes não podem ser empecilhos (ou desculpas) mas sim dados para trabalhar. Os filmes de Allan Dwan – e os heróis deles –, cheios de audácia e tranquilidade, dizem-nos sobre o trabalho dele o que Frank Lloyd Wright dizia do seu: “As limitações são os melhores amigos da arquitectura.”

Do mesmo modo, passando por sucessivas e violentas transformações da técnica do cinema – o som, a cor, os formatos –, com todas essas novidades Allan Dwan soube lidar (hoje trabalharia, obviamente, com o digital), nunca deixando de ser absolutamente fiel a uma maneira de fazer tão antiga como o ofício que ele próprio ajudou a inventar. Tal como um arquitecto que sabe que as palavras de Mies van der Rohe – “A arquitectura é o desejo de uma época traduzido em espaço.” – e as palavras de Robert Bresson – “Novidade não é originalidade nem modernidade.” – podem ser uma e a mesma coisa.

“Um dos problemas dos realizadores é que fazem um grande filme – que pode ser um êxito – e a seguir tentam ultrapassá-lo. E, não raramente, caem de cara no chão. É por isso que tento fazer disto uma regra: se faço um grande filme que é um êxito, faço um filme barato logo a seguir.” É John Ford quem recusa assim, em 1936, uma determinada ideia de “crescimento”, antecipando a célebre história que Buñuel contaria mais tarde, horrorizado, sobre um encontro em que Nicholas Ray lhe tinha confessado a sua angústia por não poder deixar de fazer filmes cada vez mais caros, história esta mais tarde recontada por Jean-Marie Straub e Danièle Huillet num filme de Pedro Costa. Allan Dwan fez alguns dos filmes mais caros e famosos do seu tempo e alguns dos mais baratos, rápidos e obscuros. Como um arquitecto que sabe como é decisivo desenhar uma cabana depois de ter desenhado uma catedral.

As diferenças muito grandes que existem entre as obras de Allan Dwan (um “cinema de excepções”, segundo Chris Fujiwara) só podem dever-se à liberdade que o domínio de um ofício e o prazer de exercê-lo podem assegurar.

Mas as mais evidentes lições que nós arquitectos podemos ir buscar ao trabalho de Allan Dwan, a quem Jean-Claude Biette atribuiu certeiramente o título de “grande poeta do espaço”, encontram-se na arquitectura que está dentro dos seus filmes. A ambição destas notas breves, pegando em *River's Edge* (1957) – um dos últimos dos quatrocentos filmes que Allan Dwan realizou e o derradeiro trabalho do arquitecto e cenógrafo Van Nest Polglase – é chamar a atenção para duas ou três coisas muito importantes e muito esquecidas, tanto numa como noutra destas duas artes do espaço, e que os seus filmes nos lembram insistentemente.

## **Movimento e assentamento**

A noção dada por Lewis Mumford de que “a vida humana balança entre dois pólos: movimento e assentamento” é das que mais simples e justamente iluminam as formas da nossa ocupação do mundo, de que as cidades são a expressão mais evidente.

Em *River's Edge*, o movimento – a aventura – de Debra Paget (Margaret), Anthony Quinn (Ben) e Ray Milland (Nardo) não passa praticamente pela cidade mas sim por um território vasto, quase sem construções humanas. A fuga deles que preenche quase todo o filme, desde o rancho de Quinn e Paget até à fronteira entre o México e os Estados

Unidos (marca humana invisível sobre o chão) passa por montes e vales, ou seja, por todas as formas fundamentais da topografia de qualquer território e que estão antes (debaixo) das cidades: a planície (coberta por milhares, atravessada por longas estradas rectas e onde Quinn fixou o seu pequeno rancho), a linha de cumeada (onde as personagens caminham e dominam a paisagem, como caçadores) e a linha de água (a *river's edge* do próprio título do filme, logo no genérico mostrada e onde por fim todos descansam – vivos ou mortos). Em todos os lugares que estas formas configuram acontecem coisas. E todas as coisas acontecem porque essas formas isso permitem ou a isso obrigam. Pensem-nos abismos deste filme.

São três os abismos que organizam o itinerário das três personagens (“tudo o que eu fiz foi, para mim, triângulos (...) só nos relacionamos com as pessoas através de triângulos e linhas”, explicou Allan Dwan a Peter Bogdanovich) e que determinam as transformações que elas e as relações entre elas vão sofrendo ao longo do filme:

1.



O primeiro, a ribanceira para onde a *roulotte* e a furgoneta em que fizeram a parte inicial do caminho são atiradas, marca o ponto de partida do percurso a pé, desprotegido perante a violência da natureza e livre das distinções e das hierarquias que o espaço artificial inevitavelmente nega ou determina. Até aí Anthony Quinn conduz o automóvel, separado e voltado de costas para a pequena *roulotte* em que Ray Milland e Debra Paget se deitam. A partir daí, a pé, o caminho depende apenas das afinidades e das repulsas que entre eles vão oscilando e da força de cada um deles, quando muito aumentada pela posse de uma faca ou de uma espingarda.

2.



O segundo, o rochedo íngreme que Ray Milland tenta com muito esforço escalar, preso a uma corda içada por Anthony Quinn, é o dispositivo que faz com que a mala pela primeira vez se abra e as notas do milhão de dólares pela primeira vez esvoacem. Por causa disso, Ray Milland mata o velho garimpeiro, Debra Paget afasta-se dele e o desejo de vingança de Quinn cresce desmedidamente.

3.



O terceiro, por fim, é a ravina em que a mala prateada se volta a abrir e o dinheiro a cair, desta vez para se perder definitivamente, misturado com o corpo atropelado de Ray Milland.,

Se em *Silver Lode* (1954), (exemplo maior da relação, no cinema, entre os corpos e o espaço da cidade) o movimento organizado da multidão que persegue John Payne, ora santo ora diabo, é como uma procissão alucinante cujos passos são as casas das duas mulheres que, por estarem apaixonadas, tudo vêem e tudo percebem e as casas das instituições colectivas da cidade – o tribunal, a câmara, a prisão, a igreja, o telégrafo, o *saloon*, o estábulo, todos eles engalanados por ser um dia feriado –, o movimento em *River's Edge* é como uma peregrinação de três corpos cujos refúgios são clareiras, cavernas e o leito de um riacho.

Na cidade como no deserto, as construções humanas como os sítios na natureza tornados humanos pela acção da escolha (é Ray Milland quem diz, quando surpreende Paget e Quinn abraçados no interior da caverna: “Maybe I should have knocked...”), são as âncoras possíveis para os movimentos dos corpos que, planeados ou à deriva, em colectivo ou em solidão, rituais ou quotidianos, são sempre arriscados.

### Espaço e uso

Em *River's Edge*, a natureza sem qualquer vestígio da mão humana parece ter sido concebida para receber as três personagens, isto é, os gestos, os olhares e as palavras delas.

A primeira imagem que nos é dada a ver do lugar que Paget, Milland e Quinn escolhem para descansar na primeira noite passada sem tecto é a imagem de uma espécie de palco.

O fundo é um emaranhado de rochas vagamente abertas por um caminho que só se distinguirá mais tarde quando Anthony Quinn o percorrer – “I'll have a look around.”; o chão é feito de terra e de pedras que se juntaram para proteger uma pequena fogueira que divide o plano rigorosamente em dois: num dos lados, Ray Milland e Debra Paget, do outro, um pouco distante, Quinn; para cada um dos corpos, visto inteiro, um tronco de uma árvore de que dependem a posição e os gestos de cada um deles.



Quando Quinn, sozinho sobre um rochedo próximo, olha os outros dois enquanto se beijam, não só as árvores mudaram de posição como a árvore a que Quinn estava encostado desapareceu do sítio onde estava antes plantada. A fogueira também mudou de posição para continuar a ocupar o meio do plano e servir agora de centro ao rigoroso círculo de luz que define o espaço da clareira. (Mais tarde, a única árvore que existe nas margens do ribeiro onde tudo termina parece lá estar para abrigar o casal de sobreviventes.)



Nos filmes de Allan Dwan confirmamos que as acções não existem desligadas dos espaços e das coisas. As acções *têm lugar*, no cinema como na vida, e é a forma desses lugares que, em grande parte, lhes dão nexo. Mas em nenhum momento os cenários dos filmes de Allan Dwan, tantas vezes fulgurantes, falam alto demais ou tomam a dianteira aos corpos que neles actuam. A “extrema simplicidade” e a “economia da linha” que, nos próprios termos de Allan Dwan, norteiam todos os aspectos da sua arte, determinam também como os lugares servem as acções ou, melhor dizendo, como os lugares, que nos passam estranhamente despercebidos (tanto a nós que vemos o filme como às personagens que estão dentro dele), se *unem* às acções.

Também na vida existe uma certa e estranha distracção parecida com esta perante a realidade dos espaços que nos envolvem, para que possamos neles viver. E se esses

espaços, na melhor das hipóteses, parecem ter lá estado sempre, como aquela clareira com aquelas árvores, em *River's Edge*, a forma desses espaços, os elementos que os constituem e as coisas que os ocupam transfiguram-se também e mudam ou parecem mudar de sítio com o uso que lhes damos, mas principalmente através da nossa memória e dos nossos sonhos.

### Circunstância e Contexto

Raramente as obras de arquitectura são ambulantes (não façamos confusões com a errância virtual das suas imagens). As obras de arquitectura têm raízes, constroem-se em lugares que já existiam antes delas e que com a sua presença são transformados.

Em *River's Edge* não são apenas as imagens das paisagens, dos lugares e dos espaços que ocupam o ecrã, são também outras coisas que, pertencendo ao contexto ou com ele colidindo, surgem associados a todos os gestos: meia dúzia de pequenos objectos – o pequeno espelho circular pendurado sobre as camas dispostas em “L”, de Quinn e Paget; o pequeno forno que explode; o ferro de marcar o gado e a faca de matar perus; as armas e as balas; a mala metálica e, dentro dela, as dez mil notas de cem dólares que se trocam por uma corda, um tição ou uma vaca morta, que voam pelos ares por duas vezes, que servem para atear fogueiras, que acabam amachucadas nos bicos dos pássaros ou a flutuar nas águas de um ribeiro – e três animais.

Debra Paget enfrenta, em três cenas diferentes, três animais também em tudo diferentes: o boi que rompe a vedação do curral do rancho; o escorpião que tenta ocupar a cavidade de uma das suas pantufas de renda; a serpente que, dentro da caverna ameaça os dois homens que lutam, e que ela mata.



Uma grande parte das circunstâncias concretas com que o trabalho da arquitectura se defronta está no lugar. Essas circunstâncias são sempre diferentes, de lugar para lugar, e muitas vezes transitórias e por causa disso a atenção sobre elas e a disponibilidade para lhes responder com acerto correspondem a um trabalho que não se presta a receitas universais. Nuns casos, o que se toma desses lugares surge como os bichos de *River's Edge* que parecem brotar deles com uma surpreendente naturalidade (a da ameaça que surge no sítio certo mas com que nunca se conta); noutros casos, os encontros que se provocam são como o que acontece entre o deserto e o Ford Thunderbird cor-de-rosa de Nardo que o atravessa (uma colisão que tudo esclarece).

### Matéria e sentidos

A arquitectura não é feita – nunca o foi – apenas para o sentido da visão. Mais do que nunca é importante repetir esta verdade evidente: todos os sentidos, estejam em nós mais ou menos despertos, estão em jogo quando se trata de habitar a realidade de um espaço e mesmo, no caso da visão, um dos aspectos que dela mais conta é a capacidade da sua percepção periférica, sem a qual não seríamos capazes de nos sentirmos *dentro* de um espaço.

São as próprias limitações maravilhosas da arte do cinema – a percepção de um filme é limitada a dois dos cinco sentidos: a visão (bidimensional) e a audição (o som demorou mais de vinte anos a surgir depois de Allan Dwan ter feito o seu primeiro filme) – que em todos os momentos de *River's Edge* nos fazem tomar consciência de outros sentidos. Quando Debra Paget, vestida a rigor, desce a escada do hotel para se encontrar com Ray Milland, as texturas monocromáticas das paredes, dos degraus, das portas e do vestido dela (os ocres e os castanhos avermelhados da terra, da madeira e até da água que ocupam a primeira parte do filme, surgem aqui no grau mínimo da saturação) sentimos, como Goethe, que “as mãos querem ver, os olhos querem acariciar.”



Quantos filmes se fazem que resistem a olhares e ouvidos atentos e pacientes? Quantos quartos, quantos edifícios e quantas cidades se constroem para o afecto e a inteligência dos sentidos?

## Continuidade

John Dorr faz notar na obra de Allan Dwan que “o mundo capturado no fotograma nunca é tão importante como a relação entre um plano e o seguinte.” Para melhor entender isto, voltemos à cena em que Paget dispara sobre a cobra enquanto Quinn e Ray Milland lutam, para nos lembarmos da cavidade escura, sempre visível, ao lado da entrada luminosa da caverna, mas em que só reparamos depois da cobra surgir do seu interior; ou do estranho abraço imóvel dos dois homens; ou do corpo dobrado e indiferente de Debra Paget, doente, enquanto à sua frente se joga a vida e a morte.

Também numa obra de arquitectura, os elementos que a constituem nunca são tão importantes, por si só, como a relação entre eles. E isto verifica-se, não só pela própria natureza da arquitectura – ao tratar sobretudo de participar na forma dos estabelecimentos humanos, é o espaço entre as coisas que conta, mais do que as próprias coisas –, mas também e muito por duas outras razões: por um lado, numa obra de arquitectura qualquer elemento só é na verdade comprehensível quando relacionado com os outros elementos com os quais forma um todo; por outro lado, os limites de uma obra de arquitectura nunca são os limites da obra projectada, ou seja, uma obra só existe verdadeiramente em relação ao que, de uma maneira ou de outra, lhe está próximo e com o que, também de uma maneira ou de outra e inevitavelmente, estabelece continuidades.





Mas não é só esta noção de continuidade – a noção que se refere à forma e à estrutura das próprias obras – que está nos filmes de Allan Dwan. Os seus filmes assentam igualmente num outro princípio de continuidade de que Jean-Luc Godard fala quando diz que “um filme não é uma obra em si. Forma ao mesmo tempo parte de um todo. O que se começa a procurar num filme acaba por se encontrar noutras.” A obra de Allan Dwan clarifica também que esta procura não tem que começar e acabar na obra de um só autor. O que alguém começa a procurar num trabalho acaba por ser encontrado no trabalho de outros. A ambiciosíssima modéstia que este processo implica – e que é tanto a dos cientistas como a dos poetas – é também a altivez dos artesãos. Foi Giancarlo de Carlo quem disse dos seus antigos colegas tratadistas Alberti ou Francesco di Giorgio: “Eles falavam das técnicas simples que tinham aprendido com os pedreiros. Então, necessariamente, eles eram modestos. Porque se se começa a lançar as raízes na cultura que está à volta, está-se ao abrigo dessa atitude de distanciamento, de arrogância, de desprezo de facto, que é a base da imodéstia, onde se acredita estar noutra esfera, outro nível (...).”

Quando há cada vez menos alternativas entre os produtos uniformizados dos hipermercados e os acepipes mais ou menos exóticos das lojas *gourmet*, não nos resta senão recomeçar, como dizia Brecht, pelas “bad new things” e não pelas “good old ones” para reinventar as novas pequenas lojas da esquina. Talvez seja esta a melhor das

maneiras possíveis que temos hoje para redizer a coisa mais importante que qualquer obra humana pode lembrar: “agora que estamos vivos.”