



EIXO TEMÁTICO:

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Ambiente e Sustentabilidade | <input checked="" type="checkbox"/> Crítica, Documentação e Reflexão | <input type="checkbox"/> Espaço Público e Cidadania |
| <input type="checkbox"/> Habitação e Direito à Cidade | <input type="checkbox"/> Infraestrutura e Mobilidade | <input type="checkbox"/> Novos processos e novas tecnologias |
| <input type="checkbox"/> Patrimônio, Cultura e Identidade | | |

Cidades de Babel

Cities of Babel

Ciudades de Babel

ROCHA, Ricardo (1);

(1) Professor Doutor, Universidade Federal do Espírito Santo, UFES – PPGAU, Vitória, ES, Brasil; e-mail: rdsr8@hotmail.com

Cidades de Babel

Cities of Babel

Ciudades de Babel

RESUMO

Este artigo explora as relações entre a arquitetura e cenografia no filme "Aeon Flux", baseado em uma série de animação da MTV e dirigido por Karyn Kusama. Seus criadores revelaram que primeiro lugar imaginado para as locações foi a capital do Brasil, Brasília. Nas palavras dos roteiristas, Brasília foi a primeira escolha porque é "literalmente uma ilha na selva." Ao invés de enfatizar o absurdo desse ponto de vista, é interessante notar que, finalmente, por razões operacionais, Berlin foi escolhida para o filme. Portanto, em vez de uma cidade planejada, optou-se por uma cidade "real", com suas camadas de história. Berlin, com suas "declarações arquitetônicas interessantes", serviu como um espelho para Bregna, "a última cidade na Terra" e, através da cidade, foi possível chegar a um equilíbrio interessante entre visões "futuristas" e "recriações poéticas" do passado, entre ficção científica e história..

PALAVRAS-CHAVE: arquitetura, cidades, ficção

ABSTRACT

This paper explores the relations between architecture and scenic art present in the movie 'Aeon Flux', based on an animated series for MTV and directed by Karyn Kusama. Its creators revealed that the first place imagined for the locations was the capital city of Brazil, Brasilia. In the words of the screenwriters, Brasilia was the first option because it is 'literally an island in the jungle'. More than simply emphasize the absurdity of this vision, it is interesting to note that, finally, for operational reasons, Berlin was chosen for the film. Thus, instead of a planned city, they opted for a 'real' city, with its layers of history. Berlin, with its 'really interesting architectural statements', worked as a mirror for Bregna, 'the last city on Earth', and, through the city, it was possible to reach an interesting balance between 'futuristic' visions and poetic 'reconstructions' of the past; between science fiction and history.

KEY-WORDS: architecture, cities, science fiction

RESUMEN:

Este artículo explora las relaciones entre arquitectura y escenografía presente en la película "Aeon Flux", basado en una serie animada de MTV y dirigida por Karyn Kusama. Sus creadores revelaron que el primer lugar imaginado para las locaciones fue la capital de Brasil, Brasilia. En las palabras de los guionistas, Brasilia fue la primera opción, ya que es "literalmente una isla en la selva". Más que enfatizar lo absurdo de esta visión, es interesante observar que, por último, por razones operativas, Berlin fue elegida para la película. Por lo tanto, en lugar de una ciudad planificada, optaron por una ciudad "real", con sus capas de la historia. Berlin, con sus "declaraciones arquitectónicas muy interesantes", trabajó como un espejo para Bregna, "la última ciudad de la Tierra", y, a través de la ciudad, fue posible llegar a un equilibrio interesante entre visiones "futuristas" y "reconstrucciones" poéticas del pasado; entre la ciencia ficción y la historia.

PALABRAS-CLAVE arquitectura, ciudades, ficción

1. INTRODUÇÃO

E no começo era o clichê, apenas para despistar um início um tanto batido. Se no começo era o verbo, a linguagem é estrutura fundamental da civilização, quiçá, da humanidade mesma, ontologicamente falando. Em a “origem da geometria”, por exemplo, Edmund Husserl investiga menos a origem da percepção primordial das formas geométricas – Sol e Lua como círculos, estrelas como pontos, troncos como verticais, a linha do horizonte como contraponto horizontal – e mais o salto compreendido pelo sucesso na transmissão de tal descoberta: isto é, a possibilidade de explicar, a *comunicação* de que *isto* é um círculo a outrem.

Na passagem bíblica sobre a Torre de Babel, os homens habitavam uma cidade, tinham uma única língua e construíam uma torre. É provavelmente a primeira vez que linguagem e construção aparecem tão claramente relacionadas, uma única língua como possibilidade de uma só cultura, permitindo a construção de algo que desafiaria o poder divino.

Em certa ocasião, o historiador e crítico de arquitetura Stanislaus von Moss discutia as duas¹ versões de Bruegel para o tema da Torre de Babel: a que se encontra em no Kunsthistorisches Museum de Viena, uma espécie de canteiro em obras, poderia ser entendida como metáfora da democracia, enquanto algo (sempre) inconcluso; a que está no Museum Boijmans Van Beuningen, em Roterdã, por sua vez, incorporaria uma visão despótica, em sua quase conclusão.

É interessante como uma estória tão curta pode se tornar quase um “mito de fundação”, com tamanha capacidade “imagética”. A Divina Comédia de Dante Alighieri foi capaz de alimentar a imaginação até mesmo de artistas como Salvador Dali, centenas de anos depois, mas estamos falando de uma obra prima inquestionável da literatura universal. Ainda que se concorde com Harold Bloom, em O Cânone Ocidental, onde o americano propõe a Bíblia como uma das grandes obras literárias da humanidade, independente de seu valor religioso, e mesmo se lembrarmos que algumas edições ilustradas da Divina Comédia restringiram-se ao Inferno, é importante dar-se conta que uma das menores passagens do velho testamento tenha provocado tamanha miríade de interpretações, não apenas textuais, mas, também, através de imagens, como no caso de Bruegel e outros – e, nesse sentido, a palavra clichê pode assumir seu significado relativo à impressão de imagens: o que causa uma impressão em que lê ou vê.

A palavra escrita, no sentido do texto impresso, de fato, possui valor como imagem, basta lembrar as iluminuras e capitulares. Durante algum período havia, inclusive, uma aversão pelo vazio, ao ponto de repetirem-se letras para preenchê-lo. A “impressão” no observador, isto é, a qualidade ou caráter da imagem que ele via adquiria, nesta situação específica, um valor quase semelhante à mensagem transmitida pelo texto. Durante o Barroco a qualidade imagética do texto impresso será conscientemente explorada, desta feita, associada ao vazio. Não é à toa que os Irmãos Campos farão esta referência ao Barroco.

A poesia concreta entronca, assim, literatura e artes visuais. Não é necessário lembrar a exploração da diagramação da página, o rompimento da estrutura linear de leitura, o grafismo mesmo gerado por algumas composições. Tudo isso é conhecido. E também a contaminação inversa, como no caso dos livros de artistas, por exemplo – ainda que a referência principal,

¹ Parece que uma terceira foi perdida.



nesse caso, seja o suporte, o livro em si. A literatura prescinde do suporte aliás. Os Evangelhos provém da tradição oral. Em Fahrenheit 451 a proibição dos livros (e da literatura), em uma sociedade do controle, leva a “sobrevivência” da literatura através de “pessoas-livro”, que ficavam responsáveis pela perpetuação de um livro em específico, na medida em que o suporte tinha que ser destruído por questões de segurança. E hoje existem os ebooks.

Para Vitor Hugo o livro mata a arquitetura das catedrais, enquanto algo a ser lido. Daí a questão central da comunicação: há algo a ser lido, uma mensagem, nas cidades contemporâneas?

2. BBB

O título de sabor concretista, que poderia ser algo como “bem, bem, bem...” é como um indício de que a resposta à pergunta seria, claro, sim e não. Evidentemente, é possível entender determinadas características comuns das metrópoles contemporâneas (cidades ou regiões metropolitanas a partir, talvez, de um milhão de habitantes) como os problemas urbanos a serem enfrentados nas próximas décadas. Desnecessário enumerá-los, todos os conhecemos.

Portanto, não é o caso de transformar as mazelas urbanas em metáforas. Nesse sentido, retomando o tema de Babel, a ideia de uma cidade que, durante alguns minutos, passa da unidade à diversidade, se entendermos a língua como fundamento da cultura, pode ser o mote, desde que visto a contrapelo, para uma discussão sobre o par identidade(s)/cultura(s) em associação ao suporte físico, quer uma cidade real ou uma cidade inventada.

Nos próximos parágrafos, a partir de uma análise focada nos cenários (locações) para o filme *Aeon Flux*, será possível perceber como um conjunto de referências diversas – a ficção científica como gênero; uma visão equivocada sobre o fenômeno urbano no Brasil, a partir de sua capital Brasília; a ideia de Berlim como uma cidade dividida pela guerra fria entre dois mundos (ocidente democrático/ cortina de ferro totalitária); a justaposição de épocas e estilos como chave para a densidade histórica, etc. – podem ser reunidas no sentido de “criar” um universo, quiçá, uma cultura, coerente em seus próprios termos e que retoma algumas das questões caras à(s) “mitologia(s)” do ocidente.

3. Brasília, Berlim, Bregna

Originalmente, *Aeon Flux* constituiu um conjunto de episódios curtos (seis em 1991 e cinco em 1992) e, logo a seguir, uma série de dez episódios, de trinta minutos cada, de animação de ficção científica, criados por Peter Chung para a MTV, no início dos anos noventa. A personagem principal é uma espécie de espiã ou agente e a história mescla uma atmosfera futurista cyberpunk com erotismo, ação e violência – ingredientes que nas mãos de alguém habilidoso podem dar forma a um objeto de culto ou, pelo menos, a um sucesso de vendas.



Dez anos depois dos episódios iniciais, que se tornaram um produto 'cult', foram lançados uma série em quadrinhos, em quatro volumes, pela Dark Comics e um filme pela Paramount, com direção de Karyn Kusama, supervisão e direção de arte por J. Frankish e D. Warren, respectivamente. Era a vez do sucesso de vendas.

A estória se passa em 2415. Em 2011, um vírus extermina a quase totalidade da população da Terra. Os sobreviventes vivem em Bregna – *the city of five million*², uma cidade amuralhada, rodeada pela selva e governada por um conselho de cientistas, presidido por Trevor Goodchild, (Marton Csokas) com o auxílio de seu irmão Oren (Jonny Lee Miller). O desaparecimento de pessoas em circunstâncias não explicadas acaba gerando, por seu turno, o aparecimento de um grupo de rebeldes – 'Monicans' – liderados por *Handler* (Frances MacDormand) que acreditam que Goodchild estaria por trás de tais acontecimentos. Aeon Flux (Charlize Theron) é a principal agente Monican.

Chung e seus fãs rejeitaram o filme como uma espécie de 'traição' à série original – reação, como se sabe, recorrente no mundo das adaptações para o cinema. No caso a crítica, muito provavelmente, se relaciona ao fato de que a produção cinematográfica buscava atingir um público mais amplo do que os fãs dos episódios da MTV, não podendo, desse modo, do ponto de vista do estúdio/ produtores, ter o caráter experimental destes. De qualquer forma, o filme teve uma recepção morna, para não dizer fria, e pouco sucesso, apesar da bela ganhadora do Oscar – por *Monster* (2003) – como atriz principal.

Não obstante a adaptação de Aeon para as telas possuir uma estória com escasso interesse, ela constitui, talvez, um acerto em termos cenográficos. A partir de uma inclinação inicial por Brasília, escolhida e, posteriormente, preterida por fatores um tanto novelescos, finalmente, optou-se por Berlim (e Potsdam) como cidade para as locações.

Inicialmente, a diretora imaginou Brasília como a cidade ideal para o filme. Talvez porque Bregna, a cidade de Aeon Flux, fosse rodeada por florestas. Bregna- Brasília seria então uma cidade *futurística* cercada pela selva. Os roteiristas chegaram a dizer literalmente isso a respeito da capital brasileira. A ideia absurda de que Brasília seria uma espécie de ilha urbana futurista em meio à floresta tropical talvez tenha sucumbido diante da realidade – a capital do Brasil é envolvida por cidades satélites formando uma periferia urbana relativamente extensa. De qualquer modo, a cidade foi preterida, segundo a justificativa de que não teria condições de acolher uma grande produção cinematográfica.

Uma das primeiras cenas de Aeon Flux mostra Bregna do alto. De perímetro circular e amuralhada, como as cidades ideais renascentistas, com efeito, é como uma ilha urbana em meio à selva. É curioso o fato de que esta tensão natureza/ civilização, tão presente nos primeiros contatos dos europeus com o continente americano, torne a aparecer, em pleno século XXI, como ponto de vista da opinião média americana em relação ao Brasil, tomado como uma espécie de floresta tropical gigantesca pontuada por cidades isoladas.

Entretanto, existem alguns pontos em comum entre a Brasília real e a Bregna da ficção³. O Lago Paranoá – lago artificial criado para compensar o clima extremamente seco do *cerrado*, espécie de savana que constitui o ecossistema original que envolve a capital brasileira – da

² Referência velada à cidade de três milhões de habitantes de Le Corbusier? Contudo, alguém fez as contas erradas: se 1% da população mundial sobreviveu e constitui o total de habitantes de Bregna, a cidade deveria ter 50 milhões de pessoas.

³ Andrew McAlpine, de fato, cita Oscar Niemeyer como uma referência.

primeira aparece recriado, de certa maneira, na segunda, ainda que de modo ainda mais artificializado. Em Brasília o lago tem contornos ‘naturais’, como consequência de ser resultado de uma represa criada no fundo de um vale; em Bregna trata-se de algo absolutamente geométrico. A natureza em Bregna, ainda que possa ser hostil, como no caso das armas ‘orgânicas’ que defendem a cidadela (o centro do poder), é ‘controlada’, em oposição à selva não controlada extramuros.

A água, alias, é elemento constante não só em Bregna como na própria ação do filme. Constitui parte do ‘plano’ da cidade – visualizado em uma maquete em uma das sequencias iniciais que apresentam o contexto da trama – e é meio para mensagens secretas, que só podem ser lidas através de sua ingestão. A central de vigilância do regime de Goodchild, cuja localização real é a *Haus der Kulteren der Welt*, também é uma espécie de ‘máquina’ ou ‘mecanismo hidráulico’.

Além disso, o plano de Bregna, misto de beaux-arts, cidade-jardim e Dubai, com sua geometria precisa e simetria axial, é correlato do de Brasília (figura 1), bastando retirar a referência a Dubai e lembrar os terraplenos chineses, Le Corbusier e a cidade linear de Arturo Soria y Matta: tanto em uma como na outra, encontramos composições articuladas por eixos centrais que se cruzam, virtualmente, com a água (ROCHA, 1998).

Figura 1. O Eixo Monumental de Brasília visto da Torre de TV: a Esplanada dos Ministérios aparece ao fundo e, atrás dela, o Lago Paranoá.



Foto do autor.

Nesse sentido, *Aeon Flux* inverte a tendência recente de certa ‘cenografia do urbano’: se o cinema clássico privilegiou a cidade racional e mesmo super-racional, num eco ao racionalismo

da arquitetura e do urbanismo modernos, o cinema contemporâneo, realizado nos últimos vinte anos, tem tendência a privilegiar as cidades anárquicas, caóticas, sem centro, quase sempre noturnas (Rodrigues, 2003, p. 5).

Bregna não parece ter centro, ou melhor, seu centro não corresponde ao centro do poder. A cidadela, ainda que sobre o eixo central, parece ficar deslocada em uma de suas extremidades – como em Brasília e Chandigarh. O poder é insidioso, na medida em que não é ostensivo – os cartazes de propaganda de Goodchild, com seu ar oriental e, ao mesmo tempo, ‘pop’, parecem anunciar algum show, mas do que impor a imagem de um déspota; e absoluto: o controle sobre o ‘patrimônio genético’ da população, condenando-a ao ‘eterno retorno’, acaba transformando o sonho utópico de viver eternamente no seu contrário, em uma distopia manifesta em pesadelo(s).

Voltando a atenção para a Alemanha, a utilização de locações reais recriadas como cenografias para o filme é, muito provavelmente, seja o ponto alto de Aeon Flux – na verdade, os roteiristas reescreveram o roteiro para adaptá-lo à locais específicos, aproveitando as oportunidades oferecidas por edifícios reais. Provavelmente, o trabalho de Kusama e da equipe de diretores de arte e designers foi fundamental – e a afirmação não tem nada de óbvio, na medida em que, ao que tudo indica, os roteiristas tinham um conhecimento muito rudimentar das possibilidades da cenografia ‘atuar’ no filme.

Se a sequência inicial é, do ponto de vista narrativo, um tanto estranha, parecendo ser posposta, a alternância de ambiências é, no mínimo, intrigante, encadeando escalas diferenciadas de forma fluida, quase sugerindo a organicidade presente no ‘plano’ de Bregna. Do *close* onde Aeon captura uma mosca com os cílios – em uma citação à série original – passa-se aos jardins, terraços e escadarias de Sanssouci, à escala geográfica do território, à visão de uma maquete de Bregna em uma redoma à Buckminster Fuller, de volta à Sanssouci e, através de uma pílula que aciona um mecanismo fisiológico em Aeon, a um espaço mental onde os Monicans se reúnem, cuja locação é o *Anatomisches Theater der Tierarzneischule*, edifício construído por Carl Langhans no final do século XVIII, inspirado no Teatro Anatômico de Pádua.

Na sequência dos jardins de Sanssouci (Potsdam) é possível perceber como a superposição de layers temporais distintos funcionou no sentido de criar suficiente estranhamento, pelo menos para quem não mora em Berlim – parte da sequência da escadaria, inclusive, foi feita no *Velodrom*. Na cena rodada neste último, um ator sobe os degraus da escadaria externa do prédio enquanto outro desce. Entre eles passa uma bicicleta futurista – ao que parece, o filme é recheado de pequenas brincadeiras como esta ou de instigantes associações involuntárias: separando selva e urbis, junto aos muros, vemos o *Biosphären-Halle*, natureza domesticada; o encontro entre Monicans, acionado por um processo fisiológico, ocorre em um antigo ‘teatro’ para aulas de anatomia; a central de vigilância do regime Goodchild é filmada na ‘Casa da Cultura do Mundo’; a locação real da cidadela, sede do governo, é um abrigo de animais.

Com isso, esta mescla entre passado/ futuro, conseguiu-se alcançar a ‘verossimilhança’ necessária para toda a atmosfera mental e psicológica, pano de fundo para a ação do filme – equilíbrio difícil se lembrarmos que se trata do gênero sci-fi. O barroco e o rococó de Sanssouci surgem, assim, recriados, por exemplo, em meio a colorida movimentação *punk chic* de atores e figurantes com sombrinhas de sabor oriental (a referência ao design japonês é constante e assumida). Diga-se de passagem, o figurino também faz uso da justaposição de presente e passado, com, por exemplo, casacos futuristas com corte inspirado em roupas do século XVIII.

Após curtas aparições do *Biosphären-Halle*, da Embaixada do México (obra de Teodoro González de León e Francisco Serrano), da *Gedenkirche Maria Regina Martyrum* e a Capela da Reconciliação (Reitermann & Sassenroth), a primeira edificação moderna/ contemporânea a ter algum ‘protagonismo’ na trama é a *Haus der Kulturen der Welt* (Figura 2) – concebida pelo americano Hugh Stubbins, pupilo de Walter Gropius, para a *Internationale Bauausstellung* (IBA, 1957). Trata-se, coincidentemente, da primeira missão de Aeon, sabotar a central de vigilância. A estrutura modernista marcante, que os alemães carinhosa e ou jocosamente chamam de “ostra grávida”, também aparece, com algum destaque, nos quadrinhos da Dark Comics.

Figure 2. *Haus der Kulturen der Welt*, Berlin.



Foto: Monica Rocha.

Mas não apenas edifícios marcantes aparecem ou tem algum papel na ação. Estruturas ‘esquecidas’ como um túnel de vento, antes utilizado como local de testes para o desenvolvimento de aeronaves, também chamaram a atenção de Kusama e sua equipe, sempre em busca de locações.

Como a estória se passa em 2415, Bregna, portanto, tem quatro séculos de existência. A antes referida superposição de layers temporais, que seria mais difícil de (re)criar em Brasília, ajuda a dar densidade ou profundidade histórica para a cidade fictícia. Apesar de não ser possível verificar a coerência da maquete apresentada nas cenas iniciais com os espaços cênicos, o que, de resto, não teria muito sentido, um aspecto salta aos olhos: a presença marcante da água tal como aparece naquela não tem muito rebatimento nestes, isto é, mais propriamente, nos espaços de Bregna. Somente na cena rodada no *Tierheim* a água aparece de forma mais

evidente. E trata-se da cidadela do regime, não de espaços públicos da cidade: como a água, o poder parece moldar-se a qualquer situação e infiltrar-se até nos organismos vivos, como se fizesse parte deles – um prato cheio para Michel Foucault!

A palheta de cores e materiais também contribui para a verossimilhança da atmosfera mental e psicológica de Bregna. A cidade não é exatamente uma distopia à Orwell, há, na realidade, um problema que o regime esconde dos habitantes e que opõe o ‘mocinho’ ao ‘bandido’ – Trevor Goodchild ao seu irmão. Bregna é colorida, quente, a vegetação está sempre presente, assim como a textura de materiais construtivos como a pedra e a madeira.

Outras locações marcantes são: *das Bauhaus Archiv*, local escolhido para a casa da irmã de Aeon, onde ela, a irmã, é assassinada. A cenografia superpõe aos exteriores do projeto tardio de Gropius, à noite, um interior confortavelmente iluminado, de inspiração oriental-futurista; o *Crematorium*, projetado por Axel Schultes, e que aparece em outras películas de ficção científica.

A concatenação de escalas no começo do filme, com idas e vindas entre closes, externas, cidade do alto, território geográfico, maquete, espaço mental interior; a oposição natureza incontrolada x sociedade do controle; orgânico geométrico x orgânico disforme; liberdade x controle; forma urbana orgânica e idilicamente totalitária/ invasão dos processos químico-físicos dos corpos; utopia x distopia; acaba tendo nuances que a formatação de massa da produção para o cinema não permite entrever em um primeiro momento – a complexidade se revela na ‘decupagem’ da estória.

Não deixa de ser interessante que – embora a maquete sugira que a cidadela do regime se localize no eixo principal da composição urbana, em posição afastada, como em Brasília – o principal monumento de Bregna seja o *Relical*: zepellin futurista que sobrevoa a cidade, supostamente, como forma de ativar a memória e que, na realidade, age em sentido contrário. Em suma, o monumento é um antimonumento e em mais de um sentido: é móvel e não fixo; feito em matéria maleável e não construído em materiais duradouros; e, finalmente, não é o que parece ser.

Mais do que a propalada, pelos criadores, relação entre a cidade dividida da animação original de Chung e a história recente de Berlim, enquanto uma cidade dividida, na medida em que tal divisão não aparece no filme, este ponto, sim, talvez estabeleça uma relação com a história alemã, a saber, a relação problemática com a memória, desde os acontecimentos trágicos ocorridos durante a Segunda Guerra.

Se Bregna tem algum parentesco genético com Brasília, ela acaba formando um tipo de imagem refletida de Berlim. Uma Berlim fictícia, digna de um conto de Ítalo Calvino. Como Federico Fellini, certa vez, afirmou:

Para mim, são muito mais reais coisas que não aconteceram, mas que foram inventadas. Assim ocorreu com a cidade onde nasci. A Rimini de verdade, onde passei minha existência de rapazote e estudante, está quase abandonada [por mim], cedendo lugar para a Rimini, a cidade, o país completo, em todos os seus detalhes, dos meus filmes. Percebo, agora, que estas versões de uma Rimini completamente reconstruída pertencem muito mais a minha vida que a Rimini topograficamente correta. (PETTIGREW, s/d)

Ou, parafraseando a diretora do filme, é como se as locações reais de Berlim fossem antecipações da atmosfera (re)criada do mundo de Aeon Flux. Como se elas fizessem tanto ou mais sentido na ficção do que na vida real.



(IN)CONCLUSÕES

Talvez seja essa uma das “mensagens” possíveis de se ler um meio a opacidade da superposição da cidade fictícia com suas referências reais. A memória, e mesmo a genética tal como associadas no filme, não é algo estático, como bem o sabem psicólogos e geneticistas, embora o tempo da genética seja um “tempo longo” se comparado ao da psique. A possibilidade de nos reinventarmos ou, em chave crítica, de alterarmos aspectos negativos da vida contemporânea, pode ter relação como a ideia (István Mészáros) de que o “software” econômico-social de nossas sociedades deve, ainda que parcialmente, ser alterado. Enquanto processo “sócio-metabólico”, espécie de simbiose entre corpo social e corpo propriamente dito – como em *Aeon Flux*, é possível que o suporte físico, como o mito de Babel e o filme parecem sugerir, importe menos do que uma reprogramação de nossas mentes, de caráter volitivo, consciente e sem conflitos reprimidos pela (relação problemática com a) memória. A destruição de Babel é também parte da criação da diversidade étnica e cultural. Bregna, ao mesclar ficção científica, modernismo, século XVIII, cultura pop, etc., demonstra como sincretismo cultural não prescinde de diversidade genética, incluindo aí uma alteridade “radical”, no sentido do “não-humano” (biodiversidade).

REFERÊNCIAS

- Kusama, K. (2005) *Aeon Flux*. Paramount Pictures/ Lakeshore Entertainment.
- Lamster, M. (2000). *Architecture and film*. New York: Princeton Architectural Press.
- Penz, F. Architecture and the screen from photography to synthetic imaging – capturing and building space, time and motion. In Lamster, M. (Ed.), *Architecture and film* (pp). New York: Princeton Architectural Press.
- Pettigrew, D. *Federico Fellini – sono um gran bugiardo*. Arte France/ Portrait & Cia.
- Rocha, R. (1998). Brasília: a cidade ideal da arquitetura moderna e seus débitos com a tradição acadêmica. *Anais do V Seminário de História da Cidade e do Urbanismo*. Campinas: PUCCAMP. Disponível em <http://www.anpur.org.br/revista/rbeur/index.php/shcu/article/view/605>
- Rodrigues, A. (2003). *A arquitetura do século XX no cinema*. Rio de Janeiro: CCBB.
- Thomas M., & Penz, F. (2003). *Architectures of illusion: from motion pictures to navigable interactive environments*. Bristol: Intellect Books.