



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202399220 - Ficção e Arquitecturas Cinemáticas

Tipo

Optativa

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2023/24	Mestrado Design Comunicação Mestrado Design Produto MI Interiores Mestrado Design Moda MI Arquitetura - Esp.Arq MI Arquitetura - Esp.Urb	2º	3.00 ECTS

Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português ,Inglês ,Outro	semestral		

Área Disciplinar

Arquitetura

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Jorge Henriques Ferreira

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Carlos Jorge Henriques Ferreira 2.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Pretende-se uma leitura sobre os efeitos de contágio entre a teoria e prática arquitetônica com a produção cinematográfica e mais recentemente com os jogos de vídeo ou o mundo digital e cinético. Os efeitos de contágio e os limites entre a ficção e a ideia projetada ou construída são por vezes difíceis de precisar. Pretende-se, desta forma, identificar um conjunto de obras e autores, quer da ficção, quer da teoria e prática arquitetônica que nos permitam referenciar ligações, influências ou mesmo adaptações entre estes universos contaminantes. Das temáticas e inquietações mais emergentes que se têm destacado nas últimas décadas sobre as relações entre arquitetura e ficção salientamos a importância dos seguintes objetivos: - Estabelecimento de um quadro de referências entre a ficção e a arquitetura através da relação privilegiada com a produção cinematográfica e de jogos. - Identificação de casos de estudo representativos de uma aproximação entre projetos e realizações arquitetônicas com a literatura e a produção cinematográfica ou de jogos. - Avaliação crítica de algumas estratégias ou metodologias de projeto arquitetónico relacionadas com a produção de ficção, elementos de convergência e de divergência. - Compreensão do impacto dos efeitos especiais nas relações entre a produção de espacialidade real e espacialidade simulada - mundos arquitetónicos e cinéticos.

Conteúdos Programáticos / Programa

Entre utopias e mesmo algumas distopias que nos referenciam obras de ficção encontramos significativos referenciais de teorias e práticas arquitetônicas e mesmo urbanísticas. Embora se possam referenciar na primeira década do século XX obras marcantes no mundo da ficção, com destaque para as criações de G. Méliès, salientamos a importância dos anos trinta como o período privilegiado para as grandes aproximações entre a arquitetura e a ficção. Entre a segunda metade dos anos vinte e a década de trinta encontramos um espaço privilegiado nas relações arquitetura e ficção em *Just imagine* de David Butler de 1930, *Metropolis* de Fritz Lang (1927), com destaque para a importância dos planos escolhidos sobre a maquete da cidade, ou de *Vida Futura* de William C. Menzies de 1936, onde se reconhecem proximidades com revoluções sociais sustentadas no desenvolvimento da industrialização e da mecanização, mas também novas perspectivas sobre os desenvolvimentos da arquitetura e das cidades. Os investimentos em algumas destas produções começam a implicar maiores orçamentos, onde por vezes os cenários são reaproveitados, como o exemplo de *Vida Futura* e a reutilização de elementos nos posteriores seriales *Flash Gordon* e *Buch Rogers*. Nos anos cinquenta, assistimos a novas relações, onde os efeitos da guerra fria alimentam os imaginários além da terra, integrando cenografias futuristas e modernistas, onde a luz natural e a luz artificial se referenciam como elementos centrais na produção de sombras e reflexos sobre volumes e superfícies que por vezes parecem pertencer a uma tela abstracionista sem deixar de referenciar uma ideia predominante de cidade multinível. Entre alguns destes exemplos destacamos o *Planeta Proibido*, onde encontramos uma construção subterrânea com mais de setecentos níveis, uma espécie de máquina arquitetónica e urbana em permanente movimento, fazendo autorreparações, salientando-se grandes avenidas ligadas a várias comunicações verticais. Esta referência de meados da década de cinquenta, não é alheia às discussões em curso sobre a habitação do futuro, salientando os trabalhos de Alison y Peter Smithson em Londres sobre a casa do futuro. No filme é marcante a ideia de um maciço ou um espaço fechado, ao qual se vão subtraindo partes para obter os “vazios” habitados. Entre outras referências, embora menos marcantes refiram-se o *Voo a Marte*. A partir dos anos sessenta e setenta, alargam-se as relações e contaminação entre arquitetura e ficção, recorrendo-se mesmo ao protagonismo de algumas obras arquitetónicas como ícones de instalações futuras, em exemplos como *el Dormilon* com a *Sculptured house* do arquiteto Charles Deaton de 1963, apenas acabada em 2003. Começamos a encontrar também referências ao movimento metabolista em exemplos como *Fuga de Logan* com grande influencia das ideias Kiyonori Kikutake. Também as

relações com a arquitetura de interiores e mobiliário, em exemplos como 2001: Odisseia no Espaço. Refiram-se ainda desenvolvimentos mais recentes como 5º Elemento, também com referências metabolicistas do no apartamento que nos referencia a torre Nagakim, ou Gattaca em que o grande centro da narrativa em torno da genética é uma obra de Frank Lloyd Wright, entre outros. A partir deste período salientamos também os imaginários arquitetónicos que se aproximam da ficção, com destaque para os grupos Archigram e Superstudio, onde os desenvolvimentos da conquista do espaço e dos conflitos da guerra fria alargam as perspetivas de cidades em movimento e sistemas de encaixe entre as suas partes, numa visão de uma sociedade mecanizada e ajustável ao contexto, questionando o sentido da monumentalidade, explorando a comunicação através de fotomontagem. A partir dos anos setenta e oitenta, os efeitos especiais referenciam uma nova fase e novas leituras sobre o espaço, com destaque para os efeitos da iluminação artificial, os painéis eletrónicos, emergindo um espaço de valorização cultural em torno da ficção científica e da cultura cyberpunk. Encontramos marcos de relações muito particulares entre uma espacialidade mais flexível e ao mesmo tempo uma maior sensibilidade sobre a relação tempo e materialidade, muito presentes na obra de G. Lucas em Guerra das Estrelas, Star Treck, ou Tron. Um marco que vai progressivamente alterar a relação espaço, informação, velocidade, corporalidade e mente. Ao longo dos anos noventa e prolongando-se pelo século XXI, encontramos novas referências em exemplos como Blade Runner, Saga Matrix, Eu Robot, IA, Origem ou Inception, entre outros. Saliente-se também a importância crescente na relação da arquitetura com a produção de vídeo[jogos em exemplos como Minecraft, Sims, Simcity, Cities in motion, Age of Empirors ou Cyberpunk, entre outros. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricula

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos são orientados para o desenvolvimento de um posicionamento crítico sobre as relações dos processos de projeto com o mundo criativo e tecnológico da ficção. O cruzamento de referências arquitetónicas com exemplos de ficção, com particular ênfase no universo cinematográfico e de videojogos revela-se um processo de aprendizagem dinâmico e muito pertinente na atualidade

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Os conteúdos da unidade curricular serão apresentados através de excertos de filmes, trailers, ou em alguns casos a totalidade de curtas-metragens. Serão analisados exemplos de projetos e obras de arquitetura ou mesmo espaços urbanos, que refletem a proximidade entre a sua conceção e a exploração cinematográfica dos mesmos. Em alguns casos esta relação é direta havendo aproveitamento dessas obras na narrativa cinética, noutros casos a sua aproximação e inspiração reflete a adaptação de utopias arquitetónicas e urbanísticas que emergem a partir de cenários ou de representações tridimensionais criadas especificamente para a produção cinematográfica. Em ambas as situações a abordagem metodológica contempla uma análise comparativa de elementos de suporte à crítica estética e espacial. Ao longo das várias aulas serão selecionados e analisados exemplos cinematográficos ou jogos de vídeo representativos da proximidade entre a teoria e prática arquitetónica com o mundo da ficção. Pretende-se uma leitura crítica através da produção de um trabalho que explore ou evidencie as relações entre o universo arquitetónico e a ficção. A avaliação será efetuada através de um trabalho que poderá ser apresentado em formato convencional escrito e acompanhado com imagens; em video ou jogo. Poderão ser considerados

outros formatos sujeitos a aprovação pelos docentes como Dioremas, maquetas convencionais ou virtuais, hologramas, etc.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Bibliografia Principal

Cook, Peter; Chark, W.; Crompton, D. (1972). Archigram. Boston: Birkhauser Colquhoun, Alan (1967). Typology and Design Method in British jornal Arena. Corboz, A. (2001). Le territoire comme palimpseste et autres essais. Besançon: Editions l'Imprimeur Damani, Abdelkader (2021). Superstudio. Life after architecture. Lienart. Derrida, Jacques (1976). Of Grammatology. Baltimore: Johns Hopkins Press. Eisenman, Peter (1999): Diagram Diaries. London: Thames & Hudson
Ferreira, C. H. (2016). Cidade Multidimensional - Lisboa Metropolis XXI. Lisboa: Caleidoscópio
Gausa, Manuel et al (2001). Diccionario Metápolis Arquitectura Avanzada. Barcelona: ACTAR
Gibson, William (1984). Neuromancer. U.S. Ace Publisher. Lang, Peter; Menking, William (2003). Superstudio - Life without objects. Skira Lynn, Greg; Poli, Alessandro (Superstudio); Maltzan Michael (2010). OTHER SPACE ODYSSEYS. Lars Muller Publishers. Halbwachs, M. (1992). On collective memory. Chicago: University of Chicago Press
Jammer, Max (1993). Concepts of Space. The History of Theories of Space in Physics. New York: Dover Publications
Jencks, Charles (1980). The Language of Post-Modern Architecture. London: Academy Editions
Meisenheimer, Wolfgang (2007). Choreography of the Architectural Space. The Disappearance of Space in Time. Cologne
Mitchell, William (2008). Word's Greatest Architect: Making, Meaning, and Network Culture
Mitchell, William (2004). Me++: The Cyborg Self and the Networked City
Mitchell, William (2000). E-topia "URBAN LIFE, JIM - BUT NOT AS WE KNOW IT"
Mitchell, William (1996). City of Bits: Space, Place, and the Infobahn
Roberts, Adam (2016). The History of Science Fiction. UK: Palgrave Macmillan.
Ventury, Robert (1995). Complejidad y contradición en la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili
Vidler, Anthony (1976). The Third Typology. Oppositions, 7

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202399220 - Fiction and Cinematic Architectures

Type

Elective

Academic year

2023/24

Degree

Master Communication
Design
Master Product Design
IM Interiors
Master Fashion Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English ,Other

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Architecture

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
28.00

Total workload
75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Carlos Jorge Henriques Ferreira

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Carlos Jorge Henriques Ferreira 2.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

It is intended to read about the effects of contagion between architectural theory and practice with

cinematographic production and more recently with video games or the digital and kinetic world. The effects of contagion and the boundaries between fiction and the designed or constructed idea are sometimes difficult to define. In this way, it is intended to identify a set of works and authors, whether from fiction or from architectural theory and practice that allow us to reference connections, influences or even adaptations between these contaminating universes. Of the most emerging themes and concerns that have emerged in recent decades about the relationship between architecture and fiction, we emphasize the importance of the following objectives: - Establishment of a frame of reference between fiction and architecture through the privileged relationship with cinematographic and game production. - Identification of case studies representing an approximation between architectural projects and achievements with literature and film or game production. - Critical evaluation of some architectural design strategies or methodologies related to the production of fiction, elements of convergence and divergence. - Understanding the impact of special effects on the relations between the production of real spatiality and simulated spatiality - architectural and kinetic worlds.

Syllabus

Among utopias and even some dystopias that refer to works of fiction, we find significant references of architectural and even urbanistic theories and practices. Although remarkable works in the world of fiction can be referred to in the first decade of the 20th century, with emphasis on the creations of G. Méliès, we emphasize the importance of the thirties as the privileged period for the great approximations between architecture and fiction. Between the second half of the twenties and the thirties we find a privileged space in the relations between architecture and fiction in *Just imagine* by David Butler from 1930, *Metropolis* by Fritz Lang (1927), highlighting the importance of the plans chosen on the model of the city, or *Vida Futura* by William C. Menzies from 1936, where proximity to social revolutions sustained in the development of industrialization and mechanization are recognized, but also new perspectives on the developments of architecture and cities. Investments in some of these productions begin to imply larger budgets, where sometimes the scenarios are reused, such as the example of *Vida Futura* and the reuse of elements in the later serials *Flash Gordon* and *Buch Rogers*. In the fifties, we witnessed new relationships, where the effects of the cold war feed the imaginaries beyond the earth, integrating futuristic and modernist scenography, where natural and artificial light are referenced as central elements in the production of shadows and reflections on volumes and surfaces that sometimes seem to belong to an abstractionist canvas while still referring to a predominant idea of ??a multilevel city. Among some of these examples, we highlight the *Prohibited Planet*, where we find an underground construction with more than seven hundred levels, a kind of architectural and urban machine in permanent movement, making self-repairs, highlighting large avenues connected to various vertical communications. This reference from the mid-fifties is not alien to the ongoing discussions on the housing of the future, highlighting the work of Alison and Peter Smithson in London on the house of the future. In the film, the idea of ??a massive or a closed space is striking, from which parts are subtracted to obtain the inhabited "voids". Among other references, although less remarkable are the *Flight to Mars*. From the 1960s and 1970s onwards, the relationship and contamination between architecture and fiction expanded, even resorting to the protagonism of some architectural works as icons of future installations, in examples such as *el Dormilon* with the *Sculptured house* by architect Charles Deaton de 1963, only finished in 2003. We also begin to find references to the metabolist movement in examples such as *Logan's Escape* with great influence from Kiyonori Kikutake's ideas. Also the relationships with interior architecture and furniture, in examples such as *2001: Odyssey in Space*. More recent developments such as the *5th Element* should also be mentioned, also with metabolic references to the apartment that refers us to the

Nagakim tower, or Gattaca in which the great center of the narrative around genetics is a work by Frank Lloyd Wright, among others. From this period, we also emphasize the architectural imaginaries that approach fiction, with emphasis on the Archigram and Superstudio groups, where the developments of the conquest of space and the conflicts of the cold war broaden the perspectives of cities in movement and systems of fit between its parts, in a vision of a mechanized and context-adjustable society, questioning the sense of monumentality, exploring communication through photomontage. From the 1970s and 1980s onwards, the special effects refer to a new phase and new interpretations of space, with emphasis on the effects of artificial lighting, electronic panels, emerging a space of cultural appreciation around science fiction and cyberpunk culture. . We find marks of very particular relationships between a more flexible spatiality and at the same time a greater sensitivity to the relationship between time and materiality, very present in the work of G. Lucas in Star Wars, Star Treck, or Tron. A framework that will progressively change the relationship between space, information, speed, corporeality and mind. Throughout the nineties and extending into the 21st century, we find new references in examples such as Blade Runner, Saga Matrix, Eu Robot, AI, Origin or Inception, among others. Also noteworthy is the growing importance in the relationship between architecture and the production of video games in examples such as Minecraft, Sims, Simcity, Cities in motion, Age of Empirors or Cyberpunk, among others.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit´s learning objectives

The contents are oriented towards the development of a critical position on the relationship between design processes and the creative and technological world of fiction. The intersection of architectural references with fictional examples, with particular emphasis on the universe of cinema and videogames, proves to be a dynamic and very relevant learning process today.

Teaching methodologies (including evaluation)

The contents of the curricular unit will be presented through excerpts from films, trailers, or in some cases the entirety of short films. Examples of architectural projects and works or even urban spaces will be analyzed, which reflect the proximity between their conception and the cinematographic exploration of them. In some cases this relationship is direct, taking advantage of these works in the kinetic narrative, in other cases their approximation and inspiration reflects the adaptation of architectural and urban utopias that emerge from scenarios or three-dimensional representations created specifically for cinematographic production. In both situations, the methodological approach contemplates a comparative analysis of elements that support aesthetic and spatial criticism. An approach to the different conceptions and appropriations of architecture in the real world and in kinetics is also developed. Throughout the various classes, cinematographic examples or video games representing the proximity between architectural theory and practice with the world of fiction will be selected and analyzed. A critical reading is intended through the production of a work that explores or highlights the relationships between the architectural universe and fiction. The evaluation will be carried out through a work that can be presented in conventional written format and accompanied with images; in video or game. Other formats subject to approval by teachers may be considered, such as Dioremas, conventional

or virtual models, holograms, etc

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

Main Bibliography

Cook, Peter; Chark, W.; Crompton, D. (1972). Archigram. Boston: Birkhauser Colquhoun, Alan (1967). Typology and Design Method in British journal Arena. Corboz, A. (2001). Le territoire comme palimpseste et autres essais. Besançon: Editions l'Imprimeur Damani, Abdelkader (2021). Superstudio. Life after architecture. Lienart. Derrida, Jacques (1976). Of Grammatology. Baltimore: Johns Hopkins Press. Eisenman, Peter (1999): Diagram Diaries. London: Thames & Hudson
Ferreira, C. H. (2016). Cidade Multidimensional - Lisboa Metropolis XXI. Lisboa: Caleidoscópio
Gausa, Manuel et al (2001). Diccionario Metápolis Arquitectura Avanzada. Barcelona: ACTAR
Gibson, William (1984). Neuromancer. U.S. Ace Publisher. Lang, Peter; Menking, William (2003). Superstudio - Life without objects. Skira
Lynn, Greg; Poli, Alessandro (Superstudio); Maltzan Michael (2010). OTHER SPACE ODYSSEYS. Lars Muller Publishers. Halbwachs, M. (1992). On collective memory. Chicago: University of Chicago Press
Jammer, Max (1993). Concepts of Space. The History of Theories of Space in Physics. New York: Dover Publications
Jencks, Charles (1980). The Language of Post-Modern Architecture. London: Academy Editions
Meisenheimer, Wolfgang (2007). Choreography of the Architectural Space. The Disappearance of Space in Time. Cologne
Mitchell, William (2008). Word's Greatest Architect: Making, Meaning, and Network Culture
Mitchell, William (2004). Me++: The Cyborg Self and the Networked City
Mitchell, William (2000). E-topia "URBAN LIFE, JIM - BUT NOT AS WE KNOW IT" Mitchell, William (1996). City of Bits: Space, Place, and the Infobahn
Roberts, Adam (2016). The History of Science Fiction. UK: Palgrave Macmillan.
Ventury, Robert (1995). Complejidad y contradicción en la arquitectura. Barcelona: Gustavo Gili
Vidler, Anthony (1976). The Third Typology. Oppositions, 7

Additional Bibliography