

CINE-ARQUITETURAS - INTERFACES ENTRE CINEMA E ARQUITETURA

SANTOS, Fábio Allon dos

Arquiteto e Urbanista (UFPR), Mestre em Arquitetura (UFRGS), (e-mail: fabioallon@yahoo.com)

Resumo

Assim como a arquitetura, o cinema é uma das artes onde o sentido espacial é mais forte. Ao incorporar o tempo como uma de suas dimensões, o espaço fílmico permite que falemos de uma ficção arquitetônica, de uma narratividade que nos faz construir uma via subjetiva de análise que extrapola o mero papel técnico, englobando os papéis crítico e experimental. Acentuando a impressão de realidade pela apresentação de formas em movimento, a arquitetura fílmica desempenha papel orquestral e atua como agente ativo de referência e legitimação espaço-temporal, tornando a experiência cinematográfica única. Mesmo não havendo como não sacrificar a continuidade dentro deste esquema e admitindo que o espaço fílmico seja diferente do real, pois sofre extrema influência de seus condicionantes técnicos, que agem como recortes da realidade e determinam, desta maneira, as relações entre tempo e espaço, o que interessa é que a representação deste espaço possa contribuir para a revelação de outras formas de se enxergar o fenômeno arquitetônico. Ao pensar o espaço real representando e recriando suas formas, a arquitetura fílmica pode inclusive se configurar como uma espécie de arquitetura marginal, servindo de importante base para questionamentos e proposições sobre si mesma, indicando os gostos, medos e anseios de cada período e lançando novas idéias. Pelo alcance atual do cinema é pertinente, portanto, que se investiguem as interfaces entre ambos. Não interessa saber, portanto, se estas arquiteturas são um modelo objetivo de espaço, mas sobretudo se são um laboratório de reflexão sobre uma certa idéia de sociedade.

Abstract

Like architecture, cinema is one of the arts where the spacial sense is stronger. Incorporating time as one of its dimensions, the filmic space allows us to talk about an architectonic fiction, a narrative that makes us build a subjective way of analysis that oversteps the mere technical role, embodying the critical and experimental roles. Stressing the impression of reality by presenting shapes in movement, filmic architecture plays an orchestral role and acts as an active agent of temporal-spacial reference and legitimization, making the cinematographic experience unique. Despite the inevitability of sacrificing continuity in this scheme and admitting that the filmic space is different from the real one, as it suffers extreme influence from its technical conditioners, which act like detachments from reality and determine, therefore, the relations between time and space, what matters is that the representation of this space could contribute to reveal other ways of seeing the architectonic phenomenon. By thinking of real space representing and recreating its forms, filmic architecture can even be configured as a sort of marginal architecture, providing an important basis for inquires and propositions about itself, indicating the tastes, fears and wishes of each period and launching new ideas. Because of the actual range of the cinema it is pertinent, therefore, to investigate the interfaces between both. Hence it doesn't matter knowing if these architectures are an objective model of space, but moreover if they are a laboratory of reflection concerning a certain idea of society.

“O cenário, para que funcione bem, precisa atuar. Quer seja realista, expressionista, moderno ou histórico, precisa desempenhar o seu papel [...] O cenário deve apresentar o personagem antes que ele apareça, deve indicar sua posição social, seus gostos, seus hábitos, seu estilo de vida, sua personalidade.”¹

Existem três principais papéis da arquitetura fílmica: servir como espaço da ação do filme (papel técnico, de representação), comentar e refletir sobre o existente (papel crítico, de

¹ MALLEY-STEVENS, Robert citado por NEUMANN, Dietrich. **Introduction**. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 8.

discussão), ser campo para testes e colocar em pauta novas visões (papel crítico-criativo, de experimentação, proporcionando novas aproximações com outras artes).

Para que atinja satisfatoriamente e desempenhe bem o segundo e terceiro papéis, é necessário que o trabalho de construção da imagem da arquitetura enquanto agente fílmico atenda aos aspectos técnicos que ressaltem a natureza, a função e a atmosfera do lugar.² Este precisa passar de mera decoração do espaço fílmico a agente ativo de sua legitimação dramática.

Tendo sido o cinema sempre alentado campo para críticas e ensaios sobre arquitetura e urbanismo, estes tornaram-se condicionantes de seu espaço e de seu tempo, sendo indispensáveis para a ambientação e para a ação nos filmes. Estando sempre imersa numa dimensão temporal, seja presente, passado ou futuro, a arquitetura fílmica sempre forja novas relações entre tempo e espaço.

“Seja real ou imaginário há uma inextricável ligação entre a criação de filmes e o desenvolvimento do nosso ambiente construído, pelo menos na exploração do espaço volumétrico no tempo.”³

Sabe-se que a arquitetura que nos é mostrada nos filmes difere da realidade percebida. A subjetividade com que vemos o espaço fílmico é fruto de um sistema de representação cujo recorte da realidade o condiciona. Este recorte é determinado pelas técnicas intrínsecas ao veículo (enquadramento, plano, corte, montagem, etc.). É impossível que se fale disto tudo sem que se comente sobre a narratividade emanada da relação entre tempo e espaço, geradora do movimento e característica fundamental do meio. Antes de realizar quaisquer das investigações propostas por esta dissertação é necessário, desta maneira, tecer alguns comentários sobre tais condicionantes.

ASPECTOS TÉCNICOS: OS CONDICIONANTES DO ESPAÇO FÍLMICO

Enquadramento

“As bordas mais externas da tela não são, como o jargão técnico pareceria implicar, o quadro da imagem fílmica. Elas são as bordas de uma pedaço de máscara que mostra apenas uma porção da realidade. O imagem do quadro polariza o espaço para dentro. Ao contrário, o que a tela nos mostra parece fazer parte de algo prolongado indefinidamente no universo. Um quadro é centrípeto, a tela centrífuga.”⁴

Existe uma espécie de dialética do enquadramento, surgida do choque entre a lógica do diretor, pelo posicionamento da câmera, por exemplo, e a própria lógica do objeto. Daí advém o constante conflito entre a moldura do plano e os objetos ou espaços representados. Os planos enquadrados são encarados, então, como unidades de composição – *“desbastar pedaço da realidade com o machado da lente.”⁵*

Alguns teóricos, como Jean Mitry, detém-se na função do enquadramento da tela, indispensável para o filme mas não para a vida, analisando sua função como mediador da realidade (como André Bazin também acreditava) e organizador dos objetos nele contidos (como queria Rudolf Arnheim). Segundo Mitry, mesmo sabendo-se que a realidade “vaza” por suas

² VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte**. 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

³ TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº112, vol. 64 11-12, 1994, p. 7.

⁴ BAZIN, André citado por GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 17.

⁵ EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 45.

bordas, ainda assim somos atraídos para dentro do enquadramento. Na verdade estamos acostumados com isto já há muito tempo, conforme Hugo Munsterberg, pois diversas outras manifestações artísticas costumeiramente retratam o mundo por uma fronteira espacial (moldura, arco de prosclênio) ou temporal (duração de uma música, por exemplo).

“A audiência certamente pode ouvir o que está fora da tela, mas visualmente o espaço fílmico é um amontoado de fragmentos bidimensionais descontínuos, enquanto o espaço real é uma continuidade tridimensional.”⁶

O enquadramento, responsável pelos recortes do espaço fílmico, tem relação direta com a composição espacial arquitetônica; enquanto enquadramento e montagem são códigos compositivos bidimensionais no cinema, na arquitetura são tridimensionais (isto se levarmos em conta apenas o espaço real construído, já que no plano do projeto os códigos são também bidimensionais). Nesta capacidade de imaginação do movimento real, articulada não só por movimentos de câmera, mas por enquadramentos, planos e montagem, a arquitetura é considerada por Sergei Eisenstein predecessora do cinema.

Diversos tipos de conflitos podem surgir, então, dentro do quadro, como o conflito de direções gráficas, o conflito de escalas, o de volumes, o de massas e o de profundidades. A desintegração entre os diversos trechos de um filme, advinda de seus cortes, faz do enquadramento, e por extensão dos planos, as menores partículas de composição do espaço fílmico.

Plano

Os próprios planos e os cortes, segundo vários teóricos,⁷ caracterizam o filme como espacial. Assim como os filmes, a arquitetura é também fragmentada, mediada, e os tipos de plano (próximo, médio e geral) utilizados para retratá-la conferem importância à noção de escala no espaço fílmico.

“O primeiro plano pode mostrar-nos uma qualidade de um gesto da mão que nunca antes notamos [...] O primeiro plano mostra nossa sombra na parede com a qual vivemos toda a nossa vida e a que mal conhecemos.”⁸

Como matéria para a composição, e devido a sua recorrente curta extensão, o plano é ultra-resistente, tendendo inclusive ao congelamento inerente a sua própria natureza. É justamente isto que dá vazão às mais variadas formas e estilos de montagem, que se tornam o meio fundamental de transformação criativa dos trechos de um filme. Simplificando, diz-se que *“o plano é o menor fragmento ‘distorcível’ da natureza, e a montagem é a engenhosidade em suas combinações.”⁹*

Numa idéia abstrata, os conflitos que surgem das relações que se formam dentro de cada plano isolado podem se transformar em conflitos da montagem como um todo. Seus componentes principais, a saber a duração, o ângulo de filmagem, a escala, o enquadramento, a profundidade de campo, sua situação no conjunto do filme, a definição da imagem e se é fixo ou em movimento, geram alguns de seus conflitos na forma compositiva, entre os quais: conflitos gráficos, de volumes, de iluminação, de assuntos, de pontos de vista (obtidos pela distorção espacial por meio dos ângulos de filmagem), de natureza espacial (obtidos pela distorção ótica das lentes), de natureza temporal ou rítmica (conseguidos pela câmera lenta, acelerada ou parada) e entre a esfera visual e a acústica (trabalhadas como contrapontos audiovisuais). Se estes conflitos manifestam-se já dentro do plano isolado, temos uma montagem em potencial, que fragmenta por

⁶ KEILLER, Patrick. **Patrick Keiller interview by Joe Kerr**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000. p. 83.

⁷ DEAR, Michael. **Between Architecture and Film**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº112, vol. 64 11-12, 1994, p. 13.

⁸ BALÁZS, Béla. **Theory of the Film**. New York: Dover Books, 1970, p. 55.

⁹ EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002, p. 17.

sua intensidade o quadrilátero do plano (enquadramento) e expande-se para uma ordem conflitiva entre os diversos trechos da montagem.

Alguns planos constituem um conjunto ou unidade narrativa definida de acordo com a unidade de lugar ou de ação, configurando uma sequência, que caso ocorra num só plano denomina-se plano-sequência. Alguns tipos de sequências, segundo Christian Metz,¹⁰ muito importantes para a narratividade do meio são: a sequência em tempo real (duração da projeção igual à duração fictícia), a sequência comum (sucessão cronológica), a sequência alternada (mostra alternadamente duas ou mais ações simultâneas), a sequência em paralelo (mostra alternadamente duas ou mais ordens de ações, objetos, paisagens, etc., sem elo cronológico marcado, para estabelecer, por exemplo, uma comparação), a sequência por episódios (uma evolução que cobre períodos separados por elipses temporais) e a sequência em colchetes (montagem de muitos planos que mostram uma mesma ordem de acontecimento - a guerra, por exemplo). Estes perfis sequenciais dependem de variáveis como o número e a duração das sequências, os tipos de encadeamento e o ritmo inter e intra-sequencial.

O papel dos planos e das sequências no retrato da arquitetura fílmica, portanto, é fundamental no estabelecimento dos aspectos mais imediatos de apreensão das suas características. Se com eles são estabelecidos os elementos e parâmetros básicos de sua representação, é com a montagem que tempo e espaço se unificam e fortalecem a sensação de narratividade, conferindo mais legitimidade à maneira como percebemos o espaço fílmico representado.

Montagem

Ao verem como as relações nos planos e entre eles podiam ser governadas por elementos compositivos, por ritmos e movimentos, alguns teóricos, principalmente da antiga União Soviética, passaram a empregar na montagem um modelo análogo ao arquitetônico, que utilizava trechos de filmes separados, aparentemente sem relação, como tijolos de uma construção, através dos quais buscavam um efeito dinâmico que impactasse o espectador.

No campo da cinematografia mesmo, apesar de concordarem com a importância da montagem, alguns teóricos discordavam frontalmente sobre seus efeitos. Ao montar o filme editando-o de maneira bem planejada, dando continuidade e ligando os planos entre si, para Vsevolod Pudovkin o tema geral ganharia novas relações e se revelaria. É uma idéia diametralmente oposta à de Eisenstein, que ao contrário acreditava na confrontação e colisão entre planos, através das quais se revelariam idéias abstratas e intelectualmente diretas.

“Considerar a questão da montagem é assumir que a unidade básica do registro cinematográfico é o ‘evento’ [...] Um evento implica uma relação entre termos num período definido de tempo. Decisões de montagem são apenas decisões relativas ao status do evento filmado e sua significação.”¹¹

A razão conflitiva das idéias de Eisenstein pode ser comparada a uma ótica benjaminiana¹² de análise, a partir da qual se revelam os significados do choque entre fragmentos aparentemente isolados. Os conceitos, então, surgem da manipulação destas peças e de sua composição num todo idealizado, de onde se extraem as possibilidades de conteúdo. Apesar de suas opiniões acerca dos processos de montagem poderem parecer radicais, Eisenstein nunca descartou

¹⁰ METZ, Christian. *Essais sur la signification au cinéma*. Paris: Klincksieck, Tomo 1, 1968 citado por VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 2ªed. Campinas: Papyrus Editora, 1994, p.38.

¹¹ ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002, p. 128.

¹² Segundo Walter Benjamin, ao iluminarmos o passado e o contrapormos ao presente, o trazemos novamente à vida, dando-se o “salto do tigre” para a sua compreensão – ele utiliza o termo “dialética da paralisia” para tal operação (GAGNEBIN, Jeanne Marie. *Walter Benjamin: os cacos da história*. [S.l.]: Brasiliense, 1982, p. 61-82) – tal pensamento é muito semelhante à idéia de conflito entre os planos proposta por Eisenstein.

comparações com o passado cultural e sempre se amparou em outras manifestações artísticas mais antigas para validar suas proposições.

Para ele, a própria arquitetura trazia desde sempre todas as noções de montagem embutidas, podendo o espaço fílmico apropriar-se de seus ensinamentos para representá-la de forma fragmentada, decompondo-a e recompondo-a pelas técnicas de montagem. Segundo Vidler, já no ensaio *“Montagem e Arquitetura”*, dos anos 30, Eisenstein definia dois caminhos para o olho espacial, um dos quais diretamente relacionado à arquitetura: o cinemático, em que o espectador apenas segue uma linha imaginária por uma série de objetos – *“diversas posições passando em frente a um espectador imóvel”*¹³ – e o arquitetônico, em que o espectador move-se por uma série de fenômenos cuidadosamente dispostos que ele observa em ordem com o seu senso visual.

Os conflitos surgidos nos planos aplicam-se também à montagem, e de suas colisões Eisenstein enumera seus diversos tipos, que vão desde a montagem métrica até a intelectual. A montagem configura-se, portanto, como princípio vital que dá significado aos planos puros. Seja num corte fílmico ou num “corte” numa sequência arquitetônica, a montagem nos leva de um evento compositivo a outro, dispondo e orquestrando os espaços que nos são apresentados. As interfaces entre cinema e arquitetura merecem, portanto, um ato de auto-reflexão que se estenda, pelos seus aspectos e condicionantes técnicos aqui expostos, às questões mais específicas de como seus espaços, ao incorporarem a noção de movimento através do tempo, são representados e percebidos.

A FICÇÃO ARQUITETÔNICA: TEMPO, ESPAÇO E NARRATIVA

*“A quarta dimensão do tempo estendeu o espaço em sua profundidade.”*¹⁴

A não limitação física ao espaço real nos filmes era potencial reconhecidamente aceito por cineastas e teóricos com formação arquitetônica como Eisenstein e Siegfried Kracauer para o desenvolvimento de novas relações tempo-espaciais em suas arquiteturas fílmicas. Sendo a arquitetura a fonte real do imaginário fílmico, o cinema tornou-se, segundo Vidler,¹⁵ a arte modernista do espaço por excelência, desenvolvendo várias teorias sobre a fusão de espaço e tempo. Numa metáfora arquitetônica, o diretor Eric Rohmer, já em meados do século passado, apontou o cinema como a “arte espacial”. Esta espacialidade a que se referia não era a realidade material, mas seu apelo na construção imaginária deste espaço.

*“O espaço – até agora considerado e tratado como algo morto e estático, um mero fotograma inerte, frequentemente sem mais significância que um pano de fundo pintado – tem impressionado na vida, no movimento e na expressão consciente. Uma quarta dimensão começou a se expandir para fora do universo fotográfico.”*¹⁶

O espaço fílmico incorpora, deste modo, o tempo como uma de suas dimensões. Apesar da arquitetura fílmica ser percebida como fragmentada, de maneira mediada, e do espaço real e do fílmico não necessariamente se corresponderem na totalidade, pois o que é contínuo no filme

¹³ EISENSTEIN, Sergei. *Montage and Architecture*. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). *Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works*. London: BFI Publishing, 1991, p.59 citado por VIDLER, Anthony. *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 1999, p. 22.

¹⁴ VIDLER, Anthony. *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 1999, p. 15.

¹⁵ VIDLER, Anthony. *The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary*. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel, 1999, p. 15.

¹⁶ SCHEFFAUER, Herman G. *The Vivifying of Space*. 1920. In: JACOBS, Lewis (ed.). *Introduction to the Art of the Movies*. New York: Nooday Press, 1960, p.76-85.

pode ser descontínuo enquanto cenário e vice-versa, a experiência real de um observador no espaço arquitetônico tem muito a ver com a percepção visual de uma sequência fílmica.

“Não apenas os corpos se movem no espaço, como também o espaço em si o faz, aproximando, recuando, virando, dissolvendo e recristalizando-se ao aparecer através da locomoção e focalização controlados pela câmera e através do corte e edição dos vários planos.”¹⁷

De que maneira, então, o modo narrativo do cinema converge com o modo narrativo-espacial arquitetônico? É a ilusão do movimento de um corpo pelo espaço fílmico que nos leva à idéia de narração ou ficção arquitetônica. O movimento no cinema permitiu um salto às representações da arquitetura, pois o livre deslocamento em torno do espaço representado nos proporciona uma aproximação mental mais próxima daquela experimentada no espaço real.

“Desde que o nosso conhecimento das construções vem da visão de fachadas isoladas (a construção como pintura) ou de formas isoladas (a construção como escultura), só uma filmagem pode nos trazer as dimensões espaciais essenciais do espaço e do volume [...] Depois de tudo, é assim que nós todos experimentamos as construções, dentro e fora: nós andamos, olhamos, passamos através do espaço. Perspectivas são reveladas. Esquinas viradas. Escalas mudam. A dimensão da profundidade é revelada. Detalhes podem ser explorados. Uma combinação de percursos predeterminados de câmera e planos de iluminação pré-arranjados oferecem uma chance de revelar o desdobramento do espaço e da vista e mostram o movimento da luz e da textura.”¹⁸

Mais do que apenas acumulação de objetos, a arquitetura fílmica é espaço pelo qual se circula, é imersão em algo mais amplo que ela mesma, é o ambiente todo que extrapola o enquadramento. Munsterberg mesmo nos diz que os eventos representados pelo cinema se utilizam de toda a profundidade do espaço real, embora apresentados num plano que apenas nossas mentes moldam em coisas plásticas – são, portanto, formas do mundo exterior reconstruídas na imaginação dos espectadores; cenários e locações seriam, portanto, “*uma espécie de magma amorfo*”.¹⁹ Eisenstein afina-se aos pensamentos de Munsterberg ao afirmar que “*só a câmera tem resolvido o problema de fazer isto (representação do movimento) numa superfície plana [...] mas seu indiscutível ancestral nesta capacidade é a arquitetura.*”²⁰

O termo “cineplástica”, proposto em 1922 por Elie Faure, sob influência de Fernand Léger, sintetiza bem os aspectos cinemáticos da ficção arquitetônica aqui discutidos, pois funde tempo e espaço num só conceito. Para ele o cinema, antes de tudo, trataria diretamente de aspectos plásticos e, como a noção de duração é aspecto constitutivo da noção de espaço, a arquitetura representada em movimento deveria estar em equilíbrio dinâmico com o espaço na qual está inserida. Corroborando as idéias de Faure, para Erwin Panofski a dinamização do espaço e a espacialização do tempo seriam a real especificidade do veículo cinematográfico.²¹

“A narrativa em arquitetura fez muito para permitir a idéia do indivíduo de volta à teoria da arquitetura. O cinema, muito mais atraente, tão mais aparentemente virtual, aprofundou, em sua estudada relação com a arquitetura, o entendimento cultural da onipresente potência arquitetônica.”²²

São vários os arquitetos que defendem uma aproximação entre as duas artes. Jean Nouvel compara o arquiteto a um cineasta. Para ele,

¹⁷ PANOFSKI, Erwin. **Style and Medium in the Motion Pictures**. 1934. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1985, (note 27), p.218.

¹⁸ GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 19.

¹⁹ VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2^{ed}. Campinas: Papirus Editora, 1994, p.41.

²⁰ EISENSTEIN, Sergei citado por CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**. Cambridge: The MIT Press, 2001, p. 4.

²¹ VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999, p. 14-18.

²² RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 36.

"O arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual [...]"²³

Diz ainda, acerca de seus projetos, que

"A arquitetura existe, como o cinema, na dimensão do tempo e do movimento. Um prédio é concebido e lido em termos de sequências. Erguer uma construção é predizer e procurar efeitos de contraste e ligação pelos quais se passe [...] No contínuo plano/sequência que uma construção é, o arquiteto trabalha com cortes e edições, enquadramentos e aberturas [...] Eu gosto de trabalhar com uma profundidade de campo, lendo o espaço em termos de sua espessura. Por isso a sobreposição de telas diferentes, planos legíveis de pontos obrigatórios de passagem que devem ser descobertos em todos os meus prédios [...]"²⁴

Rem Koolhaas também afirma que

"Há surpreendentemente pouca diferença entre uma atividade e outra [...] Eu acho que a arte do roteirista é conceber sequências de episódios que constroem suspense numa cadeia de eventos [...] a maior parte do meu trabalho é montagem [...] montagem espacial."²⁵

Le Corbusier mesmo já incorporava a seus projetos a noção de movimento do observador para a apreciação de seus prédios (*promenade architecturale*); é uma noção que se aproxima da idéia de um roteiro cinematográfico. Eisenstein aproxima-se do pensamento de Le Corbusier ao identificar a importância do caminho percorrido na apreciação do espaço arquitetônico da Acrópole, já que reconhece o efeito de montagem que surge a cada novo ponto de vista, como uma sucessão de planos de uma sequência fílmica:

"é difícil imaginar uma sequência de montagem para um conjunto arquitetônico mais sutilmente composta, plano por plano, que a que nossas pernas criam ao andar entre os prédios da Acrópole [...] o exemplo perfeito de um dos mais antigos filmes."²⁶

A narratividade do meio cinematográfico, emanada da relação entre tempo e espaço, fez com que a arquitetura encontrasse pela primeira vez em sua história uma forma de representação mais próxima do real. Contudo, mesmo que vinculado ao real, o espaço fílmico está sujeito, por ser representação, à maneira subjetiva com que cada espectador o percebe, e a própria ilusão de movimento gera uma construção mental distante do espaço real que vivenciamos fora das telas.

O IMAGINÁRIO FÍLMICO: O ESPAÇO REPRESENTADO E A ILUSÃO DA REALIDADE

"Quanto ao espaço representado na imagem ('conteúdo' da imagem), é inseparável do espaço 'representante' (ou 'significante'), matéria da expressão fílmica, resultante de escolhas estéticas e formais. A fusão do 'representado' e do 'representante' dá origem ao espaço narrativo. Esse espaço narrativo alia, assim, o conteúdo à expressão: é descritível em termos de elementos de cenário, de arquitetura, mas simultaneamente em termos de movimento do aparelho, de profundidade de campo, de iluminações, de enquadramento, de montagem [...]"²⁷

A capacidade de se combinar tempo e espaço fílmicos, seja por simultaneidade, alternância, fragmentação ou continuidade, entre outros, nos mostra a potencialidade arquitetônica de seus métodos. A forma de representação não é, portanto, um fim em si mesma; devemos observar as especificidades do campo da cinematografia, seus métodos e técnicas aqui brevemente expostos, fundamentais na delimitação do espaço e do tempo representados.

²³ NOUVEL, Jean. **Entrevista**. In: **AU – Arquitetura e Urbanismo**. São Paulo: Editora Pini, ano 12, out/nov 1997.

²⁴ NOUVEL, Jean citado por RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 32.

²⁵ KOOLHAAS, Rem citado por TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 7.

²⁶ EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). **Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works**. London: BFI Publishing, 1991, (note 49), p.60.

²⁷ VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ªed. Campinas: Papyrus Editora, 1994, p. 131.

Em se tratando de representação, o papel do desenho na produção dos sets costuma ser subestimado dentro do processo todo da análise fílmica. É pertinente lembrar que sua utilização mantém relação direta com o projeto de arquitetura; é projeto também, é projeção (lançamento ao futuro, ato de projetar; a própria imagem é literalmente projetada sobre a tela para que possamos vê-la).

Com os recursos para a análise de um filme - pausa, retrocesso, avanço e câmera lenta - podemos rever cenas e perceber a importância de esboços, desenhos e modelos no resultado final do espaço fílmico: quando temos acesso a eles, podemos perceber que *“muitas vezes eles são a chave para a compreensão da existência efêmera das arquiteturas fílmicas.”*²⁸

Uma das contradições internas mais marcantes do processo fílmico é a própria câmera, que enquanto nos aproxima, distancia, e enquanto nos afasta do filmado, nos situa. Muito inclusive do que o cinema nos apresentou não era até então percebido, tendo sido somente revelado graças aos instrumentos e técnicas de captura da imagem;²⁹ com eles a cidade representada tomou feição de desconhecido, de intimidação, de surpresa, cheia de pessoas e aspectos misteriosos.

A atração incontestável exercida pelo urbano sobre o cinema faz com que a arquitetura seja apresentada por diversas vezes de maneira até mais atrativa do que é no real. Esta “filmabilidade da arquitetura” vai de encontro ao seu papel de discurso, de paradigma visual para a realidade e sua representação. Nikos Georgiadis nos lança importante questionamento: *“como quebrar a cenariocêntrica estrutura bipolar da câmera-imagem, buscando uma via subjetiva transversal ao filme?”*³⁰

Enquanto para alguns teóricos, como Bazin e seus companheiros realistas, é na busca do real que reside a especificidade do cinema, para outros, como Eisenstein e os formalistas, a cada limitação da percepção natural temos um ganho de percepção estética potencial. Para estes últimos, o cinema teria a seu favor ainda alguns recursos dissociáveis da percepção real: câmera lenta ou acelerada, fusões, sobreposições, movimento reverso, fotografia parada, etc.

*“O principal problema estético do cinema, que foi inventado para reproduzir, é, paradoxalmente, ultrapassar a reprodução.”*³¹

Eisenstein defendia a idéia de que para representar a realidade era preciso destruir o realismo, desconstruir sua aparência para depois reconstruí-la; natureza e história deveriam obedecer a uma forma dialética. Para Arnheim, teórico também formalista, deveríamos suprimir o processo fílmico da representação em prol do processo artístico da expressão: *“nenhuma representação de um objeto será jamais válida visual e artisticamente, a não ser que os olhos possam entendê-la diretamente como um desvio da concepção visual básica do objeto.”*³²

Só podendo ser arte então na medida em que se distanciasse do real, Arnheim levanta ainda outros aspectos que tornariam a representação cinematográfica irreal, entre os quais: a projeção de sólidos numa superfície bidimensional, a redução de um sentido de profundidade e o problema do tamanho absoluto da imagem, a iluminação e a ausência de cor (era época ainda do cinema em preto e branco), o enquadramento da imagem, a ausência da continuidade espaço-temporal graças à montagem e a ausência de entradas de outros sentidos (tato, olfato e paladar).

²⁸ NEUMANN, Dietrich. Introduction. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, p. 9.

²⁹ LYSSOTIS, Peter; MCQUIRE, Scott. **Liquid Architecture: Eisenstein and Film Noir**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000, p. 6-8.

³⁰ GEORGIADIS, Nikos. **Architectural Experience as Discourse of the (un)filmed**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 26.

³¹ RICHTER, Hans. **The film as an Original Artform**. In: JACOBS, Lewis. **Introduction to the Art of the Movies: an anthology of ideas on the nature of movie art**. New York: Noonday, 1960.

³² ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception**. Berkeley: University of California Press, 1969, p.92.

Kracauer, teórico realista, rebate dizendo que assim como a ciência fracassou por se amparar exageradamente em abstrações, fazendo com que a intimidade com os objetos analisados fosse perdida ao se buscar compreender mais fenômenos a partir de cada vez mais perspectivas, a abstração do real pretendida pelos formalistas acabaria por conduzir também o cinema para uma perda do senso de “coisa” das coisas, onde os aspectos físicos seriam perdidos pela segmentação promovida pela manipulação exagerada dos instrumentos e recursos de registro cinematográficos.

De uma forma ou de outra, seja optando por métodos que se aproximem mais dos realistas ou dos formalistas, os cineastas, como os arquitetos, estão sempre sujeitos aos condicionantes oriundos de seus veículos de representação e dos materiais utilizados na construção de seus espaços.

A linguagem cinematográfica (enquadramento, montagem, movimento, corte, iluminação, etc.) tem portanto, segundo Lorcan O’Herlihy, uma relação dialética com a tectônica das construções. O enquadramento da imagem em cinema pode ser relacionado às vistas obtidas por recursos de projeto; os planos e as sequências filmicas têm afinidades com a disposição dos objetos do universo arquitetônico real; a própria montagem pode funcionar como metáfora urbana nos seus cortes visuais e na disposição de seus fragmentos.

“Como o cinema, a construção possui uma ordem e lógica inerentes que têm impacto direto na forma, em termos de dimensão, densidade, estrutura e materialidade. A relação entre a natureza dos materiais e o método de arranjo constitui a tectônica da construção, que está vinculada ao conceito do espaço.”³³

Arquitetos e cineastas trabalham, portanto, de maneira afim: roteiro, plano, corte, montagem e composição estão ligados e são pensados de maneira similar em ambos os campos. O ofício de ambos muitas vezes se sobrepõe: Fritz Lang, por exemplo, começou a trabalhar como arquiteto antes de ser cineasta, enquanto Carl Dreyer foi documentarista de arquitetura, fatos verificados ainda outras vezes na história do cinema. Vários diretores têm também a visão de urbanista muito saliente em seus filmes, como Luchino Visconti, Vittorio de Sica, Krzysztof Kieslowski e Wim Wenders.

A reconstrução mental ocorrida ao longo do filme faz com que atentemos ao fato de que, assim como um diretor de cinema, o arquiteto pode também produzir um fluxo de ritmos, de imagens, de planos, realizando a conjunção do real e do fictício e fazendo do processo projetual arquitetônico uma experiência permeada pelos conceitos do cinema e do movimento.

“Os mundos da arquitetura e do cinema lidam com representação e ilusão [...] Os arquitetos podem certamente aprender com a habilidade dos cineastas em representar e se mover pelos espaços [...] o que pode ajudar a olhar para os seus próprios trabalhos de um modo menos estático.”³⁴

A arquitetura fílmica expressa eloquentemente o tom da história e tece um comentário. O forte poder visual que domina cada plano permite à arquitetura desempenhar um papel dramático em vários níveis e muitas reflexões podem ser feitas, portanto, a partir das espaços propostos pelo cinema. Por ser um modelo óbvio para a experimentação espacial, parece-nos realmente instigante encarar o cinema como alavanca para a visibilidade da arquitetura e para incursões mais ousadas que as possibilitadas pelo espaço real, usando-o como ferramenta para enriquecer a própria teoria da arquitetura e para estabelecer um contraponto crítico à realidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

³³ O’HERLIHY, Lorcan. **Architecture and Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 95.

³⁴ PENZ, François. **Cinema and Architecture - Overlaps and Counterpoints: Studio-Made Features in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994, p. 41.

- ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- ARNHEIM, Rudolf. **Art and Visual Perception**. Berkeley: University of California Press, 1969.
- BALÁZS, Béla. **Theory of the Film**. New York: Dover Books, 1970.
- CONNAH, Roger. **How Architecture Got its Hump**. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- DEAR, Michael. **Between Architecture and Film**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº112, vol. 64 11-12, 1994.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- EISENSTEIN, Sergei. **Montage and Architecture**. In: GLENNY, Michael; TAYLOR, Richard (eds.). **Towards a Theory of Montage vol.2: Selected Works**. London: BFI Publishing, 1991.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. **Walter Benjamin: os cacos da história**. [S.l.]: Brasiliense, 1982.
- GEORGIADIS, Nikos. **Architectural Experience as Discourse of the (un)filmed**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994.
- GRIGOR, Murray. **Space in Time: Filming Architecture**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994.
- KEILLER, Patrick. **Patrick Keiller interview by Joe Kerr**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000.
- LYSSIOTIS, Peter; MCQUIRE, Scott. **Liquid Architecture: Eisenstein and Film Noir**. In: **Architectural Design: Architecture + Film II**. London: Wiley-Academy, vol. 70, nº 1, January 2000.
- NEUMANN, Dietrich. In: ____ (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999.
- NOUVEL, Jean. **Entrevista**. In: **AU – Arquitetura e Urbanismo**. São Paulo: Editora Pini, ano 12, out/nov 1997.
- O'HERLIHY, Lorcan. **Architecture and Cinema**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994.
- PANOFSKI, Erwin. **Style and Medium in the Motion Pictures**. 1934. In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall (eds.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 1985.
- PENZ, François. **Cinema and Architecture - Overlaps and Counterpoints: Studio-Made Features in the Film Industry and Studio-Based Experiments in Architectural Education**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994.
- RATTENBURY, Kester. **Echo and Narcissus**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº 112, vol. 64 11-12, 1994.
- RICHTER, Hans. **The film as an Original Artform**. In: JACOBS, Lewis. **Introduction to the Art of the Movies: an anthology of ideas on the nature of movie art**. New York: Noonday, 1960.
- SCHEFFAUER, Herman G. **The Vivifying of Space**. 1920. In: JACOBS, Lewis (ed.). **Introduction to the Art of the Movies**. New York: Noonday Press, 1960.
- TOY, Maggie. **Editorial**. In: **Architectural Design: Architecture and Film**. London: Academy Editions, profile nº112, vol. 64 11-12, 1994.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2ªed. Campinas: Papirus Editora, 1994.
- VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. In: NEUMANN, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner**. Munich: Prestel, 1999.

VINHA, Daniel Mangabeira da. **Arquitetura e Cinema: a participação da arquitetura na construção da idéia de futuro, transmitida pela sétima arte.** 2002. Monografia (Disciplina Ensaio Teórico) – Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: www.unb.br. Acesso em: outubro de 2002.

