

Arquitetura e Cinema [Espaço] Conceitos e Tangências

Tiago Filipe Lemos Santos

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Arquitetura
(Mestrado integrado)

Orientador: Prof. Miguel João Mendes do Amaral Santiago Fernandes

junho de 2025

Nota prévia:

Para uma melhor experiência de leitura, recomenda-se a visualização deste documento em modo de dupla página.

Declaração de Integridade

Eu, Tiago Filipe Lemos Santos, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição 44138 de Arquitetura da Faculdade de Engenharia, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 08/06 /2025

Assinado por: Tiago Filipe Lemos Santos
Num. de Identificação: BI30686833
Data: 08-06-2025 10:11:26 +01:00



Dedicatória

Para os que sonham com rigor e constroem com delírio.

Agradecimentos

Agradecer é um gesto difícil, sempre maior do que cabe em palavras. Mas há coisas que devem e merecem ser ditas, ou pelo menos tentado.

Agradecer acima de tudo, aos meus pais, Nelson e Cristina, que tornaram tudo isto possível. Esta dissertação, também, mas tudo o que vem antes dela. O simples gesto de confiar, de construir, de apoiar, de acreditar. Aos meus irmãos, Armando e Daniel, por acreditarem mesmo quando eu dizia que não era capaz, ou, quando simplesmente não dizia nada. À minha avó, por ser a pessoa mais especial que conheço. O amor escreve-se com gestos, não com letras.

Agradecer à Mariana, pela parceria nesta luta que nomeamos de vida, pelo carinho e força de resistirmos juntos. Nos bons e nos maus momentos, sempre soubeste o que dizer, mesmo no silêncio. E quando parecia não haver solução, foste tu, tantas vezes, a própria solução.

Agradecer ao Henrique e à Odete, pelo apoio generoso, pela ajuda constante e pelo espaço que me acolheu enquanto este projeto crescia.

Agradecer ao professor Miguel Santiago, que não é apenas orientador desta dissertação, mas um companheiro de pensamento e amizade ao longo de vários anos. Obrigado por nunca ser apenas académico, mas sempre humano.

Agradecer a todos os que, de forma visível ou invisível, contribuíram para esta caminhada. Não falo somente da dissertação, mas de tudo o que me trouxe até aqui. De todos os momentos que me moldaram, das dúvidas que me empurraram, das pessoas que me construíram. É a sobreposição destes momentos que nos definem.

Sinto uma estranha sensação de realização. Mas também uma certeza de que isto é apenas o início. Errei, aprendi, cresci. Fica o apreço imenso pela caminhada que não cabe nestas páginas. Fica escrito na memória, onde não há limites.

E por fim, agradecer à Covilhã. Tu vais sempre ser casa.

Resumo

Esta dissertação é uma deambulação pelo território sensível onde o cinema e a arquitetura se encontram. Não somente como formas de arte, mas como práticas de criação do espaço. Ambas constroem mundos, moldam atmosferas e ambientes, organizam espaço, definem tempo e convocam movimento. Mais do que edifícios ou cenários, interessamos o espaço enquanto conceito. Construído, vivido, manipulado.

A investigação inicia na genealogia do seu diálogo, mas logo se lança num mergulho conceptual sobre o espaço como matéria comum, no modo como estas linguagens constroem uma realidade que não existe, mas, e ainda assim, sentimos como nossa: locações, cenários bidimensionais, maquetas à escala real, miniaturas e mundos digitais. Tudo se compõe numa coreografia ilusória que nos envolve sem resistência. O que parece real raramente o é, e talvez por isso, nos toque tão profundamente. O filme torna-se arquitetura imaginada, e a arquitetura, cinema vivido.

Este trabalho não resulta em respostas fechadas, não encerra possibilidades; antes, abre-as. Porque entre o que vemos e o que acreditamos ver, existe um mundo por descobrir. À medida que a tecnologia permite habitar mundos simulados cada vez mais imersivos, será o espaço cinematográfico apenas uma ilusão... ou o esboço de uma nova realidade?

Palavras-chave:

Arquitetura; Cinema; Espaço; Ilusão; Cenários; Atmosferas.

Abstract

This dissertation is a journey through the sensitive territory where cinema and architecture collide. Not only as art forms, but as practices of creating space. Both construct worlds, shape atmospheres, organize space, define time, and evoke movement. More than buildings or sets, we are interested in space as a concept. Constructed, lived, manipulated.

The investigation begins with the genealogy of their dialogue, but soon launches into a conceptual dive into space as common matter, in which these languages construct a reality that does not exist, but which we nevertheless feel as our own: locations, two-dimensional sets, full-scale models, miniatures, and digital worlds. Everything comes together in an illusory choreography that envelops us without resistance. What seems real is rarely so, and perhaps that is why it touches us so deeply. The film becomes imagined architecture, and architecture becomes lived cinema.

This work does not result in closed answers, it does not close off possibilities; instead, it opens them up. Because between what we see and what we believe we see, there is a world to be discovered. As technology allows us to habit increasingly immersive simulated worlds, is cinematic space just an illusion... or the draft of a new reality?

Keywords:

Architecture; Cinema; Space; Illusion; Sets; Atmospheres

Índice

Dedicatória

Agradecimentos

Resumo

Abstract

Lista de Figuras

Repérage

Impulso

Relevância e Objetivos

Metodologia e Estrutura

Estado da Arte

CENA I. Arquitetura e Cinema

CENA II. Espaço - Tempo - Movimento

Take I. Lugar que Define

Take II. Imagem que Persiste

Take III. Habitar o Intervalo

CENA III. Manipulação do Espaço

Take I. Locação - realidade encenada

Take II. Cenário Bidimensional - paisagens de papel

Take III. Maqueta Escala Real - ilusão palpável

Take IV. Maqueta Miniatura - pequeno grandioso

Take V. Mundo Digital - matéria do invisível

Corta

Créditos

Filmografia

v
vii
ix
xi
xv
01
01
02
03
05
10
22
24
32
40
46
54
60
66
72
80
86
88
92

Lista de Figuras

Figura 01.

Thomas A. Edison com o Quinetoscópio

Fonte: [internet] disponível em: <https://i.pinimg.com/736x/1d/6e/b1/1d6eb1baf548aa2ad6c87ab441a6de8e.jpg>

Figura 02.

A Saída dos Operários da Fábrica Lumière

Fonte: [internet] disponível em: <https://pt.postposmo.com/o-primeiro-filme-de-todos/>

Figura 03.

O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert-Houdin (1896), Georges Méliès

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.cinematheque.fr/henri/film/52460-escamotage-d-une-dame-chez-robert-houdin-georges-melies-1896/>

Figura 04.

Le Voyage Dans la Lune (1902), Georges Méliès

Fonte: [internet] disponível em: https://www.cnc.fr/cinema/actualites/limage-de-la-semaine--quand-georges-melies-visait-la-lune_1023335

Figura 05.

Metropolis (1927), Fritz Lang

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.northrop.umn.edu/learn-engage/blog/featured-facts-about-fritz-lang-metropolis-silent-film-live-music>

Figura 06.

Plan Voisin de Paris (1922)

Fonte: [internet] disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Plano_Voisin

Figura 07.

Metropolis of Tomorrow, Hugh Ferriss

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.peterharrington.co.uk/blog/hugh-ferriss-metropolis/>

Figura 08.

Manoel de Oliveira, rodagem de “Amor de Perdição”

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.agendalx.pt/events/event/manoel-de-oliveira-integral-o-visivel-e-o-invisivel-i/>

Figura 09.

La Chapelle Notre-Dame du Haut

Fonte: [internet] disponível em: <https://laterreestunjardin.com/le-corbusier-notre-dame-du-haut/>

Figura 10.

Fernando Távora (1951) DR

Fonte: [internet] disponível em: <https://comunidadeculturaearte.com/fernando-tavora-um-dos-mestres-da-escola-do-porto/>

Figura 11.

Aniki Bóbó (1942), Manoel de Oliveira

Fonte: [internet] disponível em: <https://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/aniki-bobo-de-manoel-de-oliveira-regressa-as-salas-de-cinema>

Figura 12.

The Horse in Motion

Fonte: [internet] disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:The_Horse_in_Motion_high_res.jpg

Figura 13.

Cenário do filme Janela Indiscreta (1954), Hitchcok

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema/58d528a6e58ece95bf00001-como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema-imagem>

Figura 14.

Cenário do filme Marnie (1964), Hitchcok

Fonte: [internet] disponível em: <http://agrandeilusaocaminha.wordpress.com/2024/11/20/marnie-1964/>

Figura 15.

Dogville (2003), Lars von Trier

Fonte: [internet] disponível em: <https://assets.elle.com.br/wp-content/revistadigital36/dogville/>

Figura 16.

O Homem da Câmara de Filmar (1929)

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0019760/mediaviewer/rm103116800>

Figura 17.

A Mulher na Lua (1929), Fritz Lang

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-a-mulher-na-lua/>

Figura 18.

Melies's Estúdio Montreuil

Fonte: [internet] disponível em: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Melies%27s_Montreuil_studio.jpg

Figura 19.

Society of Motion Picture Art Directors

Fonte: [livro] disponível em: *The Art Direction Handbook for Filme* (2005) de Michael Rizzo, pág. 25

Figura 20.

Construção de Cenários

Fonte: [internet] disponível em: <https://aestheticsfilmclub.substack.com/p/georges-melies-una-vida-de-magia>

Figura 21.

Kaufhaus, Görlitz

Fonte: [internet] disponível em: <https://arkadiuszkucharski.blogspot.com/2013/01/the-grand-budapest-hotel-goerlitz.html>

Figura 22.

Maqueta Miniatura, Grand Budapest Hotel

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.revue-as.fr/2025/04/17/simon-weisse-bonbon-et-technique/2-5-vue-de-la-maquette-du-grand-budapest-hotel-en-preparation-de-tournage-photographie-simon-weisse/>

Figura 23.

Interior Kaufhaus, Görlitz

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.flickr.com/photos/rolfdietrichbrecher/20350152403>

Figura 24.

Átrio Grand Budapest Hotel

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.usnews.com/news/articles/2014/03/14/hints-of-history-in-the-grand-budapest-hotel>

Figura 25.

Interior edifício Braune Hirsch, Görlitz

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.discovergoerlitz.com/grandbudapest/>

Figura 26.

Cena de cozinha, Grand Budapest Hotel

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.discovergoerlitz.com/grandbudapest/>

Figura 27.

Sotão edifício Braune Hirsch, Görlitz

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.discovergoerlitz.com/grandbudapest/>

Figura 28.

Quarto de Agatha, Grand Budapest Hotel

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.discovergoerlitz.com/grandbudapest/>

Figura 29.

The Cabinet of Dr. Caligari (1920), Robert Wiene

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.slantmagazine.com/film/the-cabinet-of-dr-caligari-1920/>

Figura 30.

Bar do Hotel Polana, de Pancho Guedes, 1955

Fonte: [tese] disponível em: Tese de Doutorado (F.A.U.T.L.) Pancho Guedes...+ de meio século de Metamorfoses Espaciais (2005), página 146.

Figura 31.

Glass Shot

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.thepropgallery.com/painting-in-pictures-the-lost-art-of-the-matte-shot>

Figura 32.

Glass Painting

Fonte: [internet] disponível em: https://www.reddit.com/r/Terminator/comments/iibdykq/has_anyone_ever_seen_this_picture_before_james/?t=pt-br

Figura 33.

Efeito Chroma Key, Matrix (1999)

Fonte: [internet] disponível em: <https://pop.proddigital.com.br/curiosidades/curiosidades-de-filmes/a-magia-dos-efeitos-especiais-no-cinema>

Figura 34.

Imagem do filme Matrix (1999)

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.fatosdesconhecidos.com.br/14-cenas-de-bastidores-de-filmes-de-sucesso-que-voce-nunca-viu-mas-deveria/>

Figura 35.

Construção do cenário Gladiator (2000), Malta

Fonte: [internet] disponível em: <https://vibe.mt/check-out-the-set-of-the-upcoming-gladiator-movie/>

Figura 36.

Filmagens Coliseu Gladiator (2000), Malta

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.shutterstock.com/de/editorial/image-editorial/-306462d>

Figura 37.

Cenário de fachada falsa

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.thered.school/past>

Figura 38.

Ensaio de cena no estúdio de Edison, Nova York

Fonte: [internet] disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rehearsal_of_a_scene_from_the_motion_picture_%22Hope,_A_Red_Cross_Seal_Story,%22_at_the_Edison_motion_picture_studio,_Bronx_New_York._%2841b2b1f7-adbb-44d7-a2a6-f46d28c39d66%29.jpg

Figura 39.

The Gold Rush (1925), Charlie Chaplin

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.chrisreviews.org/afi-top-100/2020/8/6/the-gold-rush-1925>

Figura 40.

Edifícios Blade Runner 2049 (2017), Denis Villeneuve

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.wetaworkshop.com/>

projects/bladerunner-2049/gallery

Figura 41 e 42.

Execução Maquetas Blade Runner (1982), Ridley Scott

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.archdaily.com/611110/a-new-behind-the-scenes-look-at-the-blade-runner-model-shop>

Figura 43 e 44.

Execução Maquetas Blade Runner 2049 (2017), Denis Villeneuve

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.wetaworkshop.com/projects/bladerunner-2049/gallery>

Figura 45.

Maqueta Corpse Bride (2006), Tim Burton

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2FdV5ait6vu62b1.jpg>

Figura 46.

Maqueta Coraline (2009), Henry Selik

Fonte: [internet] disponível em: <https://x.com/CerebrosG/status/1173752024183255041>

Figura 47.

Filme Tron (1981), Steven Lisberger

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.theguardian.com/culture/gallery/2015/jan/08/the-top-20-artificial-intelligence-films-in-pictures>

Figura 48.

Performance capture, Avatar (2009), James Cameron

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.stephenrosenbaum.net/project/avatar>

Figura 49.

Imagem do filme Avatar (2009), James Cameron

Fonte: [internet] disponível em: <https://www.stephenrosenbaum.net/project/avatar>

Figura 50.

Pandora em Avatar (2009), James Cameron

Fonte: [internet] disponível em: <https://pixelz.cc/images/avatar-pandora-dual-monitor-wallpaper/>

Repérage

Impulso

Desde pequeno que, o ato de construir sempre me pareceu mais do que uma simples atividade manual, era uma espécie de encantamento. Empilhar pedras, desenhar espaços imaginários ou moldar volumes em miniatura era, sem o saber, um exercício de arquitetura. Mas foi ao longo do curso que esse gosto se intensificou, ganhando corpo, rigor e intenção. A construção deixou de ser apenas instinto lúdico e tornou-se linguagem: compreender o espaço, habitá-lo com o olhar, dar-lhe forma com as mãos e com a mente. A arquitetura revelou-se como uma forma de pensar o mundo, um modo de o (re)escrever com substância.

Ao mesmo tempo, crescia em mim um outro fascínio: o cinema. Uma arte de sombras e luz, de fragmentos montados, de realidades possíveis e impossíveis. O cinema ensinou-me que o que vemos nem sempre é o que parece e, mais do que isso, que o que não existe pode ser mais verdadeiro do que a realidade. Sempre me fascinou a aceitação quase automática da ilusão: todos sabemos que o que vemos no ecrã não é real, e mesmo assim, acreditamos, vivemos, sentimos. Mas poucos se perguntam como se faz. O que está por trás do ecrã, do cenário, da atmosfera que nos envolve?

Foi através dessa interrogação que encontrei o ponto de encontro entre as duas artes. Durante o meu percurso académico em arquitetura, comecei a procurar respostas, descobri um diálogo profundo entre o projetar e o filmar. Descobri que a arquitetura no cinema não é mero pano de fundo: é narrativa, é personagem, é emoção. Descobri que o espaço cinematográfico é construído, muitas vezes, com a mesma sensibilidade que se ergue um edifício e, que esse espaço, mesmo fictício, nos habita e nos transforma.

O ponto de mudança não surgiu de forma abrupta, mas cresceu lentamente, a partir do prazer quase obsessivo que sentia ao construir maquetas durante o curso de

arquitetura. Havia algo de profundamente satisfatório nesse processo: reduzir o mundo à escala das mãos, dominar o espaço através da matéria, compreender a luz, a sombra, a proporção. Era ali, entre o corte e o encaixe preciso de volumes, que sentia estar verdadeiramente a pensar com o corpo.

Foi quando, mais tarde, descobri que esse mesmo processo acontecia também no cinema, e com igual intensidade. Vi, por exemplo, as maquetas construídas para *Blade Runner 2049* (2017), onde edifícios com a altura de uma pessoa compunham uma cidade inteira. Uma cidade que, capturada pela câmara, ganhava vida, densidade, verdade. Ali estava aquilo que eu tanto amava no ato de projetar, a criação de mundos, a acontecer diante dos meus olhos, agora sob a forma de imagem. Era arquitetura. Era cinema. Era maravilhoso. O real e o irreal fundiam-se num gesto criador.

Este trabalho nasce desse espanto. De uma tentativa de compreender o que está por trás da imagem, do que se vê no ecrã. De um desejo de habitar o intervalo entre arquitetura e cinema, esse espaço fértil onde se constroem mundos que não existem, mas que sentimos como verdadeiros. O que me move é esse arrepio que sinto diante de uma cidade inventada que me parece mais real do que a minha. O que me atrai é a beleza silenciosa da arquitetura cinematográfica, a arte de projetar o impossível e torná-lo habitável, ainda que somente com os olhos.

Relevância e Objetivos

A relação entre arquitetura e cinema é uma área pouco explorada, apesar do seu enorme potencial para enriquecer ambas as disciplinas. O espaço, matéria-prima fundamental em ambos os campos, revela-se um conceito complexo e multifacetado, cuja definição permanece frequentemente envolta de especulações. Este estudo propõe uma abordagem aprofundada do espaço, não apenas como dimensão física, mas em relação ao tempo e ao movimento, conceitos que, embora essenciais para o cinema, também desempenham um papel crucial na arquitetura.

Ao analisar de forma separada a arquitetura e o cinema sob estas três lentes, espaço, tempo e movimento, é possível compreender as diferenças e singularidades de cada disciplina. Mais importante ainda, ao investigar o “*intervalo*” que habitam, o espaço onde se cruzam, abre-se um campo fértil para a criação e para o pensamento crítico. Este intervalo revela um diálogo dinâmico e vantajoso, que potencia o desenvolvimento mútuo das artes, quer na criação de espaços reais, quer na construção de mundos imaginários que desafiam as leis da física e da percepção.

Num contexto onde a realidade cinematográfica se torna cada vez mais indistinta da realidade, o estudo destes conceitos ganha nova urgência. Perguntas como “*Será possível um dia habitar esses mundos irreais?*” ou “*Como o cinema manipula o espaço para criar ilusões tão convincentes?*” tornam-se centrais para entender as transformações da experiência espacial e sensorial.

Esta investigação tem, portanto, como objetivo principal compreender os métodos de manipulação do espaço no cinema e a sua relação com a arquitetura, explorando o poder de construir o ilusório e torná-lo tangível. Procura ainda contribuir para clarificar o conceito de espaço, tempo e movimento, dentro destas duas artes e o seu potencial criativo quando em interação.

No plano pessoal, esta dissertação nasce do desejo profundo de desvendar o que existe por trás da imagem que nos fascina, profissionalmente, representa uma porta aberta para um universo em expansão, onde as fronteiras entre as disciplinas se tornam mais fluidas e inovadoras. Consciente das limitações de um trabalho académico, este estudo pretende ser um ponto de partida e um estímulo para futuras investigações, que continuem a explorar esta rica interseção entre arquitetura e cinema.

Metodologia e Estrutura

Para o desenvolvimento desta dissertação, a principal metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, fundamentada em livros, dissertações e artigos científicos, aliada ao visionamento de filmes relevantes para os assuntos

discutidos. Nas obras consultadas em língua estrangeira, foi feita uma tradução nossa, de forma a garantir uma melhor fluidez da leitura. Esta abordagem permitiu construir uma base teórica sólida, essencial para a compreensão profunda da relação entre arquitetura e cinema, bem como dos conceitos de espaço, tempo e movimento que trespassam ambas as artes.

A estrutura do trabalho está dividida em três capítulos principais, organizados de forma a guiar o leitor do geral para o particular, estabelecendo uma progressão lógica e coerente.

O primeiro capítulo faz uma contextualização histórica e teórica da relação entre arquitetura e cinema, destacando, entre outros aspectos, a natureza mais recente do cinema em comparação com a arquitetura e a sua evolução até aos dias de hoje.

O segundo capítulo dedica-se à análise dos conceitos de espaço, tempo e movimento, dividindo-se em três subcapítulos. O primeiro explora estes conceitos no âmbito da arquitetura, o segundo no contexto do cinema, o terceiro investiga o “*intervalo*” entre as duas artes, o espaço onde se cruzam e interagem, revelando a complexidade do seu diálogo.

O terceiro capítulo foca-se na manipulação do espaço no cinema, desdobrando-se em cinco subcapítulos que analisam diferentes técnicas utilizadas para criar e transformar espaços cinematográficos: locações, cenários bidimensionais, maquetas à escala real, maquetas miniatura e mundos digitais. Para cada técnica, descreve-se o seu funcionamento, a sua aplicação prática e o impacto que tem sobre o filme e o espetador.

Ao longo da dissertação são apontados exemplos cinematográficos que ilustram os conceitos e técnicas discutidos, ainda que sem análises aprofundadas de cenas específicas, uma vertente que se pretende desenvolver em estudos futuros, incluindo o desejo de criar um cenário para uma narrativa cinematográfica.

Esta conclui com uma síntese das principais reflexões resultantes do estudo, reafirmando o potencial da interseção entre arquitetura e cinema para futuras investigações.

Estado da Arte

A interseção entre cinema e arquitetura tem despertado um interesse crescente, embora ainda seja um campo em constante desenvolvimento e com várias lacunas por explorar. Para compreender esta complexa relação, o livro *Cinema e Arquitetura*, da Cinemateca Portuguesa, organizado por António Rodrigues, revelou-se fundamental; pois reúne diferentes perspectivas e oferece uma base essencial para a reflexão sobre a relação destas artes, enfatizando a forma como dialogam na construção do espaço e da narrativa. Além disso, recorreremos a estudos mais específicos focados separadamente no cinema e na arquitetura.

No campo do cinema, uma variedade de obras clássicas e contemporâneas contribuem para o entendimento da evolução, das técnicas e das teorias da imagem em movimento. *História do Cinema Mundial*, de Fernando Mascarello, apresenta um panorama abrangente do desenvolvimento do cinema enquanto arte e indústria. Jacques Aumont, *As Teorias dos Cineastas*, por sua vez, oferece reflexões críticas sobre a construção do sentido e da imagem no cinema, fundamentais para compreender a manipulação do espaço e do tempo na narrativa cinematográfica. Outras referências importantes incluem *O Que É o Cinema? E outros textos sobre a sétima arte*, de Germaine Dulac, tradução e seleção de Pedro Eiras, que discute a essência do cinema como linguagem, e *Circa 1963: Conversas com Arquitectos e Cineastas*, de Luís Urbano, que explora o cruzamento entre as duas áreas através de entrevistas e reflexões sobre o processo criativo. Destaca-se também a obra de Eduardo Lourenço, *Segundo Paraíso: Do Cinema como Ficção do Nosso Sobrenatural*, que contribui com uma visão para além do onírico, no cinema, como algo fascinante que se sobrepõem à realidade.

Quanto à arquitetura, a obra *O Que É Arquitetura*, de Carlos Lemos, oferece uma introdução clara aos conceitos fundamentais do espaço arquitetónico. No entanto, é o livro *Da Organização do Espaço*, de Fernando Távora, que se destaca como referência fundamental para a compreensão aprofundada dos princípios que regem a organização do

espaço, do tempo e do movimento na arquitetura. Este livro é particularmente relevante para o presente estudo, pois fornece as bases teóricas indispensáveis para a análise do espaço arquitetónico em diálogo com o espaço cinematográfico. A estas obras junta-se *A Construção do Sentido na Arquitetura*, de J. Teixeira Coelho Netto, que aprofunda a dimensão simbólica e comunicacional do espaço arquitetónico, enriquecendo o entendimento da arquitetura enquanto linguagem.

Além das obras gerais e técnicas, destacam-se estudos académicos que aprofundam a relação entre cinema e arquitetura a partir de diferentes perspetivas metodológicas e conceituais. Entre estes, a dissertação *Projeção da Arquitetura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório*, de João Tiago Pereira Santos, investiga as fronteiras entre o espaço arquitetónico real e o espaço ilusório no cinema. Filipa José Henriques Pinto, em *Relações Metodológicas entre o Espaço Arquitetónico e o Espaço Cinematográfico*, aprofunda as metodologias para análise e comparação entre estes dois espaços. Já *Arquitetura, Cinema e Viagem: Influências do Espaço Cinematográfico no Processo de Pensar Arquitetura*, de Renato Carlos Teixeira Costa, explora como a experiência cinematográfica pode influenciar o pensamento arquitetónico. Por fim, a dissertação *Habitar o Cinema, Filmar a Arquitetura: os modos de ver arquitetura*, de Bárbara Santos, discute as formas visuais e narrativas pelas quais a arquitetura é filmada e percebida no cinema. Estes estudos contribuem significativamente para a consolidação do campo interdisciplinar, enriquecendo o diálogo entre teoria e prática.

Por fim, na vertente mais prática e técnica, foram utilizadas obras que explicam detalhadamente os processos de criação e manipulação do espaço no cinema. Livros como *The Art Direction Handbook for Film*, de Michael Rizzo; *The Art of Illusion: Production Design for Film and Television*, de Terry Ackland-Snow e Wendy Laybourn; *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*, de Dietmar E. Froehlich; *The Filmmaker's Guide to Production Design*, de Vincent LoBrutto; e *Studios Before the System: Architecture, Technology and the Emergence of Cinematic Space*, de Brian R. Jacobson, que aprofundam as técnicas e estratégias utilizadas na criação de cenários, maquetas, locações e

ambientes digitais. Estas fontes ajudam a compreender como as teorias se traduzem em práticas concretas que moldam a experiência do espectador.

A presente dissertação procura integrar estas diferentes vertentes, combinando a reflexão teórica com a prática e o seu resultado, para abrir caminho a futuras investigações sobre o espaço na relação entre arquitetura e cinema. Assim, pretende contribuir para uma compreensão mais clara e estruturada deste campo interdisciplinar, destacando a manipulação do espaço, na (re)criação de novos mundos.

CEN

19

1

CENA I. Arquitetura e Cinema

“O diálogo entre o cinema e a arquitetura tem-se desenvolvido ao longo dos últimos cem anos, desde os princípios do cinema. Quer o cinema quer a arquitetura se baseiam na criação ou na manipulação de espaços. No cinema, a criação de um espaço de vida virtual, como contexto ou parte de uma história que se pretende contar; na arquitetura, a criação de um espaço físico concreto, para o exercício de uma determinada actividade.”

António Rodrigues (Rodrigues, 1999, p. 32)

O cinema desde os seus primórdios que caminha de mãos dadas com a arquitetura, sendo esta uma atividade mais antiga que o cinema é essencial compreender, quando e de que forma surge a sétima arte, tanto como a sua íntima relação com arquitetura.

É difícil definir uma data histórica que marque o início do cinema, porém, segundo Mascarello em *História do Cinema Mundial*, podemos considerar uns primeiros 20 anos como “*transformação constante*”. Estando estes anos compreendidos entre 1895 e 1915 e intitulado como “*Primeiro Cinema*”. (Mascarello, 2006, p. 17)

O Primeiro cinema é marcado pelos vários inventores que procuram de alguma forma projetar imagens em movimento, algo nunca visto até então, não sendo assim impossível atribuir a criação do cinema a um só nome. Contudo, nomes como Thomas A. Edison e os irmãos Louis e August Lumière, estão ligados às primeiras projeções realizadas. Entre 1893 e 1895, Edison com o quinetoscópio, objeto com um visor pelo qual seria possível observar uma gravação de imagens em movimento capturada por um outro instrumento chamado quinetógrafo, de visualização individual perante a inserção de uma moeda como pagamento e os irmãos Lumière, por outro lado, com o cinematógrafo que se apresenta como um instrumento mais leve e móvel, acionado a manivela não necessitando assim de corrente elétrica, além de que o mesmo objeto era capaz de gravar e projetar as imagens para um coletivo. (Mascarello, 2006, pp. 18 e 19; Sabadin, 2018, p. s/p)

Fig. 01
Thomas A. Edison com o
Quinetoscópio

No dia 28 de dezembro 1895, teve lugar no Salão Indiano, subsolo do *Le Grand Café* na cidade de Paris, uma sessão de apresentação do cinematógrafo, com o preço de 1 franco por pessoa. Foram exibidas várias curtas de autoria dos próprios, nomeadamente, *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, conhecida como a primeira curta destes. A sessão teve uma duração aproximada de 20 minutos e foi assistida, aproximadamente, por cem pessoas; este foi um acontecimento marcante ao proporcionar o contacto do cinema com o público, o que acaba por elevar o nome dos Lumière a “pais” do cinema. (Sabadin, 2018, p. s/p)

A arquitetura começa a estar presente no cinema, servido apenas como pano de fundo para as diferentes curtas desenvolvidas. O objeto de gravação era colocado apontando para um ponto previamente definido como interessante e a ação era capturada, limitada pelo que é possível enquadrar, sem cortes. *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* (1895), *Chegada de um Comboio à Estação da Ciotat* (1895) e *O Almoço do Bebê* (1895) são exemplos de curtas, todas produzidas pelos irmãos Lumière, da forma como a arquitetura começa a ser introduzida no cinema, servindo como contextualização espacial.

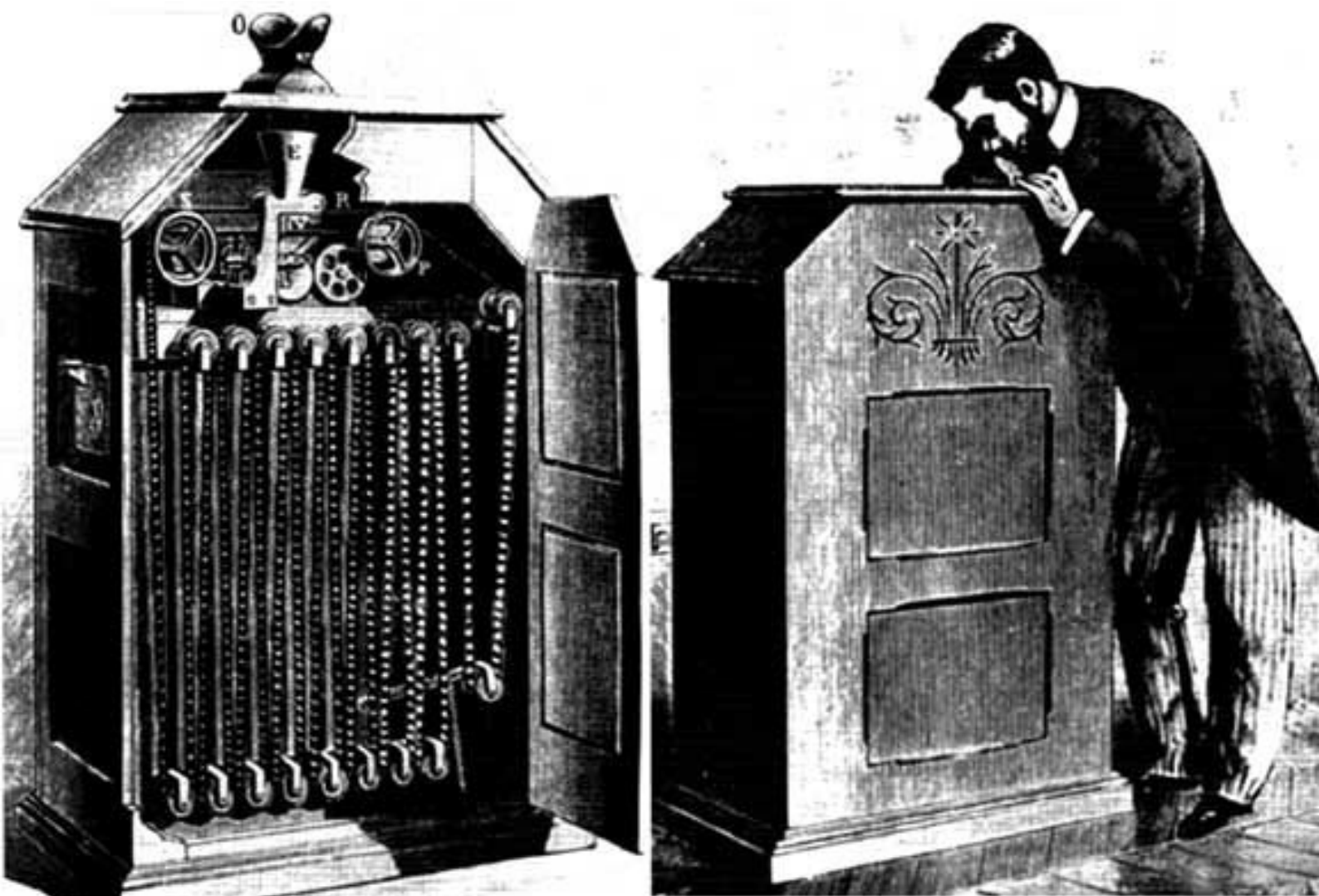


Fig. 02
A Saída dos Operários da
Fábrica Lumière





Inicialmente, podemos conferir ao cinema uma vertente documental, gravava-se o que era possível ver, uma cópia direta da realidade, maioritariamente com planos estáticos. Numa resposta vinda pelo lado da arte do teatro, e pelas mãos do francês Georges Méliès, o cinema passa a apresentar-se como um espetáculo visual. As filmagens começam a ser desenvolvidas nos palcos do teatro, num ambiente controlado, são filmados truques de magia, atos cómicos, entre outras coisas. O objetivo era conseguir a atenção do público e proporcionar momentos de lazer, o “cinema de atrações”. Podemos considerar como exemplo destas práticas *O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert-Houdin (1896)*, onde Méliès faz desaparecer uma senhora em palco através da pausa e do retorno da gravação; o que inicia a ilusão no cinema, os efeitos especiais. (Mascarello, 2006, pp. 24–29; Sabadin, 2018, p. s/p; B. Santos, 2020, p. 25)

Com estas novas práticas, o cinema atravessa uma nova transformação, e a arquitetura passa a ter uma ligação mais vincada com a sétima arte. É através da necessidade comum de criar espaço que surgem vários estúdios cinematográficos, conseguindo assim, produzir espaços reais e irreais dependendo da narrativa proposta. A arquitetura passa de um simples plano de fundo para um elemento ativo na narrativa.

A *Star Film*, de Georges Méliès, é pioneira na construção dos próprios cenários. Apesar de uma forma muito teatral, consegue adaptar a história da Cinderela, *Cendrillon (1899)*, *Barba-Azul (1901)*, *Les Mousquetaires de la Reine (1903)*, *Hamlet (1907)*, entre outras. Através de cenários e ilusões, como é exemplo em *Visite de L'Épave du Maine (1898)*, utiliza um cenário aquático pintado no fundo e, em frente da câmara um aquário com peixes, com os atores atuando entre estes dois planos, de forma lenta, incita que estes se encontram a nadar com os peixes. Porém a sua cena mais icónica acontece em *Le Voyage Dans la Lune (1902)*, onde uma cápsula atinge a lua no olho. Neste filme, e com apenas cerca de sete anos de cinema, já era possível observar ambientes espaciais extraterrestres, com “seres lunares” e “astronautas” lutando. “O cinema passa a ser então uma janela, que nos transporta para outra dimensão”. (Sabadin, 2018, p. s/p; Zuben, 2018, p. 11)

Fig. 03
O Desaparecimento de
uma Dama no Teatro
Robert-Houdin (1896),
Georges Méliès

Fig. 04
Le Voyage Dans la Lune
(1902), Georges Méliès





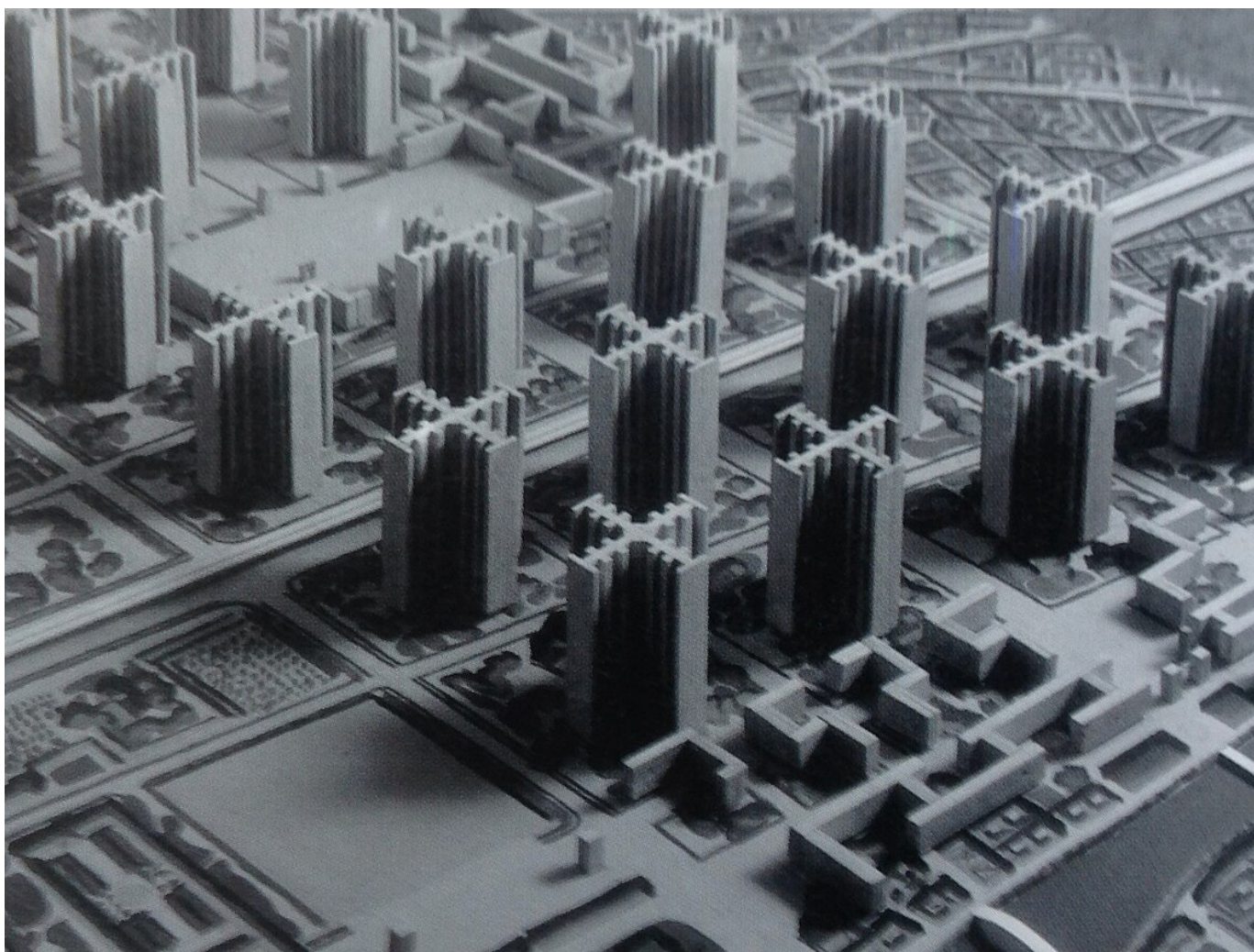
Depois deste primeiro passo, o cinema, procura representar espaços imaginários, ambientes utópicos ou distópicos. A arquitetura passa a ser um elemento imprescindível na representação espacial destes mundos, sejam eles as cidades do passado, as cidades do amanhã ou até mesmo espaços completamente irreais. Surgem vários estúdios como *Keystone*, que descobre *Charles Chaplin*, *Fox Film Corporation*, *Columbia*, *Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)*, entre muitos outros. (Sabadin, 2018, p. s/p)

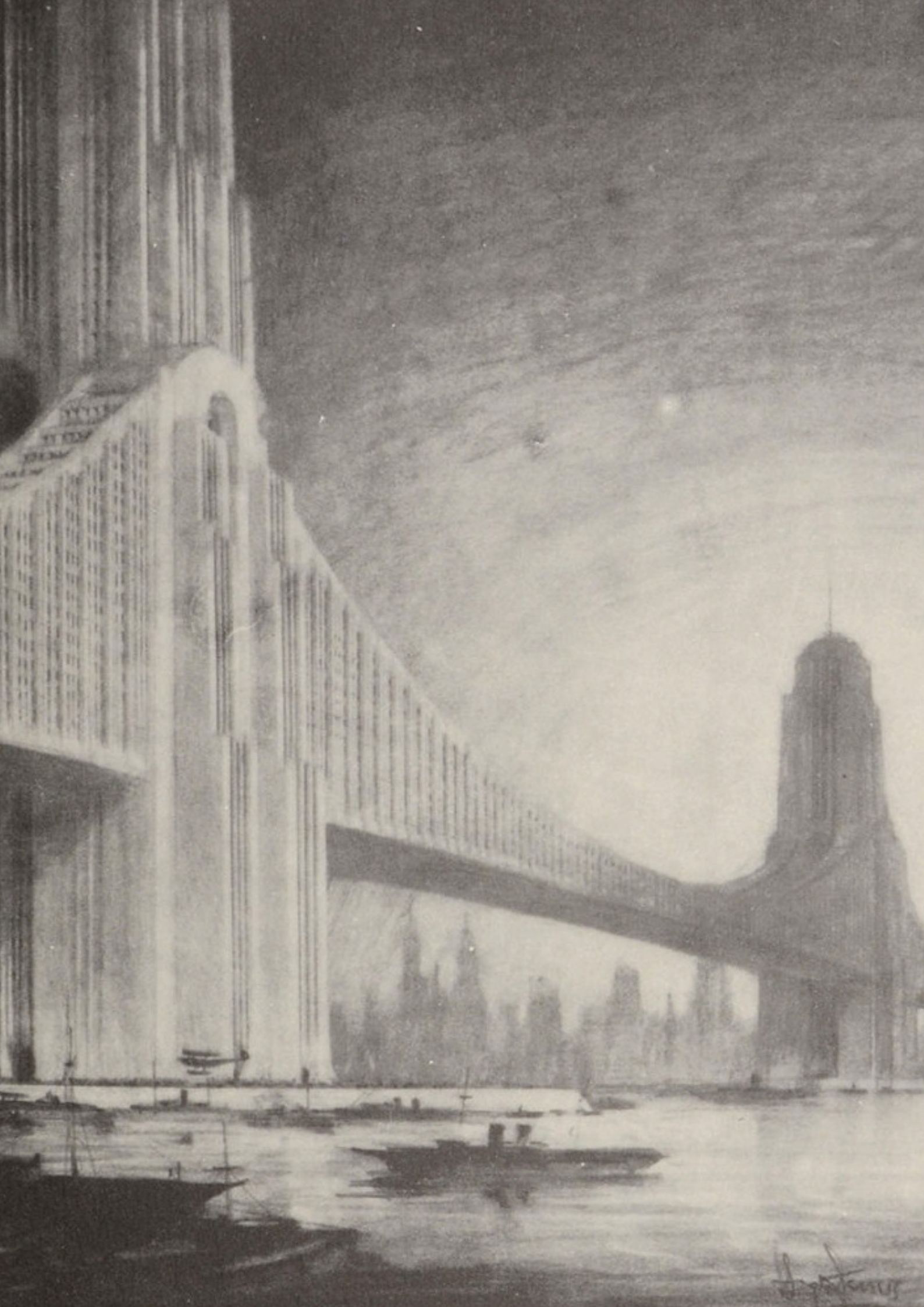
Arquitetos e cenógrafos passam a trabalhar juntos, o cenário apresenta-se como uma personagem da narrativa contextualizando e influenciando a experiência dos espectadores. O cinema desenvolve-se como uma arte mais nobre, muito devido aos trabalhos necessários na construção de cenários, uma vez que estes eram feitos à escala real, ou seja, eram necessárias grandes equipas para desenvolver os ambientes desejados nas narrativas.

Fig. 06
Plan Voisin de Paris
(1922)

Fig. 05
Metropolis (1927), Fritz
Lang

A arquitetura tornou-se uma ferramenta poderosa no cinema, fortalecia a transmissão de conceitos. O espaço arquitetônico determinava por si só o tema central da narrativa cinematográfica, como é representado por Fritz Lang em *Metropolis* (1927), uma possível cidade do futuro, influenciada pela sua visita a Nova Iorque em 1924 e, claramente, também pelos planos arquitetônicos como, a *Città Futurista 1914*, de Sant'Elia, o *Plan Voisin de Paris 1922*, de Corbusier, ou até as visões futuristas publicadas em *Metropolis of Tomorrow*, por Hugh Ferriss sobre Nova Iorque. O filme apresenta uma cidade construída em altura, que funciona como uma hierarquização da sociedade, representa os grandes problemas da pobreza urbana e classes oprimidas; uma visão completamente pessimista da cidade e da sociedade industrial. Excelente exemplo das grandes vantagens que a parceria cinema/arquitetura oferece à sociedade, a possibilidade de conseguir transportar-se para outros mundos, citando Manuel Teixeira, sair das sessões ainda a “*habitar nas outras cidades, nos outros espaços dos filmes ... Com uma grande nostalgia, daquilo que de uma forma mágica havíamos conhecido e experimentado*”. (Rodrigues, 1999, p. 28,34-36)





Os filmes adquirem diferentes proporções na sociedade ao resultarem do binómio Cinema/Arquitetura. Este campo tem se desenvolvido até aos dias de hoje; arquitetos e cineastas trabalham em conjunto criando mundos e realidades que interagem com as personagens e principalmente com os espetadores. Percebemos que a arquitetura sempre fez parte da história do cinema, desde as primeiras gravações de carisma documental com planos fixos, até às elaboradas construções em estúdio. A arquitetura também evolui com o cinema, passa de um simples ambiente de fundo a elemento integrante da narrativa, encontra neste, um local onde pode experimentar conceitos que seriam impensáveis no mundo real.

Quando falamos do binómio Cinema/Arquitetura, falamos de representação, criação e organização do espaço. É essencial dissecar este conceito de espaço, tendo em conta as diferenças e semelhanças das duas *artes*, entender como este é manipulado procurando provocar emoções e significados, seja na tela ou no mundo em que vivemos. O próximo capítulo será iniciado com uma análise e reflexão do conceito de espaço na arquitetura e no cinema, seguido do cruzamento de ambas na construção e manipulação do espaço, transcendendo a sua função prática, reformulando-se como um elemento poderoso na narrativa.

Fig. 07
Metropolis of Tomorrow,
Hugh Ferriss

CEN

11

22

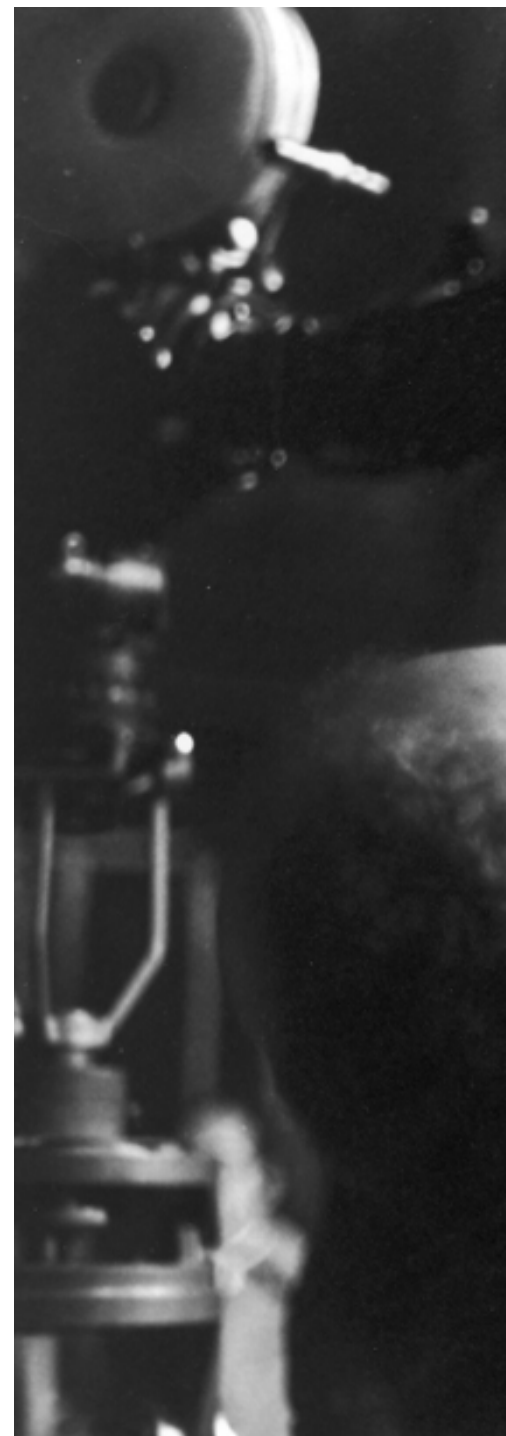
CENA II. Espaço - Tempo - Movimento

“Há uma frase do Godard sobre o cinema em que ele diz que o cinema não é arte nem é vida, é qualquer coisa entre as duas. Da arquitectura podemos dizer o mesmo, também não é arte, também não é vida, situa-se entre as duas. Mas é curioso que, não sendo a arquitectura vida, todo o tipo de vida se pode passar em arquitectura. O teatro, a ficção, o próprio cinema, passam-se na arquitectura.”

Manoel de Oliveira, 1997 (Urbano, 2019)

A tarefa de procurar definir o que são estas *artes* pode ser difícil, como vemos na citação anterior, Manoel de Oliveira encaixa tanto a arquitectura como o cinema num espaço indeterminado algures entre a arte e a vida. Porém, completa dizendo que “*todo o tipo de vida se pode passar na arquitectura*”, falando de todas as outras expressões artísticas, nomeadamente o teatro e o cinema. (Urbano, 2019)

Quando procuramos decifrar o que une o cinema à arquitectura, imprescindivelmente vamos estar a abordar o conceito de espaço. Apesar de ambas abordarem o tema de formas completamente díspares; em certos pontos, conseguem ser complementares, ou melhor, quase como um sentimento de parasitismo mútuo. Acreditamos que o espaço está sempre ligado diretamente ao movimento, ou seja, sempre que se organiza espaço, seja ele vazio ou preenchido, existe uma necessidade de compreender e organizar o movimento nesse espaço. O movimento é o que entendemos como vida, termo definido pelo modo de utilização por cada *Ser*. Desta forma, remetendo ao que vai ser desenvolvido neste capítulo, é necessário primeiro compreender qual a relação do espaço com o tempo e o movimento, do ponto de vista da sua organização e materialização atendendo à arquitectura. Posteriormente, relativamente ao cinema, a desmaterialização da identidade do espaço e a sua manipulação a elemento de uma narrativa; o cenário limitado pela lente da câmara. Por fim, culminar na simbiose entre ambas, transparecendo diferenças e semelhanças.



Estamos perante uma relação entre oposição e semelhança, real e onírico, onde os opostos se repelem e, da mesma forma, se atraem, como ímanes que encontram harmonia na tensão entre colisão e rutura.

Fig. 08
Manoel de Oliveira,
rodagem de “Amor de
Perdição”



Take I. Lugar que Define

“É claro que para todos a arquitetura está sempre ligada à construção, mas nem todo o mundo sabe dizer com precisão como se entrelaçam os significados dessas expressões. [...] as pessoas procuram achar um vínculo entre a arquitetura e a beleza e para quase todos, então, arquitetura seria a providência de uma construção bela.”

Carlos A. C. Lemos (Lemos, 1994, p. 7)

Definir com clareza o que é a arquitetura é uma tarefa árdua, ou até diríamos impossível, tendo em conta a vasta área em que esta “*matéria*” atua. Como é possível perceber na frase anterior, escrita por Carlos Lemos, as pessoas apresentam a tendência de definir a arquitetura como a construção do “*belo*”, porém, tal como o autor diz “*a beleza é cogitação da estética*”, disciplina que por sua vez atua na arte em geral e, não unicamente na arquitetura. Desta forma não é viável elucidar a dimensão e posição da arquitetura na sociedade através do “*belo*”. (Lemos, 1994, pp. 7 e 9)

Ao longo dos anos, vários arquitetos, filósofos e pensadores em geral, tentaram encontrar uma definição para arquitetura. Inicialmente mantendo o vínculo com a beleza e com o verdadeiro, surgem definições como a de Leonce Raymond, no “*Traité d’architecture*” (1860), “*O bom é o fundamento do belo e as formas de arte devem ser sempre verdadeiras*”, e de Tony Garnier, “*Só a verdade é bela. Em arquitetura a verdade é o produto de cálculos feitos com a finalidade de satisfazer necessidades conhecidas com meios conhecidos*”. Existia uma incansável procura pela beleza através da matéria, ou seja, através dos materiais, das paredes, da construção. (Lemos, 1994, pp. 32 e 33)

As definições tendem a apresentar-se em termos mais “*poéticos*”, contudo, consideradas por alguns autores menos precisas, como regista J. Teixeira Coelho Netto, no seu livro *A construção do sentido na arquitetura*, “*duplamente enganosos, primeiro porque não definem a arquitetura e, segundo, porque não definem a si mesmo*”. São enunciadas



várias tentativas, como são exemplos: “*construção, distribuição, decoração*”, Blondel; “*sentimento, lógica, harmonia*”, Guimard; “*é o belo, o verdadeiro e o útil*”, Société Centrale des architectes; “*A arquitetura é um ato de vontade consciente*”, Le Corbusier, ao qual o autor deixa uma observação dizendo “*que se aplica tanto a um chute numa bola quanto ao ato de abrir uma torneira*”. (Netto, 1979, pp. 18 e 19)

Fig. 09
La Chapelle Notre-Dame
du Haut



Neste sentido de caracterizar o que seria a arquitetura, o filósofo alemão Friedrich Hegel, apontava para um problema nas definições, estas estavam presas aos elementos construtivos, ou seja, era através das paredes, da materialidade, que se procurava a beleza e o significado da arquitetura. Assim, o erro era *“incorporar à matéria uma ideia”*, como se esta fosse o conceito da construção, o fundamento da beleza. Surge um novo elemento, o espaço, o arquiteto francês Auguste Perret apresenta a arquitetura como *“a arte de organizar o espaço e é pela construção que ela se expressa [...] móvel ou imóvel, tudo aquilo que ocupa espaço pertence ao domínio da arquitetura”*. Também Lúcio Costa, arquiteto e urbanista brasileiro, contribui para a discussão, afirmando que uma construção *“enquanto satisfaz apenas às exigências técnicas e funcionais – não é ainda arquitetura; quando se perde em intenções meramente decorativas – tudo não passa de cenografia; mas quando – popular ou erudita – aquele que a ideou pára e hesita ante a simples escolha de um espaçamento de pilar ou de relação entre altura e a largura de um vão e se detém na procura obstinada da justa medida entre cheios e vazios, na função dos volumes e subordinação deles a uma lei e se demora atento ao jogo de materiais e seu valor expressivo – quando tudo isso se vai pouco a pouco somando, obedecendo aos mais severos preceitos técnicos e funcionais, mas também àquela intenção superior que seleciona, coordena e orienta em determinado sentido toda essa massa confusa e contraditória de detalhes, transmitindo assim ao conjunto ritmo, expressão, unidade e clareza – o que confere à obra o seu carácter de permanência, isto sim é arquitetura.”* (Lemos, 1994, pp. 32, 35 e 36)

O ponto de vista de Auguste Perret e Lúcio Costa, entre muitos outros, apresentam uma forma diferente de pensar e ver a arquitetura, a ideia de apenas ponderar a arquitetura através do material e da sua condição de beleza é colocada em causa pelo pensar o espaço; a sua utilidade, as suas funções, a sua disposição, muito além do que seria projetar uma fachada *bela*, mostra-se a intenção de *organizar o espaço*. Podemos considerá-lo como o elemento primordial e indispensável da arquitetura. Sendo ele a base, tudo se resume a criação e/ou organização; tanto de espaços

cheios, como de espaços vazios; é tão importante o espaço que uma parede ocupa, como o espaço que ela liberaliza e, simultaneamente, limita.

“A expressão «organizar espaço», à escala do homem, tem para nós um sentido diferente daquele que poderia ter, por exemplo, a expressão «ocupar espaço». Vemos na palavra «organizar» um desejo, uma manifestação de vontade, um sentido, que a palavra «ocupar» não possui e daí que usemos a expressão «organização do espaço» pressupondo sempre que por detrás dela está o homem ser inteligente e artista por natureza, donde resultará que o espaço ocupado pelo homem tende sempre para, caminha sempre no sentido de, tem como fim, a criação da harmonia do espaço, considerando que harmonia é a palavra que traduz exactamente equilíbrio, jogo exacto de consciência e de sensibilidade, integração hierarquizada e correcta de factores.”

Fernando Távora (Távora, 2015, p. 14)

Na citação anterior, Fernando Távora aprofunda a questão da necessidade e importância da organização do espaço, a relação da arquitetura com o mesmo, e por sua vez, com a vontade e harmonia com o ser humano e a sociedade. Mas o que é o espaço? Naturalmente podemos defini-lo como uma área limitada que é ou não ocupada por algo, ou seja, o espaço existe em três dimensões, sendo elas largura, profundidade e altura. Contudo, este raciocínio aproxima, mesmo sem se dar conta, a arquitetura da escultura, esta também é uma arte que se desenvolve nas três dimensões anteriormente referenciadas, apesar de se compreender as semelhanças, são artes completamente distintas. Serão as três dimensões suficientes para definir o espaço na arquitetura? *“O arquiteto habituou-se a considerar o espaço como um dado”,* como uma *“noção absoluta e auto-suficiente”*, é importante *“repensar”* o que é o espaço na arquitetura (talvez para um estudo futuro), mas para avançar necessitamos de, no mínimo, compreendê-lo.

(Netto, 1979, p. 20,21 e 29)

"(...) projectar, planear, desenhar, não deverão traduzir-se para o arquitecto na criação de formas vazias de sentido, impostas por capricho da moda ou por capricho de qualquer outra natureza. As formas que ele criara deverão resultar, antes, de um equilíbrio sábio entre a sua visão pessoal e a circunstância que o envolve e para tanto deverá ele conhecê-la intensamente, tão intensamente que conhecer e ser se confundem."

Fernando Távora (Távora, 2015, p. 74)



No seu livro, *Da Organização do Espaço*, Távora, fala das dimensões das artes. Introduz a pintura como uma arte geralmente apresentada a duas dimensões, porém, através dela, é possível representar em três dimensões utilizando a técnica da perspectiva. Já referida anteriormente, a escultura, é descrita como uma arte que se desenvolve em três dimensões, mas Távora confere-lhe uma quarta dimensão, a qual surge *“como resultado do observador que, deslocando-se para encontrar vários perfis, dispende tempo na observação”*. Por fim, fala da arquitetura, esta apresenta-se diferente da escultura *“pela criação de espaço interno”*, que à escala do homem é presenciada e vivida, *“percorrida, para apreensão total do edifício”*, do mesmo



Fig. 10
Fernando Távora (1951)
DR

modo que a escultura, o tempo apresenta-se como uma unidade de dimensionamento e compreensão, consequência da existência. (Távora, 2015, pp. 15 e 16)

“Espaço s. m. Intervalo entre limites. Vão; claro; lugar vazio. Tempo (em geral). Tempo (em que se opera). Tempo (que medeia entre duas operações ou actos). Capacidade (de lugar); lugar; sítio. Imensidade do céu. Tip. Peça com que se formam os intervalos na composição. A espaços, de tempos a tempos; de distância em distância. De espaço, devagar; pausadamente”. Pensar no espaço, é inevitavelmente pensar nas quatro dimensões. Por si só a palavra espaço, na sua definição no dicionário da língua portuguesa, remete para tempo. Compreende-se que existe uma condição espaço-tempo; *“Espaço-Tempo s. m. Meio a quatro dimensões, sendo a quarta, necessária, segundo a teoria da relatividade, para determinar a posição dum fenómeno”*, assim entendemos que o espaço e o tempo estão obrigatoriamente interligados, para descrever ou perceber um dado elemento/evento, são utilizadas as quatro dimensões, onde (espaço) e quando (tempo). Contudo, alteram-se mutuamente de acordo com o movimento. (Lello Escolar, 1980, p. 571)

Não é possível compreender a arquitetura sem refletir sobre os conceitos anteriores; espaço, tempo e movimento, estes elementos além de estruturarem a prática construtiva, também caracterizam a experiência sensorial humana que os ambientes proporcionam, como um diálogo constante entre épocas. Existe uma interligação indissociável entre eles, tanto no fundamento teórico como na vivência prática: o espaço apresenta-se como um palco onde se desenvolvem múltiplas interações, o tempo emprega características e transformações, e o movimento impulsiona a experiência, que permite ao ser humano assimilar o envolvente por completo. Estas relações transcendem a materialidade física da construção, moldam vivências que dialogam com o passado, o presente e se projetam para o futuro.

O espaço, palco da existência humana, vivido, limitado e ao mesmo tempo ilimitado. Vivido, como vimos anteriormente, pelo *Homem* que procura organizá-lo e utilizá-lo para seu maior benefício; limitado porque é fisicamente definido por diferentes elementos materializados; paredes, pisos,

tetos, muros; ilimitado pela imaginação, interação social e memória. O espaço, sem ocupação, é apenas uma abstração. Por exemplo, um vazio apenas adquire significado quando atravessado, ocupado ou experienciado; o movimento/ utilização é o ato que concretiza o espaço e o transforma, no caso, numa praça com sentido de lugar. Desta forma, o conceito de espaço é muito mais que um simples volume ou área limitada por elementos construtivos, é um ambiente dinâmico que obtém significados através do tempo e do movimento.

A arquitetura está inevitavelmente ligada ao tempo, é uma dimensão presente em todas as etapas da arquitetura, desde a sua conceção, execução e utilização. Deste modo, é possível compreender o tempo em três momentos interligados: o passado, relacionado com a conceção arquitetónica e com um diálogo cultural e referencial com a história, o arquiteto ao criar desenvolve um ato de arqueologia do tempo ancorando épocas e vivências; o presente, enquanto espaço construído e funcional com carácter efémero, pois encontra-se em constante metamorfose devido ao seu papel de cenário da vida humana; o futuro, resultado da perduração, evolução e reformulação dos espaços, que procuram responder as necessidades da sociedade, apresenta-se intemporal não só caracterizando épocas, mas também configurando memórias e novos cânones. Porém, o tempo não é apenas uma dimensão linear é um ativo transformador, cíclico e subjetivo, que confere às construções diferentes camadas e significados.

O movimento é o articulador do espaço e do tempo, físico ou sensorial. Para conhecer um espaço, é necessário percorrê-lo. Para experienciar o tempo, é imprescindível compreender o movimento. Do ponto de vista físico da arquitetura, o movimento, parte da relação entre indivíduo e ambiente construído, do deslocamento dos corpos e da forma como a organização do espaço condiciona a deambulação e a perceção/compreensão, configurando à arquitetura um carácter experiencial e narrativo. Porém, o movimento não é apenas a utilização física de um determinado espaço, é também uma dimensão sensorial, ou seja, os elementos construídos apresentam diferentes variações e dinamismos através da luz, da sombra e da degradação, um movimento temporal que altera, também,

a percepção/compreensão do ser humano do mundo que o rodeia. Assim sendo, o movimento é um componente estruturante da arquitetura, é o conector fundamental do espaço e do tempo, mas também o fator mais preponderante na relação direta da sociedade com a arquitetura.

Espaço, tempo e movimento são os três conceitos que estruturam a forma como se experiencia o ambiente construído. O espaço adquire significado quando experienciado no tempo. O tempo transforma o espaço e fixa memórias. O movimento une o espaço e o tempo, possibilitando a percepção dos lugares. A arquitetura não é um elemento estático, é fluida, é desenvolvida na relação entre o corpo, a matéria e a duração. Por vezes oposta, esta relação, é irrefutável e fundamental para compreender a arquitetura, não apenas como uma sucessão de construções, mas como um elemento vivo que evolui e interage com a sociedade que o habita.

Take II. Imagem que Persiste

“[...] há uma frase do [Jean-Luc] Godard que diz que o cinema nem é uma arte nem é a vida, é qualquer coisa entre as duas. Eu não estou completamente de acordo mas, de fato, nenhuma arte simula a vida como o cinema. Todavia, não é uma vida. Também não é propriamente uma arte. Porque é uma acumulação, uma síntese de todas as artes. O cinema não existia sem a pintura, sem a literatura, sem a dança, sem a música, sem o som, sem a imagem, tudo isto é um conjunto de todas as artes, de todas sem exceção.”

Manoel de Oliveira (Dias, 2004)

Quando se fala da sétima arte, o *Cinema*, ainda se fala de algo muito recente, como vimos no capítulo anterior o cinema nasceu entre 1895 e 1915, ou seja, aproximadamente há 125 anos comparado às outras artes que existem, em geral, há mais de 10/30 mil anos. Como verificamos na frase anterior de Manoel de Oliveira, o cinema é composto pelas várias artes, atua utilizando como matéria-prima um pouco de cada uma, porém por si só, é ele mesmo uma arte com particularidades próprias. Assim sendo, o que é o cinema? Acreditamos que seja, e será no futuro, difícil responder a esta questão de forma clara e objetiva, devido não só ao seu tempo jovem, mas também pela grande abrangência.

No seu livro *Reflexões*, René Clair, de uma forma caricata numa conversa consigo próprio, mas mais novo, apresenta o cinema como “*demasiado novo e imperfeito para nos satisfazer, se ficar como é*”. É uma arte em constante evolução, é necessário mais e existe muito mais, “*não progredir, em cinema, é recuar*”. Quando pergunta à sua versão mais nova o “*que entende ao certo por «cinema»*”, a criança responde que “*o cinema é aquilo que não pode ser contado. Mas tente explicar isto a pessoas*”. A criança acrescenta que quando fala de cinema, não se refere à “*indústria cinematográfica*”, mas sim ao “*cinema como meio de expressão – ou como maneira de nos fazer apreciar o silêncio*”. Ao debater cinema, é fascinante este olhar de criança, quase como se fosse possível fazer uma “*tábua rasa*” sobre tudo o que se sabe e compreender o

Fig. 11
Aniki Bóbó (1942),
Manoel de Oliveira

cinema na sua essência, sem qualquer filtro ou comparação, apenas o cinema pelo cinema. (Clair, s/d, pp. 13–15)

De diferentes formas, vários pensadores, foram deixando a sua opinião sobre o cinema. Germain Dulac, no seu livro *O que é o cinema? E outros textos sobre a sétima arte*, diz que “o cinema é um bloco que a nossa geração há trinta e seis anos tenta limar”. Podemos considerar, pelo lado mais científico, que o cinema é, pela descoberta dos irmãos Lumière, uma “sequência de imagens fotográficas diferentes e contudo quase iguais”, que produzem movimento através da luz e da velocidade, porém não é este lado científico que procuro discutir, interessa-me debater as opiniões pelo olhar artístico e conceptual do cinema. A própria Dulac escreve que quando pergunta o que é o cinema, desloca a “questão para o domínio das ideias”, e desta forma, alguns “afirmam que o cinema é uma simples distração espectacular”, “outros entenderão o cinema como um elemento da cultura”, e questiona, “o cinema não terá o direito de ser considerado em si mesmo e por si mesmo?” (Dulac, s/d, pp. 109 e 110)



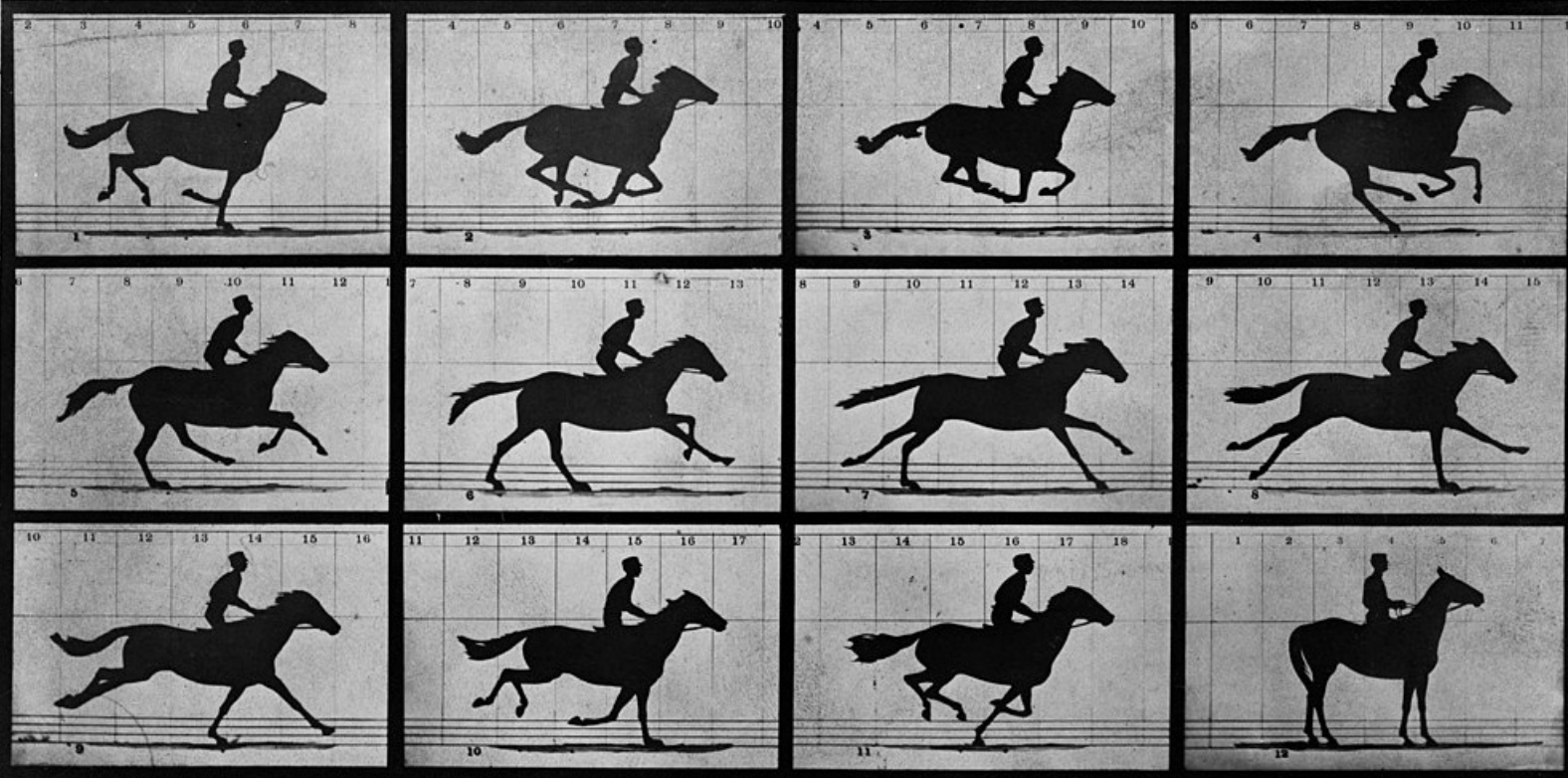


Fig. 12
The Horse in Motion

Como vimos anteriormente, determinados autores procuram compreender e definir o cinema por si só, e em si só. Porém, é inegável a sua relação com as demais artes, e por outro lado, há quem caracterize o cinema como a arte das artes, ou seja, “o cinema é considerado assim a soma de todas as outras seis artes anteriores e também das duas seguintes”, sendo Ricciotto Canudo quem coloca o cinema na sétima posição e o define como “a arte plástica em movimento”.(Oliveira, Pereira, Rosa, Penafria, & Araújo, 2019, p. 265)

Ao refletir sobre cinema apresentam-se várias teorias do que é ou não é esta arte, como por exemplo: Germain Dulac, registra a sua opinião dizendo que o cinema “é uma arte, porque, para existir, apela à criação intelectual e sensível de artistas, cujos cérebros concebem e realizam as imagens e os sons de que se compõe”, acrescenta, “ele é, quer se queira quer não, o reflexo intelectual e sensível de toda uma raça, uma expressão que pede, para se desenvolver, um pensamento criativo – e portanto um autor”; Vertov, menciona que o cinema “tem uma utilidade social, serve de ferramenta para compreender o mundo em que se vive, portanto, deve, em primeiro lugar, revelá-lo de maneira explícita e articulada”; Eisenstein, realça que o cinema “não é uma ferramenta de verdade, é uma ferramenta de sentido, uma máquina semiótica, decerto muito aperfeiçoada; cabe à sociedade cuidar para que essa ferramenta seja “bem” utilizada”; Pasolini vê o

cinema como, “em geral, uma maneira de compreender a realidade, porque é como ela, exatamente como ela – mas de maneira analítica”.(Dulac, s/d, pp. 115 e 116) (Aumont, 2004, p. 19,27 e 30)

“O cinema ser uma arte e o cineasta, um artista, parece evidente, mas apenas porque as definições mais importantes da arte passaram a constituir certezas para nós.”

Jacques Aumont (Aumont, 2004, p. 8)

O cinema é visto como a “*arte das artes*”, desenvolveu-se como a arte mais simbólica do seu tempo, com mais facilidade que a “*literatura para transmitir ação*”, ultrapassa as barreiras do movimento na pintura, e no teatro, a “*arte dramática*”, presenteia um contexto mais “*flexível*” e “*cômodo*”.(Aumont, 2004, p. 143)

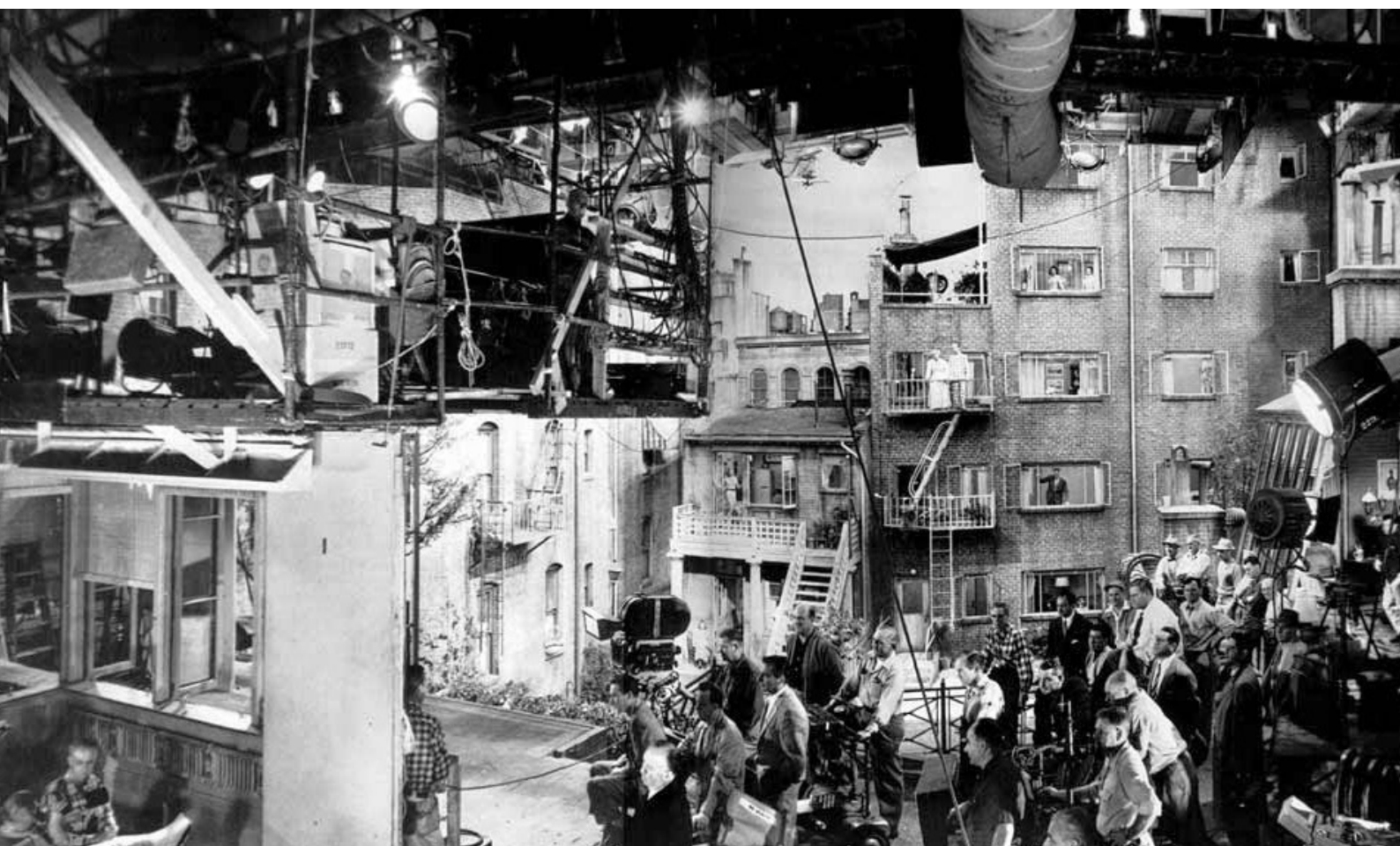
Neste estudo interessa compreender o cinema através do espaço, como diz Luís Nogueira, no livro *Cinema e Digital*, “o cinema tem-se ocupado de vários espaços ao longo da sua história”, desde o “*espaço mental*”, do “*espaço real*”, do “*espaço ausente*” e também o próprio “*espaço fílmico*”. Porém, todos estes espaços se encontram conectados ao “*imaginário*” e às técnicas “*cinematográficas*”.(Nogueira, 2015, p. 3)

Quando falamos de espaço no cinema, inevitavelmente estamos a falar do cenário. Apesar de haver, como foi dito anteriormente por Luís Nogueira, vários tipos de espaço, todos se interligam na sua utilização final. Desta forma, quando falamos em cenário, referimo-nos a todo o conjunto de espaços que definem o lugar, ou seja, que definem o cenário. Tendo em conta o objetivo de estudo desta dissertação, e também a analogia no estudo do espaço com a arquitetura, é importante compreender o cinema dentro do que foi discutido no subcapítulo anterior, ou seja, de encontro com o que Fernando Távora denominou de *organização do espaço*, sendo neste caso o cenário o palco da vida no cinema. Sabendo também tudo o que a sétima arte é, a sua grande abrangência em todas as áreas, é impossível dissecá-la em todas as suas vertentes. Neste caso ressaltamos a importância de compreender o cinema como espaço, tempo e movimento.

“O termo cenografia tem uma origem grega – skenographia: a arte de pintar (graphia) a cena (skéne) –, [...] para os gregos, a arte de ornamentar o teatro e a decoração que resulta desta técnica. No Renascimento, [...] designa a técnica de representar, ou de organizar, o espaço em perspectiva. No princípio do século XX, [...] uma intervenção geral sobre o espaço da representação, apoiada numa concepção prévia à sua realização. Hoje, [...] como dispositivo próprio para situar a acção dos intérpretes, para figurar uma situação de enunciação, dando sentido à encenação no intercâmbio entre um espaço e um texto.”

João Mendes Ribeiro (Ribeiro, 2008, pp. 27 e 28)

O cenário é apresentado por vários autores como um elemento dentro da cenografia e com origem no teatro. No seu aspeto físico, o cenário serve para representar o local onde vai ser desenvolvida a narrativa, podem ser espaços reais ou espaços totalmente produzidos com a finalidade de criar a ilusão de um local real ou utópico/distópico. Assim sendo, o cenário, é a caracterização de uma área limitada onde se desenvolve a “*encenação*”, aliado a outros fatores importantes, como a luz/sombra, a perspectiva e o enquadramento, os adereços e outros elementos que configuram ao espaço um sentido de lugar, originando o palco “*onde se move o ator no espaço/tempo da narrativa*”, na ilusão de uma realidade. (Zuben, 2018, p. 5)



Apesar do cenário ter origem no teatro, existe uma grande diferença quando chega ao cinema. Segundo o teórico francês Jacques Aumont, “o cinema é mais tridimensional do que o teatro”, enquanto o teatro é sempre assistido pelo ponto de vista fixo da plateia, no cinema o espectador recebe e conhece o espaço pelo ponto de vista da câmara, apesar de contemplar através de uma tela a duas dimensões, a movimentação de enquadramentos possibilita uma viagem do espectador pelo espaço, intensificando a imersão e proporcionando uma maior relação de profundidade, a terceira dimensão. (Aumont, 2004, p. 59)

Desta forma, o cinema, apresenta-se como um criador de atmosferas, ou seja, existe uma preocupação desde o desenho do espaço, às características dos materiais, ao enquadramento visual, ao movimento da câmara, à harmonia dos elementos, à narrativa, à linha temporal, à montagem e até mesmo à sua exibição. Reconheço que podemos considerar esta arte como uma criadora de mundos próprios, mundos que nada têm a ver uns com os outros, ou que até podem ter. (Andrade, 2024, p. 77)

Ao considerar o cinema um incrementador de universos e assumindo que a arquitetura tem o papel primordial no desenvolvimento do mundo que habitamos, como também foi referido anteriormente, é imprescindível refletir, ao definir cinema, sobre os conceitos de espaço, tempo e movimento. A sétima arte enquanto manifestação do real e do imaginário não é apenas um engenho da representação, é uma criadora da sua própria vida, onde o espaço não é apenas um local de encenação, mas um agente da narrativa; o tempo não é uma linha inquebrável, é totalmente modificável; o movimento não é somente circulação, mas um gesto que cativa. Estas relações transportam o espectador para realidades que distorcem, reinventam ou transcrevem a experiência humana, sejam elas familiares, utópicas, distópicas ou até mesmo oníricas.

O espaço no cinema transcende o suporte físico, a simples representação de um lugar, assume a criação de um universo próprio, provido de significados e atmosferas. Ou seja, o espaço é mais que o cenário onde vai decorrer a encenação, é um organismo vivo, que respira e que se altera com a narrativa através da luz, da composição e do

Fig. 13
Cenário do filme Janela
Indiscreta (1954),
Hitchcock

enquadramento. O conceito de espaço no cinema apresenta-se como uma personagem ativa na narrativa, o espaço fílmico é meticulosamente definido para garantir o perfeito desenrolar do argumento, dessa forma, o espaço no cinema é “*perfeito*”, sem falhas. Cada detalhe do cenário é pensado para intensificar a experiência do espetador, fortalecendo emoções e atmosferas que potencializam a narrativa. Seja no passado, presente ou futuro, o espaço cinematográfico é projetado para dialogar com a temporalidade e os deslocamentos da câmara e personagens, adaptando-se a um tempo e a um movimento previamente definido.

Quando abordamos o conceito de tempo no cinema, estamos provavelmente a falar da sua ferramenta mais poderosa. De todas as artes, o cinema, é a única que tem um controlo absoluto sobre o tempo, este não existe como um fluxo contínuo, é completamente manipulável; moldado, distorcido e reinventado de acordo com as necessidades da narrativa. Este controlo é manifestado em diferentes formatos. O tempo diegético, que permite situar o espaço num determinado tempo; passado, presente ou futuro. No entanto, esta linha temporal pode ser manipulada através da montagem, sendo assim possível criar saltos temporais; permitindo o espetador viajar no tempo, para trás ou para a frente em qualquer momento do filme, ou até mesmo sobreposições temporais. Por outro lado, existe um controlo do tempo na questão da duração, ou seja, o tempo pode ser acelerado, comprimido, expandido e/ou pausado com a finalidade de enfatizar emoções, tensões e intensificar detalhes narrativos. Desta forma é possível estender momentos até a sua exaustão, provocando uma maior dramaticidade. O conceito de tempo apresenta-se assim, não só pela sua função cronológica, mas também como um elemento fundamental da linguagem cinematográfica.

Movimento, elemento fundamental na conexão entre o espaço e o tempo que estabelece uma relação direta com o espetador. Podemos abordar o movimento no cinema por duas vertentes: primeiro a deslocação das personagens pelo espaço e tempo da narrativa, não apenas ao seu movimento físico, mas também à sua evolução emocional e psicológica que através de gestos e movimentos expressam desejos e transformações, elementos imprescindíveis para a comunicação com o espetador; segundo, a movimentação

Fig. 14
Cenário do filme *Marnie*
(1964), Hitchcock.

da câmara que, não só acompanha os personagens, como transporta o espectador pelo espaço e tempo da narrativa, como uma ilusão de presença naquele universo, modificando a percepção do espaço e tempo através de técnicas de filmagem e enquadramento. Ambas modificam a intensidade como o espectador recebe o filme, intensificando a imersão. O movimento transcende a deslocação física e articula o espectador com o espaço e tempo, ampliando a ilusão de continuidade e presença do público no universo cinematográfico, como uma ponte entre o real e o ilusório, entre o que observamos e o que sentimos.

Desta forma, o cinema, não é apenas uma representação do mundo, mas sim um criador de realidades. O espaço, mais que um cenário, é um agente ativo da narrativa; o tempo, mais que uma reta linear, é fluido e manipulável; o movimento, mais que a deslocação física, é a força que articula estes elementos, conduzindo o espectador de um espaço a outro, de um tempo a outro, de uma emoção a outra. Definir cinema, é compreender esta interdependência, onde o limite entre o tangível e o imaterial se dilui, originando um infinito de percepções e possibilidades.



Take III. Habitar o Intervalo

Refletir sobre a relação entre a arquitetura e o cinema é admitir a presença de um território comum, um intervalo onde estas artes se cruzam, se condicionam e, ocasionalmente, se confundem. Este intervalo não é um espaço vazio, mas sim um lugar de fricção e de produção, onde o espaço, o tempo e o movimento se tornam elementos criadores e interdependentes.

Segundo Manuel Teixeira, tanto o cinema como a arquitetura, utilizam o mesmo tipo de linguagem, uma linguagem “*essencialmente visual*”. Pode dizer-se, que ambas trabalham sob uma “*síntese entre a racionalidade e a imaginação poética*”, recorrendo muitas vezes à metáfora e analogia, como também à colagem e montagem, no desenvolvimento das suas obras. Desta forma, tendo em conta as semelhanças destas artes, o cinema apresenta-se não só como uma arte da imagem em movimento, mas também como uma ferramenta poderosa para experienciar o espaço arquitetónico, assim sendo e citando de novo Manuel Teixeira, “*se o espaço é característica essencial da arquitetura, só existem verdadeiramente duas formas de ter a experiência desse espaço: ou através da sua experiência direta ou através da sua experiência através do cinema, e apenas uma forma de o representar: através do filme*”.(Rodrigues, 1999, pp. 33 e 36)

É neste lugar de intervalo que o cinema, tal como escreveu Luis Buñuel, se torna “*o tradutor fiel dos sonhos mais ousados dos arquitectos*”. Ou seja, o cenário surge como um palco, onde, através do ecrã, é possível experienciar arquiteturas ditas impossíveis, que adquirem vida e sentido no tempo e movimento de uma narrativa. Também a arquitetura, neste intervalo, sempre materializou palcos físicos, ambientes para serem habitados; tal como afirma Manuel Graça Dias, “*qualquer arquiteto está sempre a construir um ambiente, um cenário*”. As duas artes alimentam-se mutuamente.(Andrade, 2024, p. 64; Rodrigues, 1999, p. 32)



Ambas se definem pela criação de ambientes, pela criação de lugares, assim sendo o que as separa? Como assinala António Rodrigues, “a arquitectura e o cinema modelam o espaço, mas um espaço real, de arquitectura, é percorrido de modo sucessivo por um corpo em movimento, é um espaço feito de diversos pequenos “espectáculos” que se adicionam uns aos outros. O cinema é engolido de modo mais ou menos passivo, por um espectador imóvel, que não tem escolha e que, através dos fenómenos de identificação, passa a “habitar” aquele espaço. Por outro lado, pelas possibilidades dadas pelas mudanças de ângulo e pela montagem, pelos percursos proporcionados pelo plano-sequência, em suma, pela variedade das experiências perceptivas que permite, o cinema parece ser um meio ideal para percorrer a arquitectura, pois dá a perfeita ilusão (já que o próprio cinema é uma ilusão) da representação do espaço arquitectural”. É nesta disputa entre o real e o ilusório, entre o deslocamento dos corpos e o olhar guiado pela câmara, que se habita o intervalo entre arquitetura e cinema. (Rodrigues, 1999, p. 53)

Fig. 15
Dogville (2003), Lars von
Trier





Prosseguindo no âmbito do que separa estas artes, o total domínio do tempo no cinema, possibilita uma intensificação da experiência espacial. As ações podem ser manipuladas, por exemplo uma multidão que desce uma escadaria, este ato apenas demora alguns segundos, porém, através deste domínio do fator tempo, utilizando diferentes técnicas de gravação, este período pode ser fragmentado e aumentado, tornando-se numa experiência ilusória, mais intensa do que a sua duração real. “*O mover e o ver estão desta forma interligados*”, dando assim origem a uma relação entre os corpos em movimento e os espaços atravessados; entre o movimento físico e o movimento da câmara; entre os utilizadores da arquitetura e o espectador do cinema. (Costa, 2019, pp. 91, 93, 101 e 115)

Tanto no cinema como na arquitetura existe, no seu projetar, uma ideia de movimento e narrativa. Contudo, no cinema existe uma maior fiabilidade entre o que é premeditado no argumento, com o que é gravado e utilizado no filme, ou seja, não existe grande margem para transformações, sabe-se de antemão que o espaço vai ser de uma determinada forma e que o corpo o vai utilizar num certo movimento.

Fig. 16
O Homem da Câmara de
Filmar (1929)

“Nós entendemos melhor um conto de fadas quando já não acreditamos em fadas. Porque então o que nos fala não é a limitação da sua suposta realidade, mas o seu maravilhoso que não tem limite algum.”

Virgílio Ferreira (Fernandes, 2007)

Por outro lado, na arquitetura, e como refere Luís Urbano, *“quando estamos a projectar um edifício imaginamos que as pessoas vão viver de uma determinada maneira. Vão entrar em casa, vão pousar o casaco ali, vão entrar para a sala, imaginamos as pessoas a terem uma vida naquele lugar. O problema é que isso depois não resulte na realidade, porque as pessoas pervertem completamente a forma como os arquitectos desenham o espaço e pervertem também a forma como elas próprias imaginam o espaço”*. Apesar da semelhança na conceção de uma narrativa para a utilização do espaço, o utilizador tem, neste caso, ao contrário do espectador, a possibilidade de intervir e condicionar tanto o ambiente como a sua utilização. (Pinto, 2016, p. 3)

Encontrarmos, assim, no cinema uma possibilidade de nos transportarmos para outro lugar, de habitar mundos que não existem ou que apenas persistem num determinado tempo narrativo. É nesta condição de criar universos paralelos, ambientes desmaterializados, que o cinema encontra a arquitetura mais profundamente. Com base no que refere Virgílio Ferreira, e refletindo na relação entre arquitetura e cinema, percebemos esta arte como uma encenação construtiva, uma ilusão meticulosamente elaborada, e, é possível, reconhecer na sétima arte o maravilhoso, o ilimitado.

Habitar o intervalo é, deste modo, perceber que tanto a arquitetura como o cinema definem lugares e criam ambientes; seja no espaço físico, seja no espaço fílmico; e é exatamente neste cruzamento híbrido, entre os lugares criados pela arquitetura para serem habitados e os lugares criados pelo cinema para serem sentidos, que surgem novas formas de organizar e experienciar o mundo. Produzindo e conduzindo relações íntimas entre corpo e espaço, entre observar e experienciar. O espaço não obedece às suas leis naturais, transforma-se numa matéria, maleável, moldável, manipulável, sob a visão de quem cria, observa e/ou habita.

CEN

11

13

CENA III. Manipulação do Espaço

A manipulação do espaço, sendo o tema fundamental desta dissertação, resulta, como já foi possível verificar, do intervalo habitado entre o cinema e a arquitetura. Contudo interessa neste momento aprofundar o estudo da criação, recriação, transformação e manipulação do espaço visível e sensível, o poder de “*fundir o real e o imaginário, o físico e o mental*”, transcendendo os limites lógicos do nosso mundo e revelando diversas possibilidades espaciais e experienciais. Desta forma, o cinema não se limita a ser uma reprodução da realidade, nem mesmo uma simples ferramenta de representação arquitetônica, o cinema reinventa o espaço, provoca experiências. O espaço, o tempo e o movimento convergem na criação de universos únicos, “*atingindo algo mais profundo e mais rico do que a lógica racional*”.(Rodrigues, 1999, p. 37)

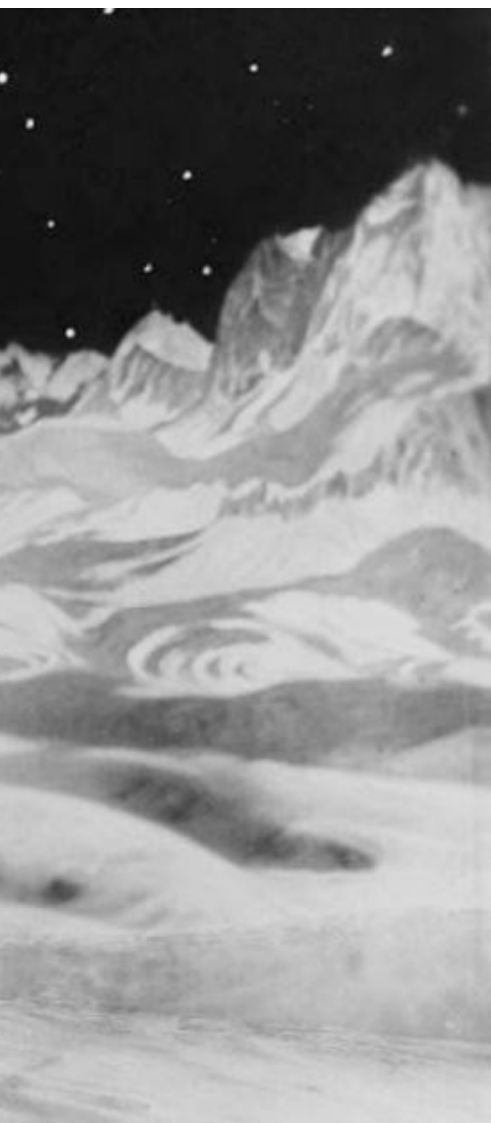
Fig. 17
A Mulher na Lua (1929),
Fritz Lang



Ao longo da história do cinema que sempre existiu uma estreita relação entre o cinema e a arquitetura, desde os primeiros filmes dos irmãos Lumière em que a arquitetura se apresentava apenas como um pano de fundo num enquadramento, até à sua utilização do ponto de vista laboratorial da exploração de novos mundos, como foram exemplos os cenários desenvolvidos por George Méliès, Robert Wiene, Fritz Lang, entre outros, que desenvolveram arquiteturas de ambientes por inteiro, reinventando cidades e mundos. Existe uma divergência entre a utilização da arquitetura no mundo real e no mundo fílmico, apesar do desejo comum de explorar a utilização do espaço e as suas possibilidades, a arquitetura do real é dependente do tempo e da sua utilização. Por outro lado, o espaço fílmico, tem a possibilidade de definir e exprimir o tempo e o movimento atingindo visões inconcebíveis no mundo real. Desta forma, e utilizando as palavras do historiador de arte Erwin Panofsky, é possível definir o cinema e o filme, como a “*dinamização do espaço*” e “*espacialização do tempo*”. (Costa, 2019, p. 27; Froehlich, 2018, pp. 12, 167 e 168)

Considerando o cinema uma arte do espaço e da visão, é possível verificar o extraordinário na capacidade de explorar os espaços e os objetos de diferentes ângulos, provocando uma fragmentação e recomposição espacial recorrendo a técnicas de montagem. Estes enquadramentos redirecionam o foco do observador para pormenores que, possivelmente, passariam despercebidos, tornando-se a câmara o olho humano, garantindo uma compreensão intensificada do espaço e dos acontecimentos, criando laços entre intelecto, memória e emoções. Tudo isto dinamiza a narrativa e extrapola a experiência espacial tradicional, metamorfoseando a experiência do espectador. O cineasta Peter Greenaway refere que “*a maioria das pessoas são visualmente e arquitetonicamente analfabetas*”, dá o exemplo de quando passeamos nas ruas apenas conhecemos os edifícios ao nível do primeiro andar, raramente se olha para cima, neste caso, o cinema preenche esta lacuna e apresenta os objetos, sejam eles quais forem, de todos os pontos de vista imagináveis, até mesmo os irreais. (Froehlich, 2018, p. 192; Zuben, 2018, p. 8)

É na grande vontade de transformar o imaginário em espaço físico, de dar forma aos mundos oníricos do cinema, que



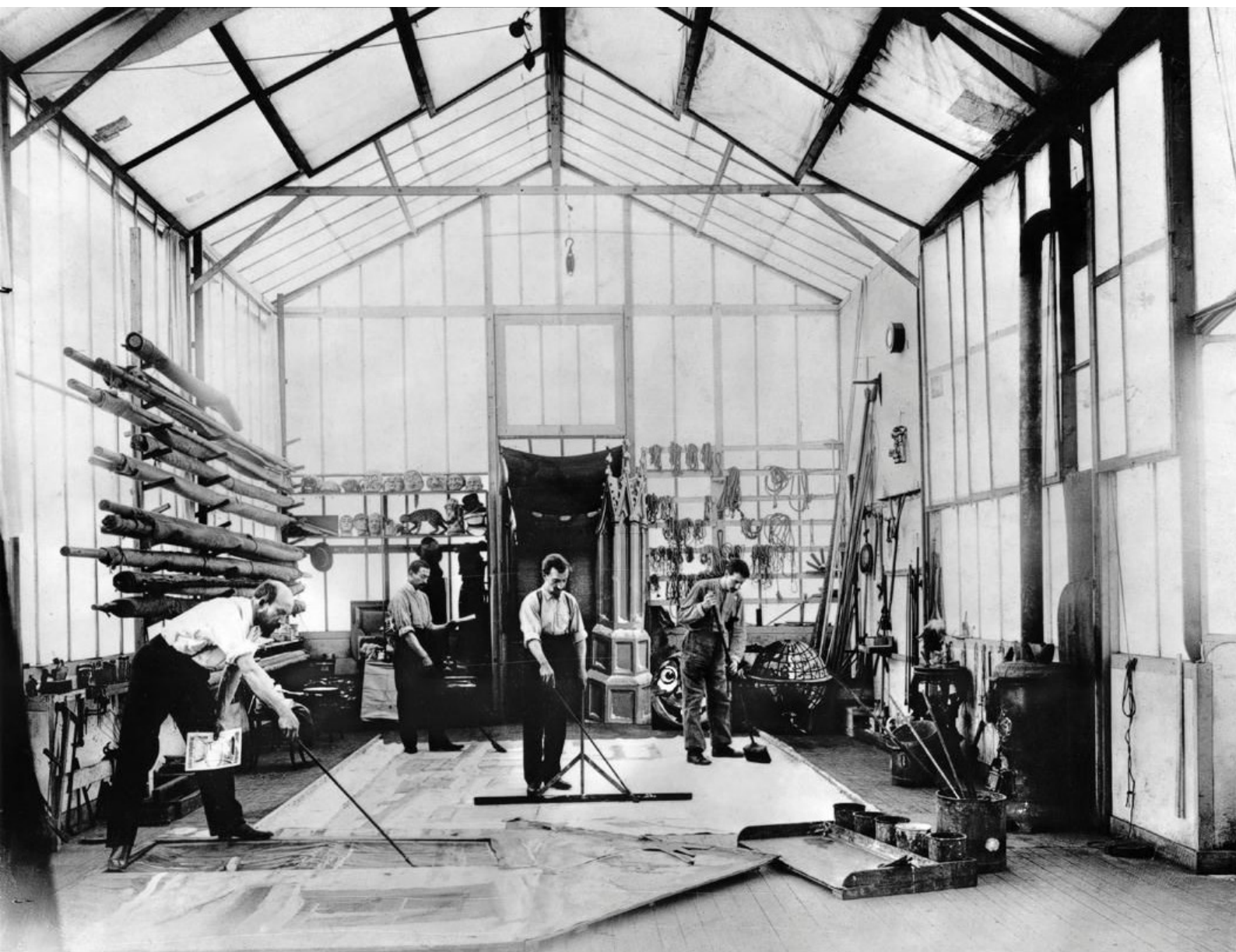
surge a manipulação do espaço. Com isto, são desenvolvidos os estúdios cinematográficos, espaços designados à criação e manipulação de espaço, ou seja, destinados ao desenvolvimento de universos únicos onde a realidade cede à força da criatividade. Apesar de que a maioria dos equipamentos iniciais se apresentavam rudimentares, a criatividade e paixão pela narrativa pronunciavam-se mais alto. Tal como já foi referido anteriormente, o cinema procurava mais do que simplesmente documentar e reproduzir a realidade, procurava reinventar a realidade, iludir o seu espetador transportando-o para novos mundos. Nestes locais, tudo o que antes poderia ser incontrolável, inevitável, aqui eram definidos pela mão do *Homem*, fossem as condições climatéricas, a luz, a sombra, a forma, a dimensão, o som, entre outros. O estúdio surge como resposta a estas dificuldades, como uma arquitetura que possibilitava o impossível, onde todos os elementos são manipulados ao serviço da imagem. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.; Froehlich, 2018, pp. 113 e 114)

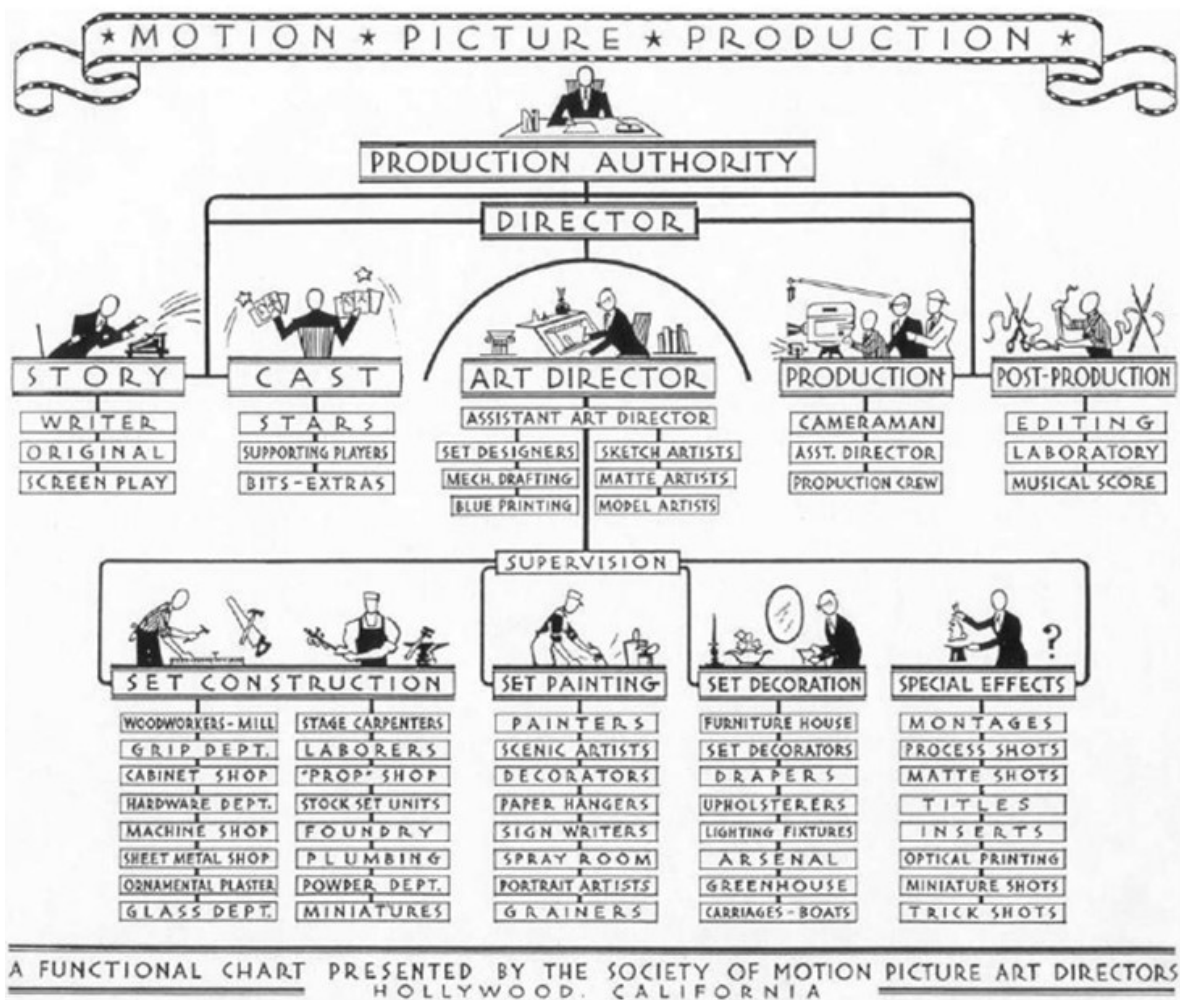
O desenvolvimento destes estúdios acompanha os avanços tecnológicos da arquitetura moderna, utilizam materiais como o vidro e o ferro, elementos estes que constituíam a maior parte das requalificações dos espaços urbanos. Com referência nas grandes estruturas das cidades industriais e também na relação do espaço doméstico com a natureza, os estúdios cinematográficos apresentavam-se como grandes elementos em vidro, caracterizados pela sua capacidade mutável, ambientes previsíveis e funcionalidade, ou seja, desenvolvidos para “*expulsar condições indesejadas do interior e admitir condições desejadas do exterior*”. O estúdio de Georges Méliès, um dos primeiros estúdios construídos, utilizava uma combinação entre o ferro, vidro transparente e difusor, com um mecanismo de tecidos que definem a quantidade de luz desejada, bloqueando a excessiva e caixilhos móveis que expulsavam o calor. Esta arquitetura permite a capacidade de dominar a luz natural, que transformou Méliès no “*alquimista da luz*”. (Jacobson, 2015, pp. 15 e 16)

Neste ambiente totalmente controlado, o cinema encontra o conforto para desenvolver os seus próprios mundos, define as organizações espaciais e temporais, deixa de depender da realidade exterior e foca-se na reinterpretação simulada.

Fig. 18
Méliès's Estúdio
Montreuil

Nestes mundos essencialmente desenvolvidos pelo *Homem*, os cineastas, *(re)criam* atmosferas artificiais indistinguíveis do ambiente construído quotidiano. Porém, e enfatizando o lado criativo, com todas as novas possibilidades destes métodos, os cineastas procuravam nessas reinterpretações apresentar modificações irreais, mas convincentes, que criticavam e/ou alertavam para perigos e vícios, dramatizando espaços, alimentando a discussão entre os espetadores e suscitando a reflexão. Estas infraestruturas culminam na intersecção da inovação construtiva e do rigor cénico, caracterizando o próprio cinema como uma arquitetura da ilusão. A arquitetura e o cinema desafiavam-se mutuamente na forma de organizar, pensar e projetar o espaço, tendo também a sua preponderância cultural e social. Os arquitetos são convidados a trabalhar no desenvolvimento dos estúdios e na construção dos mundos ilusórios, tal como os cineastas participam na documentação da arquitetura real. (Jacobson, 2015, pp. 15, 16 e 17)





A criação e manipulação do espaço cênico envolve uma complexa rede hierárquica de profissionais e departamentos na produção cinematográfica, sendo o Diretor de Arte a figura principal nesse processo. A *Society of Motion Picture Art Directors* apresenta uma estrutura organizacional do cinema clássico de estúdio, evidenciando uma divisão funcional rigorosa que articula a imaginação do guião com a materialização física do espaço fílmico. (Rizzo, 2005, p. 25)

Em primeiro lugar apresenta-nos a *Produção*, que define os critérios gerais da construção, como orçamento, cronograma e decisões estratégicas. Logo de seguida, o *Realizador* que ocupa o papel de coordenação criativa, comunicando e unificando os diversos departamentos, entre eles argumento, elenco, produção, pós-produção e direção de arte. O departamento de arte é orientado pelo *Diretor de Arte*, que através do guião cria o universo visual coerente com a narrativa e esteticamente credível. Ele supervisiona diversas equipas especializadas, as quais são responsáveis por traduzir a escrita arquitetónica do guião em cenários concretos. Apoiado por diversos assistentes de direção de arte, designers de cenários, maquetistas,

responsáveis por pinturas e projetistas técnicos, o *Diretor de Arte* utiliza desenhos técnicos e concetuais e/ou modelos tridimensionais físicos e/ou digitais para coordenar a visualização e correta construção dos ambientes.(Skrobot, 2013, p. 17)

Depois da direção de arte, organizam-se quatro grandes áreas sob a sua supervisão direta: *Construção*, *Pintura*, *Decoração* de cenários e *Efeitos Especiais*. Os *Construtores* de cenários são, como o nome indica, os responsáveis pela edificação material dos ambientes. Envolve marceneiros, carpinteiros, serralheiros, encenadores, vidraceiros e técnicos de efeitos, entre outros. Estes profissionais operam em conjunto, seja no estúdio ou em oficinas próprias, transformando os desenhos técnicos em estruturas reais. A *Pintura* de cenários remata este processo, é composto por artistas especializados em pintura cênica, texturização, envelhecimento de superfícies, escrita de letreiros, retratos e simulação de materiais. Esta fase confere a realidade ilusória e ambiência aos espaços criados. A humanização e atenção ao detalhe acontece pelo meio da decoração de cenários, através de seleções, de móveis, cortinas, tapeçarias, plantas, objetos e iluminação cênica, é a equipa de profissionais denominada por *Decoradores*, composta por estofadores, costureiros e especialistas em acessórios cenográficos que são essenciais no momento definir a atmosfera visual e simbólica do espaço filmico. Por fim, o setor de *Efeitos Especiais* colabora com soluções visuais que transcendem os limites físicos das construções, como montagens visuais, sobreposições óticas, gravação de miniaturas, truques de câmara e efeitos em pós-produção. Todos estes meios dinamizam o espaço cinematográfico para além do que é construído fisicamente, possibilitando a configuração de mundos oníricos, ambientes históricos ou geografias inacessíveis.(J. Santos, 2023, p. 15)

Fig. 19
Society of Motion Picture
Art Directors

A natureza interdisciplinar do cinema, reflete-se nesta estrutura, como arte espacial, a arquitetura, a cenografia e as artes visuais encontram-se para produzir mundos impossíveis. Apesar de inicialmente os recursos técnicos serem limitados, sempre existiu uma capacidade de explorar. A criatividade das equipas respondia à falta de meios sofisticados, e mesmo com a evolução das tecnologias, esta realidade perdurou durante décadas. Os

truques cênicos tornaram-se mais ousados, o espaço fílmico cada vez mais flexível, aprimorando esta arte de construir a ilusão. O que até então era determinado como irrealizável, apresenta-se como uma prática comum, o estúdio define-se como um espaço privilegiado para o desenvolvimento cinematográfico, um lugar onde o impossível é definido e construído. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

O espaço fílmico, no cinema, é consequência de um trabalho coletivo profundamente técnico e artístico, onde a arquitetura não se revela apenas como uma referência, mas sim como uma linguagem construtiva e visual fundamental para a narrativa. O domínio deste elemento [espaço], permite ao cinema reinventar a noção de lugar, tornando-se ele próprio uma arquitetura do efêmero, do simbólico e do imaginário.

Fig. 20
Construção de Cenários



Nos subcapítulos seguintes, a manipulação do espaço, será estudada com base em métodos teórico-práticos que ilustram algumas das formas de produzir e modificar espaço no cinema. Contextualizados por toda a teórica desenvolvida até então e apoiados em casos de filmes específicos. Inicialmente será abordado a gravação de locais reais, *Locações*, que conectam a narrativa imaginária do filme com espaços do quotidiano; em segundo lugar, os *Cenários Bidimensionais*, que recorrem a superfícies planas para incorporar ilusões de atmosferas, conferindo uma noção de profundidade; de seguida, as *Maquetas à Escala Real*, que proporcionam a construção de ambientes impossíveis e a sua utilização direta pela equipa técnica, recorrendo a materiais que não correspondem à realidade mas convencem o espectador; em terceiro lugar, as *Maquetas Miniatura*, não são apenas imprescindíveis para a compreensão de grandes cenários mais elaborados, como também são um elemento preponderante na execução de grandes planos de cenários oníricos; por fim, os *Mundos Digitais*, onde a manipulação do espaço atinge patamares únicos de possibilidades e criatividade.



Take I. Locação - realidade encenada

Sendo o cinema uma arte da ilusão, as locações são o maior paradoxo. Inicialmente, caracterizamos a gravação do mundo real como a prática cinematográfica mais autêntica. Mas, por outro lado, até o mais real cenário se metamorfoseia ao ser capturado pela câmara, uma simples praça, rapidamente se pode tornar num épico campo de batalha. A locação não se trata apenas da gravação de um espaço existente, uma vez que o espaço é moldável e (re) interpretável procurando, incansavelmente, responder às necessidades de uma determinada narrativa. É neste jogo de modificações sensíveis, que surge o conceito de locação, a versatilidade do ambiente real, onde o espaço, não se define pelo que é, mas sim pelo que pode parecer.

As locações, espaços físicos do mundo real utilizados para representar espaços imaginários de filmes, revelam-se um instrumento narrativo imprescindível. Longe de simples locais de gravação, são muitas vezes, um reflexo do estado emocional dos personagens e catalisadores da própria história, não são definidas meramente por características estéticas, mas pela capacidade do controlo espacial que permitem. Vicente LoBrutto, no seu livro, apresenta um exemplo da utilidade desta técnica, várias *“cenas que se passam em Nova Iorque ou Los Angeles, mas que na verdade foram filmadas no Canadá”*, isto mostra a facilidade com que o espetador pode ser iludido e convencido, de que a história que vê acontece num local, e na realidade, é gravada noutro. (LoBrutto, s/d, pp. 1, 2 e 13)

É a esta capacidade de adequação e modificação da arquitetura que, Dietmar Froehlich, no seu livro *The Chameleon Effect*, intitula de *“efeito camaleão”* a condição de um espaço arquitetónico (locação) conseguir apresentar diferentes identidades ou funcionalidades de acordo com as necessidades narrativas em que é inserido. Assim sendo, tal como o animal muda de cor conforme o ambiente, também o edifício ou o espaço arquitetónico possui o poder de se transformar visualmente e simbolicamente. Esta técnica, maioritariamente, é desenvolvida utilizando ângulos de



gravação específicos, iluminação particularizada, elementos cenográficos característicos e, por vezes, efeitos especiais que acabam por contribuir para o reconhecimento unificado do espaço. Por exemplo, o mesmo edifício, num filme pode ser utilizado como locação para um hospital, como noutro pode ser utilizado como um hotel sombrio de um filme de terror. O elemento arquitetónico físico e real, mantém-se inalterado, mas foram criadas diferentes leituras visuais e simbólicas que perduram na memória. Estes edifícios com múltiplas “personalidades”, que muitas vezes, não são sequer conhecidas pelo ser humano, tornam-se como fantasmas cinematográficos e ficam imortalizados com todas as suas diferentes funções nesses mundos do cinema. O chamado efeito camaleão, revela o poder dos espaços se transformarem, um simples edifício pode ser mil espaços, mil tempos, sem nunca se movimentar. É possível encontrar nisto o maravilhoso, algo inquietante. Da mesma forma que o sonho nos convence, também o cinema nos engana, transporta-nos para outros tempos, noutros mundos. É nesta metamorfose silenciosa, que nos deparamos com uma nova forma de ver, não somente o cinema, mas também o mundo em que habitamos.(Froehlich, 2018, p. 66)

Fig. 21
Kaufhaus, Görlitz



Existem vários fatores que influenciam a decisão de utilizar um local como locação ou construir o cenário em estúdio. Fatores financeiros, técnicos, logísticos e espaciais. É necessário fazer uma análise e perceber se o local real reúne todas as condições para se tornar viável a sua utilização como locação, existem casos em que é mais fiável construir o cenário em estúdio, isto porque, nem sempre é possível caracterizar e mascarar o local real com as ideias conceptuais da narrativa, por vezes, algumas das ações necessárias podem ser irreversíveis, ou demasiado dispendiosas a reverter, e, um espaço que tenha sido utilizado como locação, normalmente, no final, deve permanecer no estado em que foi encontrado inicialmente. Em geral, esta decisão é avaliada e tomada, em conjunto, pelos responsáveis das locações, do departamento de design de produção, e pelo diretor do filme (cineasta). (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.; Rizzo, 2005, p. 43)

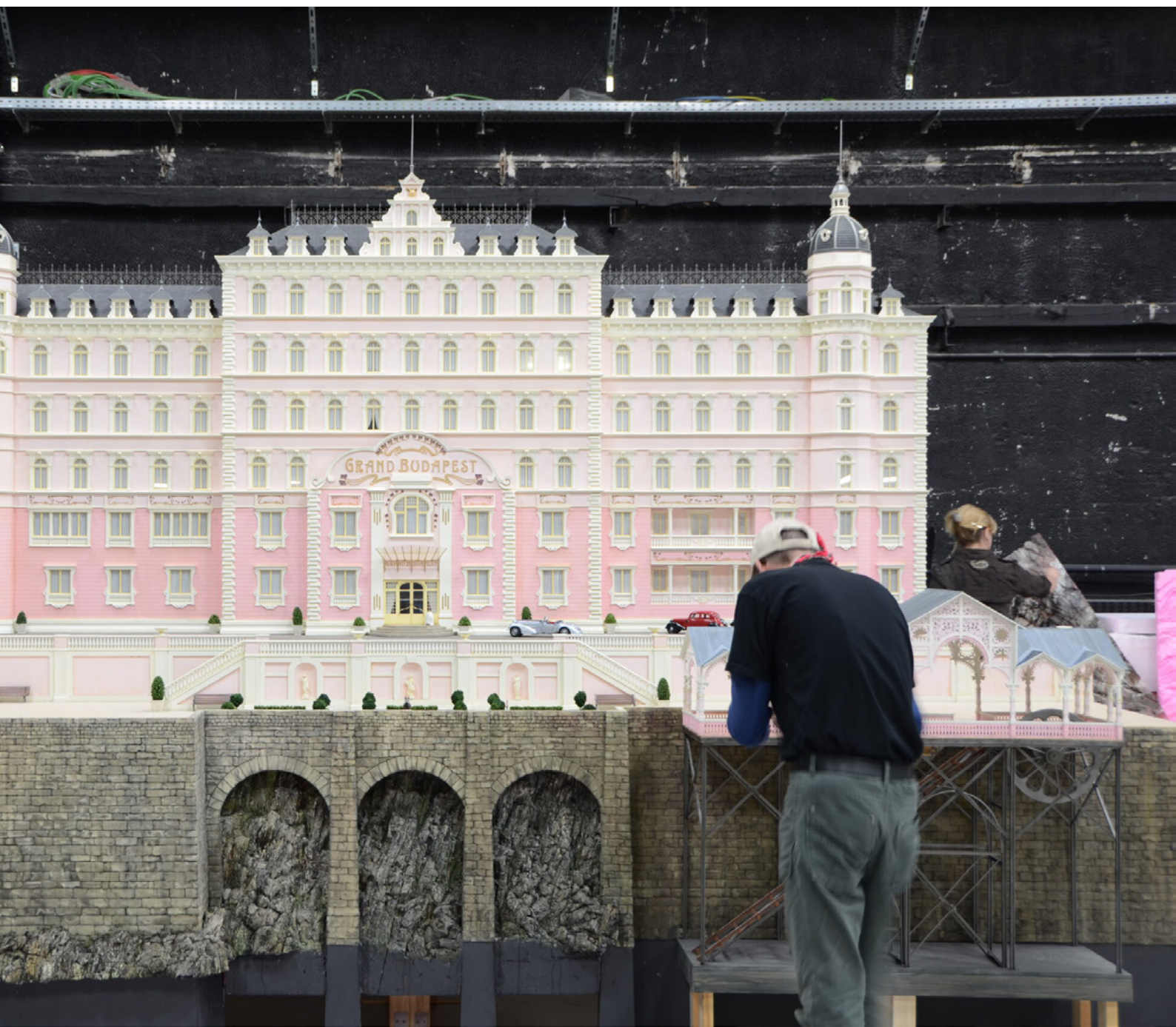
“*Scouting*”, do inglês, é o nome da equipa que procura e analisa os melhores locais para as locações. Este é um processo bastante meticuloso, com pesquisa de arquivos, deslocações aos espaços físicos internos e externos, estudo da exposição solar, do som adjacente, verificação dos acessos, entre muitas outras coisas com o objetivo de que não surjam imprevistos na altura da gravação, pois qualquer mínimo detalhe pode tornar o sítio inviável. Como referido anteriormente, o local deve voltar ao seu estado inicial depois das filmagens, assim sendo, é desenvolvido um registo fotográfico integral garantindo o levantamento da composição e organização do espaço. Em caso geral, é raro um local do mundo real responder a todos os requisitos do mundo fílmico. Desta forma, a equipa da direção de arte, mais propriamente os responsáveis pela construção e decoração, trabalham arduamente para manipular e transformar o espaço encontrado no ambiente previamente definido no guião. Dependendo da história, as alterações podem ser mais ou menos profundas, ou seja, pode ser necessário esconder elementos mais modernos (cabos, antenas, etc.), alterar cores de paredes, mobiliário, iluminação e até mesmo os enquadramentos exteriores dos vãos, adaptando toda a atmosfera do espaço à atmosfera do filme. Todo este trabalho deve ser desenvolvido com um imenso rigor e cuidado, o facto de ignorar ou escapar



qualquer adaptação, pode causar grandes dificuldades em pós-produção e até mesmo tornar as filmagens inutilizáveis. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

Um dos exemplos mais fascinantes da manipulação do espaço através de locações, *The Grand Budapest Hotel* (2014), de Wes Anderson, constrói-se um universo que apenas existiu no cinema. O hotel majestoso, nostálgico, incrivelmente detalhado, não é um edifício real, nem um lugar que se possa visitar. É uma invenção total, situada numa geografia imaginária, a República de Zubrowka. A sua forma física, no caso, é uma maquete miniatura. Não é possível entrar nela, percorrer os seus corredores, filmar o seu interior. O Grand Budapest Hotel só pode ser habitado pela câmara.

Fig. 22
Maqueta Miniatura,
Grand Budapest Hotel



Para tornar essa ilusão habitável ao espectador, o filme recorre a uma série de espaços reais, dispersos por Görlitz, na Alemanha, cujas atmosferas e texturas servem como substituto do que não existe. O átrio do hotel foi filmado dentro do antigo Kaufhaus, uma loja construída no início do século XX, fechada desde 2009, este elemento tornou-se a alma arquitetônica do coração do hotel. O espaço, que até então repousava em silêncio, foi despertado pelo cinema. O hotel não se resume a um único lugar, é composto por montagens espaciais através de fragmentos. O Stadthalle, uma sala de concertos de 1910, acolheu encontros íntimos e diálogos entre personagens, a sua atmosfera ornamentada acrescenta profundidade emocional aos espaços de convivência do hotel. O edifício Brauner Hirsch, por sua vez, deu corpo aos espaços mais íntimos. Como o pequeno quarto de Zero, o sótão de Agatha e algumas das cenas de banho. Os corredores apertados e os papéis de parede desbotados contribuem para um sentido de intimidade e autenticidade que seria difícil replicar em estúdio. (Enright, 2025, p. s.p.)

Estes lugares não tentam ser o Grand Budapest Hotel, tornam-se nele. Acreditamos reconhecê-los porque já os visitamos, mas, depois de habitados pela ficção, é o hotel que reencontramos ao revisitá-los. Entre o que existe e o que foi representado, cria-se um duplo fantasmático - nos lugares, ecos dos filmes; nos filmes, memórias dos lugares.

As locações, são assim, ao mesmo tempo, o palco e a personagem da história. Podemos considerá-las como a ligação mais direta com o espectador, pois são um fragmento arquitetônico da realidade conhecida, adaptado para servir e materializar o onírico do cinema. Uma simbiose entre o mundo que existe e o mundo que se simula. É a sétima arte a habitar a arquitetura.

Fig. 23
Interior Kaufhaus,
Görlitz

Fig. 24
Átrio Grand
Budapest Hotel

Fig. 25
Interior edifício Braune
Hirsch, Görlitz

Fig. 26
Cena de cozinha,
Grand Budapest Hotel

Fig. 27
Sótão edifício Braune
Hirsch, Görlitz

Fig. 28
Quarto de Agatha,
Grand Budapest Hotel





Take II. Cenário Bidimensional - paisagens de papel

Inicialmente, os mundos imaginários cinematográficos, não eram produzidos em pedra nem mesmo em madeira, mas sim pintados. Eram complexas ilusões bidimensionais, cenários em telas, a sua profundidade prometia a tridimensionalidade da atmosfera, ou seja, uma mentira ágil. Na criação primária destes universos, os artistas ainda não desempenhavam o papel do arquiteto clássico, fingiam ser, e seria esse fingimento, o domínio dessa capacidade, que os tornava tão cinemáticos. Citando António Rodrigues, no livro *Cinema e Arquitetura* da Cinemateca Portuguesa, “para se tornar um grande cenógrafo, um pintor aprendeu a ser arquiteto, ou melhor, como em tudo no cinema, a fingir que o era”, assim surgem os arquitetos dos ecrãs, desenham para iludir, não obedecem as regras da construção e da gravidade, mas sim ao olhar e à percepção.

(Rodrigues, 1999, p. 58)

Fig. 29
The Cabinet of Dr.
Caligari (1920), Robert
Wiene



Quando se refere os cenários pintados bidimensionais, podemos considerar, *O Gabinete do Dr. Caligari*, o filme expressionista alemão de Robert Wiene, uma das formas mais poéticas da representação desta mentira, que através de cenários distorcidos, com ângulos ousados e projeções de sombras desenhadas a pincel, desenvolve um universo totalmente pintado à mão. O cenário representa o estado psicológico do personagem, como um espelho do seu emocional, uma arquitetura do delírio. Este filme, considerado uma “obra-prima”, tem como protagonistas, os três brilhantes pintores Herman Warm, Walter Reimann e Walter Röhrig, responsáveis pela criação dos cenários, verdadeiros arquitetos dos ecrãs. A simulação apresenta-se, assim, como uma técnica. (Rodrigues, 1999, p. 56)

Na representação bidimensional dos cenários existem diferentes e variadas técnicas. A pintura em cenários de fundo não era a única técnica a duas dimensões. O “*glass painting*” e o “*travelling matte*”, são dois métodos que se destacam pela sutileza com que conjugam o verdadeiro e o imaginário num plano habitável. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

Fig. 30
Bar do Hotel Polana, de
Pancho Guedes, 1955



A primeira, resume-se na pintura dos cenários desejados sobre o vidro, que colocado entre o olho do espectador (câmara) e o mundo (cenário de fundo), molda e filtra a atmosfera pretendida, a imagem ilusória. As pinturas poderiam servir para qualquer fim, fosse acrescentar contexto de fundo no cenário ou esconder algum elemento indesejado da locação. Funcionavam assim como uma conjugação de filtros, aplicados por camadas, que unificavam todos os elementos, incluindo os atores, numa atmosfera final. Assim sendo, era normalmente, deixado um espaço vazio no vidro, uma janela, por onde os atores eram inseridos neste cruzamento de filtros e planos, permitindo assim, que estes habitassem o mundo real imaginário, o mundo da ilustração. No restante espaço do vidro, eram representadas paisagens, edifícios, céus, uma arquitetura sonhada, uma extensão do espaço através do pincel. Os artistas que criam estes elementos desenvolvem um trabalho que requer um talento imenso,

Fig. 31
Glass Shot





Fig. 32
Glass Painting

não são simplesmente pintores, precisam de conhecer o funcionamento das câmaras, dominar a perspectiva, a sobreposição e até mesmo o deslocamento do sol que permite o controlo da sombra. Qualquer descuido, por mínimo que seja, coloca em causa o funcionamento correto da ilusão. Esta técnica é uma mentira que leva tempo a ser desenvolvida, precisa de sensibilidade e rigor, é um quadro fixo, pintado, perpétuo, onde apenas o ator se movimenta. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.; Jacobson, 2015, pp. 17 e 18)

A segunda, “*travelling matte*”, procura largar a condição estática da ilustração no vidro e dos cenários de fundo fixos. Nasce da vontade de usar o movimento como elemento de transformação. Neste caso, a técnica já não depende da capacidade de pintura, aqui o objetivo é conseguir *cozer* diferentes imagens em movimento sem uma costura perceptível, ou seja, é a sobreposição de duas gravações distintas, normalmente, um dos personagens em estúdio, com fundo verde ou azul para facilitar o recorte do movimento do corpo e outra, a gravação de uma locação, um cenário pintado ou até mesmo um digital. Desta forma, não ocorre apenas a complementação de uma imagem estática, mas existe uma fundição de dois espaços, dois

tempos e dois movimentos. Com isto é possível transportar a ação dos atores, personagens, para locais inacessíveis, para mundos imaginários. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

Ao longo dos tempos foram utilizados diferentes mecanismos para conseguir efetuar esta técnica. Inicialmente, com práticas anteriores ao digital, criavam-se “máscaras” através da filmagem inicial dos personagens, separando o fundo do primeiro plano com recurso a cores contrastantes. Depois, através de filmagens com luz intensa amarela, produzindo com o seu negativo, a silhueta perfeita da ação dos corpos, sendo esta posteriormente sobreposta no cenário. Ambos os métodos requeriam uma capacidade meticulosa de construção de enquadramentos, uma relação paciente com o funcionamento da câmara e o tato do artista. Eram necessários um controlo e uma coordenação exaustiva sobre a posição das câmaras, nos enquadramentos, o recorte dos negativos nas máscaras, as pausas nas gravações e, mais tarde, os movimentos das câmaras. Existia algo de poético na conversão do sonho na realidade. Com o avanço das tecnologias, e com o controlo através de computador, estas técnicas podem ter perdido um pouco da sua poética, mas continuam a ser um método bastante utilizado e eficaz. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

Fig. 33
Efeito Chroma Key,
Matrix (1999)



Todos estes processos mostram como o espaço cinematográfico respira da ilusão. O universo do cinema não necessita de lugares, apenas de ideias de lugares. O seu mundo construído não precisa de apresentar massa, somente a aparência desejada. Com isto, a cenografia bidimensional, ainda hoje, continua a desenvolver o papel mais ágil de mentir.

Fig. 34
Imagem do filme Matrix
(1999)



Take III. Maqueta Escala Real - ilusão palpável

A um certo ponto, a bidimensionalidade mostrou-se limitada. As pinturas sobre os vidros e telas, por mais qualidade que tivessem, não eram suficientes, procurava-se mais. O cinema precisava de espaço palpável. Exigia a proximidade, o toque, a sombra, precisava de um teto. Desta forma, surgem os cenários dos mundos imaginários, construídos à escala do ser humano, assumindo assim um efeito prático. Mundos efémeros que, por alguns momentos, asseguram a eternidade de uma realidade irreal. O cenário torna-se presença.

Existe um poder incalculável na transição pictórica do imaginário para o mundo físico, porém este método implica, não só uma tradução detalhada e atenta da narrativa, como também um conhecimento histórico e construtivo. O filme *Gladiator* (2000), uma das obras-primas de Ridley Scott, tal como refere João Santos na sua dissertação de mestrado, é “*um dos exemplos mais interessantes neste princípio de utilização do cenário como recriação histórica*”. O diretor em conjunto com Arthur Max, designer de produção, estudaram diferentes formatos de conseguir transportar a narrativa para Roma Antiga, chegando à conclusão final da necessidade de construir partes dessa Roma em escala 1:1. A localização escolhida para dar lugar a uma nova Roma Antiga foi Forte Ricasoli, numa ilha de Malta, elegida pela sua semelhança às características do tempo histórico da narrativa. A construção física deste lugar, mesmo considerando que foi apenas parcial, permitiu uma relação de proximidade e presença. Os atores, a câmara e o espetador, conseguiram assim sentir a dimensão e o peso de Roma. A fisicalidade do cenário é fundamental na transmissão irreal da realidade, a ilusão é suportada pela relação da matéria e do corpo. (J. Santos, 2023, pp. 46, 47 e 48)

Fig. 35
Construção do cenário
Gladiator (2000), Malta

Fig. 36
Filmagens Coliseu
Gladiator (2000), Malta





MAZAWATEE TEA

FAMILY GROCER

THEO' LOVATT

BOVRIL

HUDSON'S

MILKMAKERS

Fig. 37
Cenário de fachada falsa

A arquitetura cenográfica, apresenta-se entre duas realidades: a física e a imaginária. Através da ilusão da aparência, a cenografia apresenta ao espectador um fragmento do imaginário, mas confia-lhe o entendimento do resto. Edifícios com fachadas carregadas de intenções, mas vazios no seu interior; portas carregadas de suspense, mas que não abrem para lugar algum. Cabe ao espectador, cada um ao seu jeito, preencher estas lacunas, sendo ele próprio transportado a desempenhar um papel presente na narrativa.

É possível encontrar uma relação clara com o método arquitetônico e construtivo do mundo real. Existe todo um trabalho de investigação, planeamento e desenho do edificado, mas neste mundo cinemático não é necessário seguir as regras gravitacionais e construtivas. Podemos considerá-lo uma construção da aparência, os materiais não precisam de ser os reais, apenas precisam de convencer que o são. Na origem destes mundos, o papel central, neste caso, é atribuído ao coordenador de construção, é o responsável por traduzir os desenhos elaborados pelo departamento de arte e organizar a equipa de construção. A arquitetura do cinema não é pensada para durar, como já referimos, é para convencer. Betão que é apenas um papel pintado, pilares e colunas brutais que são na verdade ocas, pedras que não são nada mais que espuma expansível esculpida. O objetivo é relacionar o espaço impossível com o corpo presente, o espectador com a experiência. A câmara como ponte de ligação. (LoBrutto, s/d, p. 48)

A câmara é inevitavelmente o olho do espectador, um olhar seletivo, o espectador vê o que a câmara lhe permite. O cenário não é completo, apenas precisa de ser percebido como um todo. Assim sendo, é possível ter várias áreas em torno do cenário, essas áreas são cruciais à rodagem, permitem a livre circulação da câmara, técnicos de som, entre outras coisas necessárias a gravação, mas totalmente invisíveis ao espectador. Estes cenários, normalmente em grandes escalas, necessitam do trabalho de várias pessoas, uma equipa pode conter entre 200 e 300 colaboradores. Os grupos são compostos por carpinteiros, estucadores, pintores, escultores, entre muitos outros, estas equipas, na generalidade, já trabalharam em conjunto em vários filmes, o que facilita o bom desempenho coletivo. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.)

Cada um destes trabalhadores é um entusiasta do detalhe, procuram traduzir os desenhos do imaginário em matéria e textura. No mundo do cinema, não são meros trabalhadores que fabricam cenários, eles criam a ilusão de um espaço, de um tempo. Por exemplo, as paredes, não são apenas umas simples paredes que são pintadas, elas são pintadas de acordo com a narrativa, nelas é projetada a memória, o modo como o tempo lhe conferiu desgaste. Utilizam materiais simples, que carregam o peso da realidade. O que se vê no ecrã é uma mistura de ofícios. O cenário, artifício e artefacto, propaga o eco da ação, a tensão do tempo e o movimento do mundo que representa.

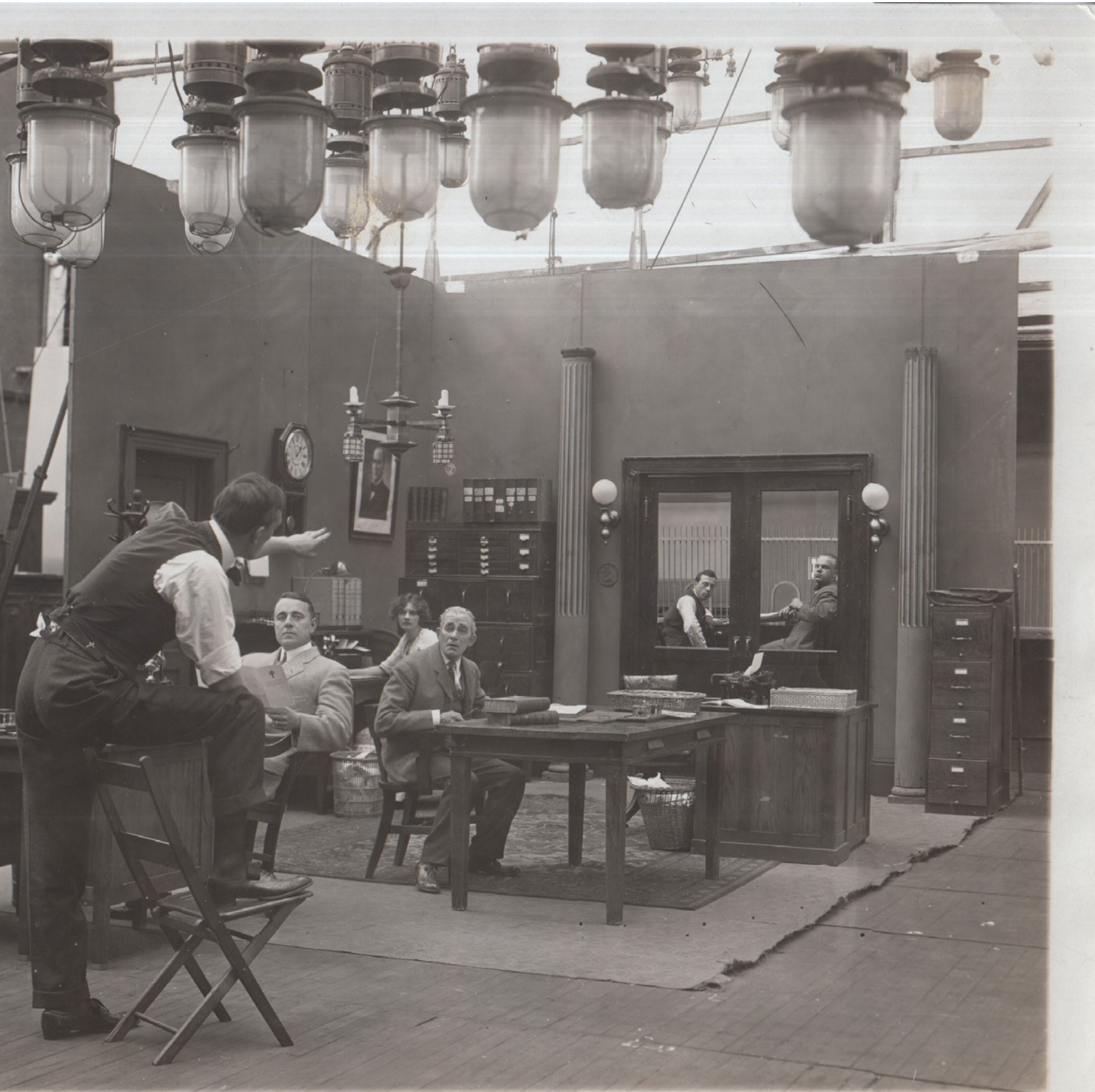
Com as maquetas à escala real, o cinema, passa a controlar tudo o que acontece em frente à câmara, em frente ao espetador. Seja em estúdio ou no exterior, não só o espaço é criado ou recriado de acordo com as necessidades da narrativa, como também o clima pode ser manipulado, ou seja, decidir quando chove, onde chove e com que intensidade chove. O mesmo acontece com o movimento, que é ditado pelo diretor e pela câmara. No cinema o mundo não acontece, ele é construído.

Os ambientes artificiais criados pela mão do *Homem* tornaram-se espaços que aparentavam ser habitáveis, quando transportados para o ecrã, não apresentavam, praticamente, nenhuma diferença comparativamente ao espaço construído real. Neste ponto, o cenário, transcende a sua característica de construção. É a narrativa incorporada. A cenografia, a construção e a gravação, habitam o mundo da maqueta. Juntos, por entre a ilusão, registam a verdade cinematográfica. (Jacobson, 2015, p. 196)

O cenário e escala real habita o intervalo entre a realidade e a simulação. Verdadeira arquitetura da ilusão, o efémero sustenta a eternidade, não fisicamente, mas através da memória. Frágeis, temporários e maravilhosamente falsos, mas, contudo, dão forma aos sonhos mais concisos do cinema.



Fig. 38
Ensaio de cena no
estúdio de Edison, Nova
York



Take IV. Maqueta Miniatura - pequeno grandioso

Quando o mundo que nos rodeia parece construído em tamanho real, porém demasiado grande para ser produzido nos estúdios, é irónico que os mais monumentais edificados do cinema surjam das maquetas miniatura. A condição de grandeza é, na maior parte das vezes, conferida a um elemento de escala reduzida. A maqueta, uma pequena réplica desenvolvida com o maior rigor, é a forma mais inteligente e poética de enganar o olhar. É nas bancadas dos maquetistas que grandes cidades desabaram, prédios arderam e oceanos se agitaram.

A miniatura não pode ser considerada uma técnica recente, apesar de que numa forma diferente, é utilizada desde os primórdios do cinema. Georges Méliès, no seu fantástico filme *Le Voyage dans la Lune* (1902), utilizou várias miniaturas, não como réplicas, mas como forma de representar uma realidade onírica. Também Charlie Chaplin, utilizou as miniaturas em muitos dos seus filmes, por exemplo em *The Gold Rush* (1925), a cordilheira utilizada no filme, não é nada mais que uma miniatura construída com madeira, arame, tecido, argamassa, sal e farinha. As cordilheiras artificiais, paradoxalmente, conseguem parecer mais reais que as da realidade. Na maioria dos casos, as miniaturas, não são procuradas apenas pelo lado mais económico, mas também porque permitem um controlo mais minucioso da verdade que se pretende transmitir ao espetador, algo que, na realidade em si pode não ser possível. (Zuben, 2018, pp. 11 e 12)

Assim, a maqueta, não é apenas uma técnica, tem um tom poético, a possibilidade de representar o mundo pela redução, transformar a brutalidade e monumentalidade em delicadeza e detalhe. Surge como uma alternativa as técnicas bidimensionais descritas no subcapítulo anterior, onde as paisagens eram fixas e as sombras desenhadas, a miniatura oferece movimento, a sombra dobra-se com a movimentação da luz, a perspetiva varia com a deslocação da câmara. As miniaturas podem ser utilizadas de qualquer forma e em variadíssimos contextos, tudo depende da

Fig. 39
The Gold Rush (1925),
Charlie Chaplin

imaginação da equipa de direção de arte, mas existem três utilizações mais comuns: como uma extensão do cenário, como elemento independente gravado de forma isolada, ou como elemento de substituição numa composição. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.; Rizzo, 2005, p. 101)

A construção das miniaturas exige uma complexa capacidade de precisão e conhecimento das leis da física. O olhar do espetador consegue de alguma forma, através da experiência, de forma instintiva perceber quando algum movimento não corresponde ao movimento real físico e gravitacional. Todos os acontecimentos devem ser calculados e executados com precisão, ou o espetador vai aperceber-se e a ilusão perde-se. A miniatura perfeita nasce do equilíbrio da intuição e das fórmulas científicas.



O maquetismo é uma arte do engano, mas um engano real e credível. A escolha da escala é também um fator preponderante na viabilidade da elaboração da miniatura. Michael Rizzo, no seu livro *The Art Direction Handbook for Film*, apresenta um intervalo de escalas entre 1:4 e 1:12 como a faixa ideal. Quanto menor for o modelo, mais difícil é conferir-lhe os detalhes necessários para a magia do engano funcionar, sendo até necessário a utilização de câmaras de gravação de alta velocidade para restaurar o realismo. Estas diretrizes são apenas orientações, pois cada caso é um caso, e cada projeto dita as suas próprias necessidades. Quando o modelo responde corretamente a todos os parâmetros, permite filmagens que desafiam a percepção da realidade. (Rizzo, 2005, p. 101)

Nos estúdios existem equipas específicas para construir as maquetas miniatura, tudo pode ser criado ou recriado, sejam espaços imaginários ou reais. São utilizados os materiais mais humildes, guiados unicamente pela imaginação e agilidade do artista; o valor não está no que são, mas no que se podem tornar; como vimos, a farinha pode tornar-se neve, e o nada, através de um simples gesto, pode ser tudo. Com esta técnica é possível obter imagens de espaços impossíveis de alcançar, mundos utópicos ou distópicos e cenas que seriam perigosas de executar, como por exemplo a explosão de uma estação de combustível ou de um edifício. Nada é considerado intocável, tudo pode ser real com as miniaturas, a própria Torre Eiffel pode ser destruída, basta existir uma imaginação fértil, e certamente, muitos espetadores, vão duvidar da realidade dos acontecimentos. (Ackland-Snow & Laybourn, 2017, p. s.p.; LoBrutto, s/d, p. 166)

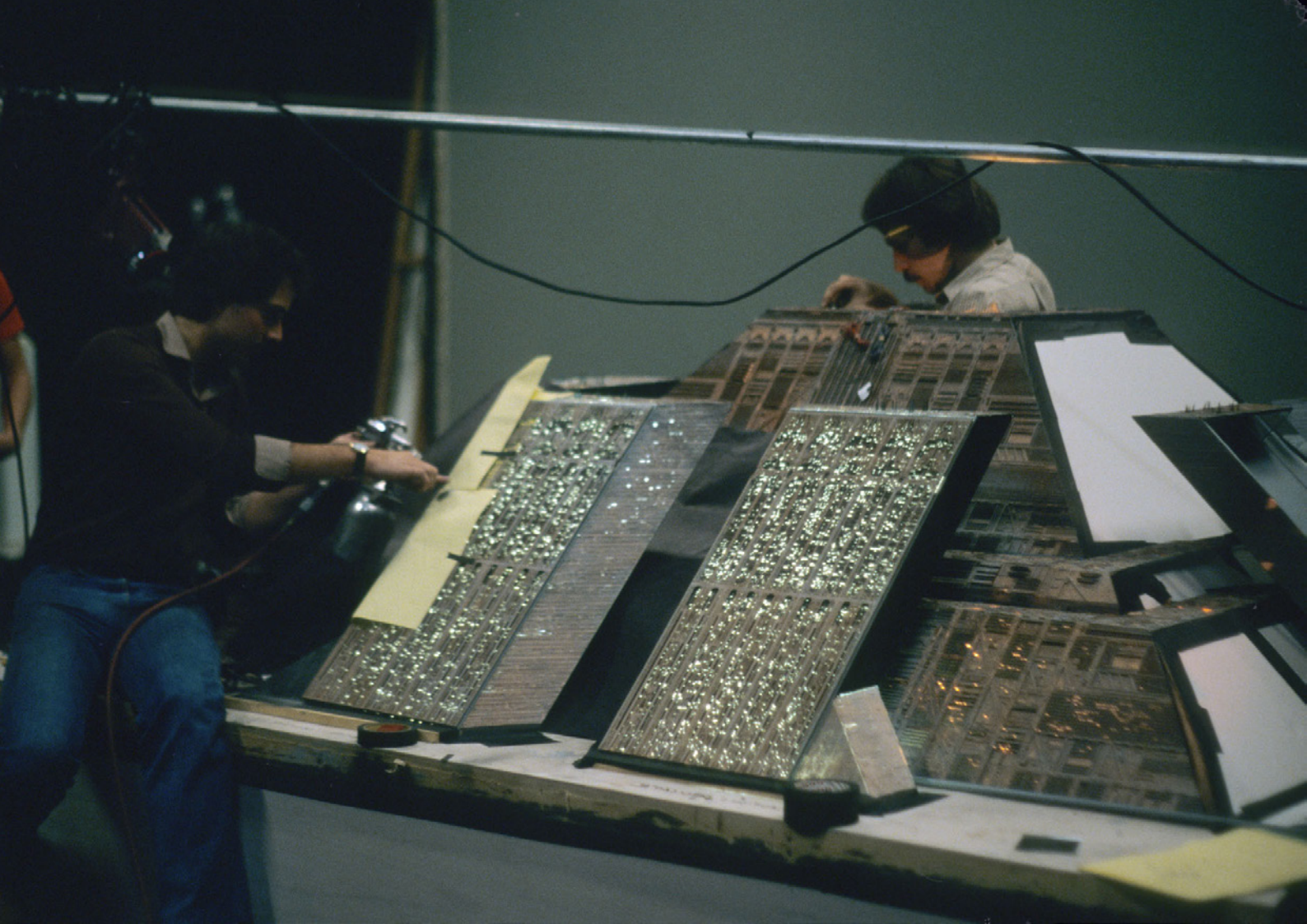
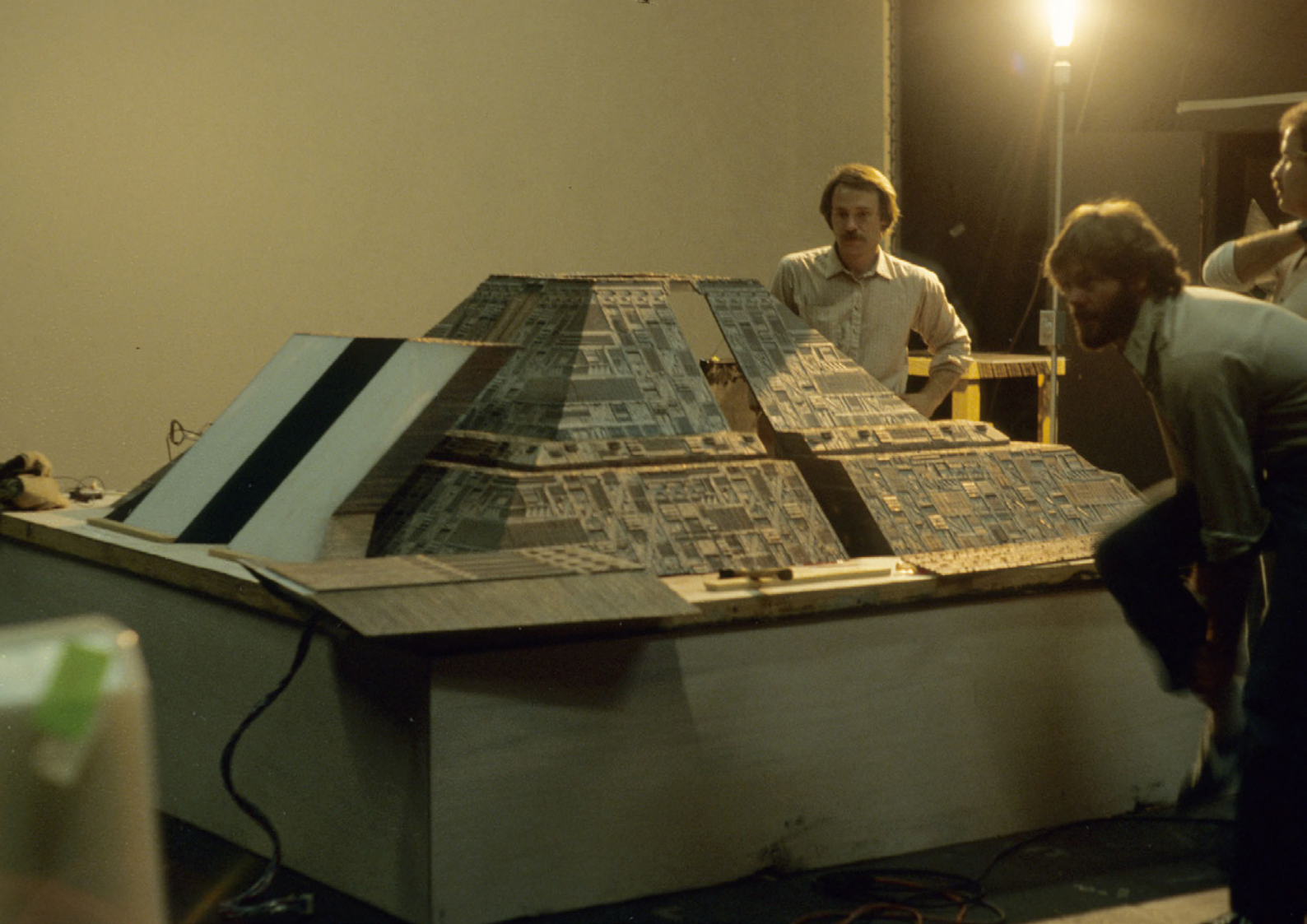
Os modelos miniatura são muitas vezes paisagem, mas podem ser também narrativas. Ridley Scott, em *Blade Runner (1982)* e mais tarde, Denis Villeneuve com *Blade Runner 2049 (2017)*, utilizam miniaturas como edificadas, em ambos os filmes, mas de forma diferente, recriando uma versão futurista e distópica da cidade de Los Angeles. Na nossa opinião o exemplo mais fantástico e icónico da utilização da miniatura. A própria cidade é um agente narrativo, contextualiza e reflete a sua própria história. As maquetas não são uma mera decoração, carregam um enorme significado.

Fig. 40
Edifícios Blade Runner
2049 (2017), Denis
Villeneuve

Fig. 41 e 42
Execução Maquetas
Blade Runner (1982),
Ridley Scott

Fig. 43 e 44
Execução Maquetas
Blade Runner 2049
(2017), Denis Villeneuve







Ao caracterizar a maquete como agente da narrativa, é inevitável falar do *Stop Motion*, onde tudo é miniatura, ou seja, cenário e personagem ao mesmo tempo. Os modelos geram movimento com alterações quase imperceptíveis, uma dança milimétrica, imagem por imagem, captura por captura, criando uma ilusão de movimento. Este enfeito é conseguido através da captura de imagens, por “cada segundo, devem ser projetadas 24 fotografias”. Esta é uma técnica bastante utilizada, nomeadamente, Tim Burton e Henry Selik, em *Corpse Bride* (2006) e *Coraline* (2009), respetivamente, são exemplos fantásticos de filmes produzidos unicamente em *Stop Motion*. É possível encontrar algo de maravilhoso nesta habilidade, como se o espaço adquirisse uma nova dimensão, regulamentada pelo ritmo da mão, que o anima, metamorfoseando a matéria em narrativa e o gesto em arquitetura viva.(Queiroz, 2021, p. 24)

Fig. 45
Maquete *Corpse Bride*
(2006), Tim Burton



Na miniatura, o espaço é produzido à escala do Homem, da mão, do olhar e do tempo. Não é apenas uma diminuição física, mas sim uma condensação representativa, onde, por mais pequena que seja, cada elemento carrega a vastidão de um mundo. O criador carrega o poder de utilizar uma nova ordem espacial, as leis da gravidade e a escala tornam-se flexíveis, manipuláveis. Um universo modelado, onde os materiais mais simples se transformam. O espaço é um corpo sensível, um tempo suspenso, uma atmosfera eternizada. A maquete, no fim de tudo, é ilusão, mas para ser ilusão é matéria, que montada de forma engenhosa e cuidada engana o olhar e fascina o espírito; nem todos o entendem, talvez nem devam, mas todos se encantam.

Fig. 46
Maqueta Coraline
(2009), Henry Selik



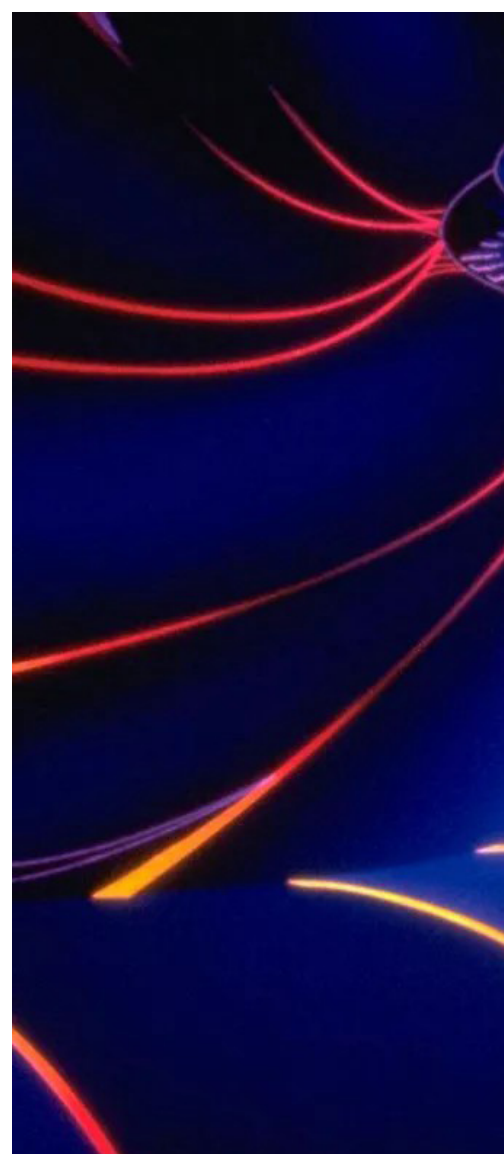
Take V. Mundo Digital - matéria do invisível

Em termos temporais e construtivos, a arquitetura sempre ambicionou a eternidade. O cinema, procura, talvez, o impossível, dar forma e visibilidade ao invisível. Muitas técnicas já foram, e são, utilizadas pela cenografia para construir universos, mas é através das técnicas digitais que surge a maior colisão entre os dois mundos. Um novo espaço, infinitas possibilidades, um espaço maleável. As imagens geradas por computador transformaram o conceito de espaço no cinema, mas também desafiaram os fundamentos do espaço na arquitetura. O mundo que vemos e o que habitamos é, cada vez mais, indistinguível. A cenografia flutua, sem gravidade, entre o imaginário e o real.

Depois de vários anos de locações, pinturas em vidros e telas, maquetas em escala real e miniaturas, o recurso digital apresenta-se como um novo método topográfico de ilusão. A arquitetura fílmica adquire uma nova textura através de códigos e algoritmos, o espaço perde densidade e surge de uma lógica binária. Até então a ilusão era construída, agora passa a ser simulada.

Tron (1981), não foi o primeiro filme onde foram utilizadas as tecnologias digitais, porém é considerado o filme que mais impulsionou o desenvolvimento desta técnica. Enquanto em outros filmes anteriores, foram apenas integrando pequenas partes sobrepostas a gravações reais, *Tron* é totalmente gerado por computador, chegando a ser desqualificado, nos *Óscares* de 1982, da categoria de efeitos especiais, pela utilização excessiva do computador. Inicialmente os espaços gerados por computador eram demorados e dispendiosos, as imagens resultantes, muitas das vezes, decepcionantes, mas com o avançar do tempo e o aprimoramento da técnica e maquinaria, o resultado torna-se indistinguível da própria realidade. (J. Santos, 2023, pp. 58 e 60)

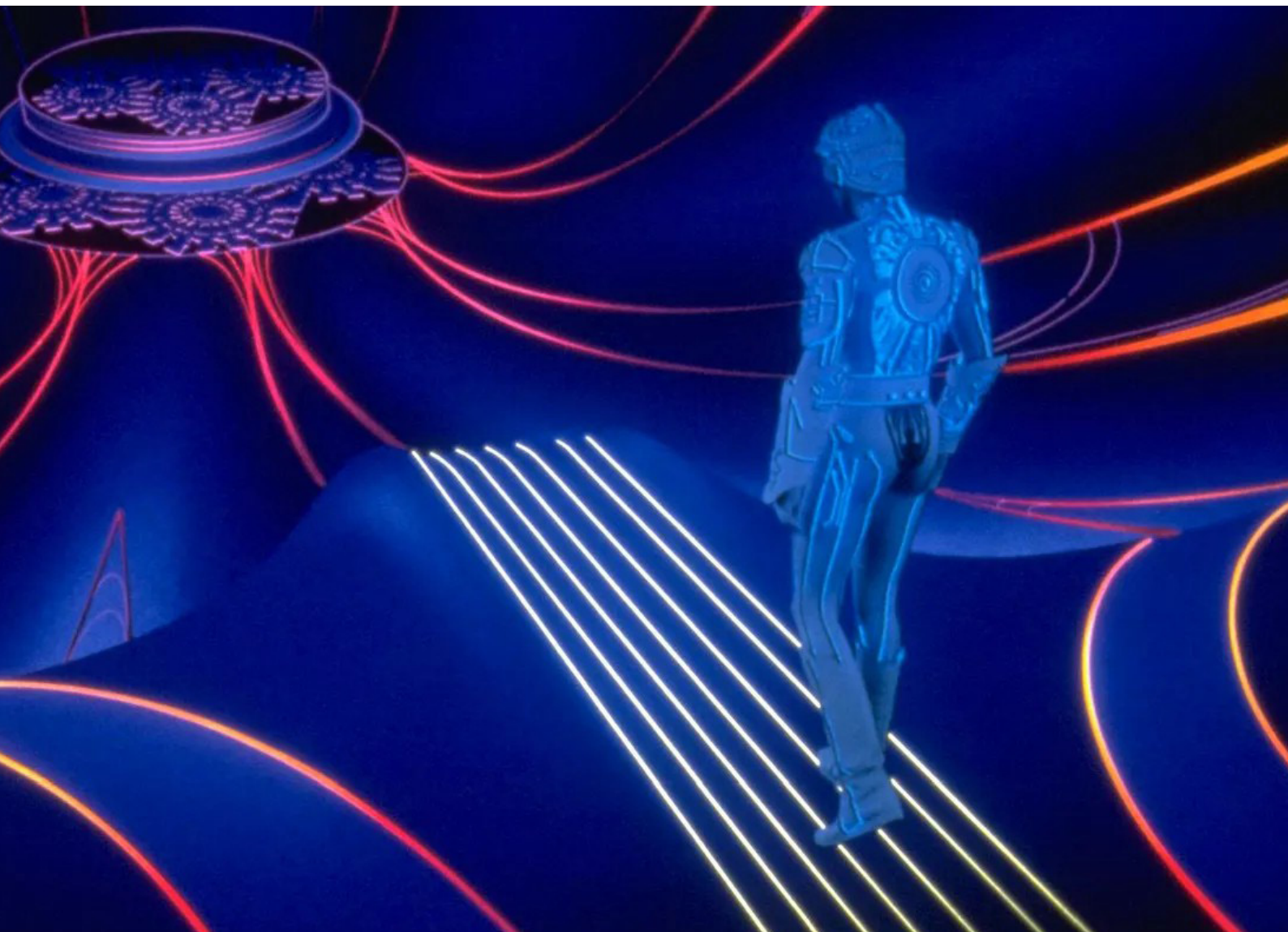
De forma curiosa, esta nova visão não coloca de parte o passado do cinema, por outro lado, até consegue impulsionar o seu desenvolvimento. Se o cinema já era



capaz de produzir o impossível através de matéria tangível, com o digital consegue criar sem matéria, sem limites. Surge assim um questionamento, quando tudo pode ser simulado, como se distingue o sonho do real? O mundo imaginário torna-se tão ou mais convincente que o físico. Por enquanto, ainda não foi alcançada a possibilidade de o espectador determinar o troço da ação nos ecrãs, desta forma é somente convidado a experimentá-lo, a habitá-lo, através da visão.(Froehlich, 2018, p. 162)

Podemos considerar a relação, espaço digital e espaço real, cinema e arquitetura, uma relação que não é somente técnica, é também bastante filosófica. No seu livro, *The Chameleon Effect Architecture's Role in Film*, Dietmar Froehlich, apresenta uma afirmação de Peter Greenaway, “só a arquitetura real permanecerá, só a arquitetura real terá o poder de permanecer quando o filme tiver desaparecido”. Como podemos definir qual a realidade que escolhemos como real? É através dessa magia digital que se erguem mundos de delírio espacial. Não são representações

Fig. 47
Filme Tron (1981),
Steven Lisberger

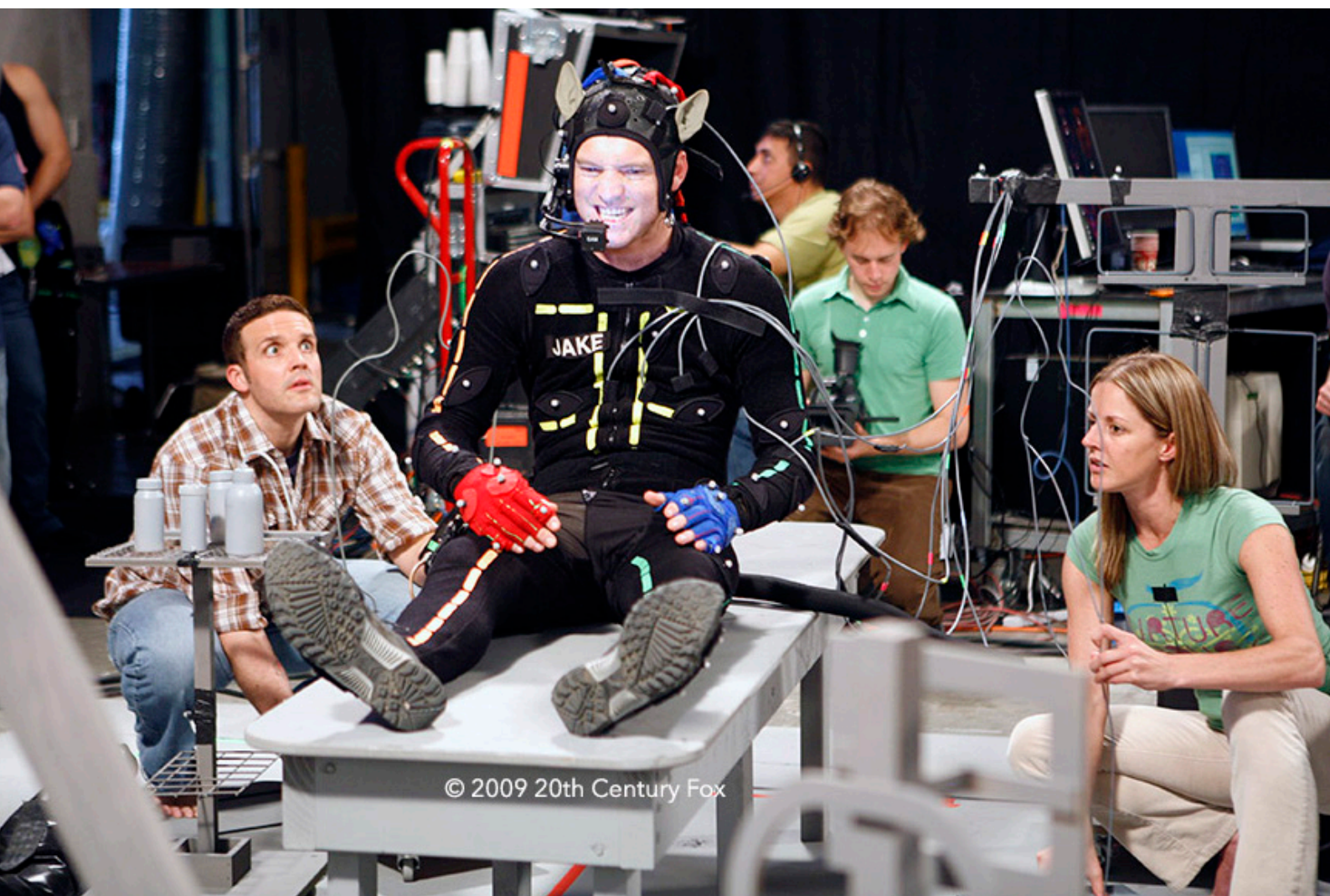


do real, são representações de realidades alternativas. Geometrias, cidades, atmosferas. Espaços tão reais e imersivos como a realidade que conhecemos, prontos a colapsar ou crescer através de um simples clique. (Froehlich, 2018, pp. 161 e 162)

Luís Nogueira, em *Cinema e Digital*, escreve sobre “um renascimento, de uma nova realidade”. “Que mais cedo do que tarde os atores seriam artificiais, integralmente gerados e dirigidos em computador, [...] tornaram-se muitas vezes esqueletos digitais de avatares aos quais através da motion e da performance capture emprestam os seus movimentos, as suas poses, as suas expressões e as suas emoções”. Não é apenas quando se vê no ecrã, que o limiar entre o real e o imaginário se esbate, e o olhar se perde entre o que é tangível e o que é pura ilusão, os próprios atores são transportados a habitar realidades alternativas, em corpos alternativos. O cinema está perante uma “nova dimensão”, e esta dimensão oferece uma infinidade de novas realidades virtuais. (Nogueira, 2015, p. 186)

O filme *Avatar* (2009), de James Cameron, é um excelente

Fig. 48
Performance capture,
Avatar (2009)



exemplo desta nova dimensão do cinema. Não só do ponto de vista tecnológico, mas também da sua narrativa, onde a linha de fronteira entre a realidade e a simulação desvanece com o tempo. Na história, o protagonista, vive, de acordo com o que se discutia no paragrafo anterior, em dois mundos e em dois corpos. Um corpo físico e limitado e um corpo digital simulado, mas biológico. A própria narrativa utiliza a técnica de *performance capture*, praticamente da mesma forma e, com uma finalidade muito idêntica, o transporte para outra realidade, no caso do filme, do personagem para o seu *Avatar*, e, no caso do cinema, do ator para a sua personagem, o que pode ser algo irónico, mas ao mesmo tempo fascinante. A própria arquitetura de *Pandora*, mundo para onde se transporta o protagonista, é inteiramente desenvolvido por computador, um mundo irreal e impossível, mas ao mesmo tempo verdadeiro e credível. Na narrativa do filme, o protagonista perde, a certo ponto, a noção de qual o mundo que representa a realidade. Isto espelha a condição que o cinema projeta também no espetador, que adquire *Pandora*, um espaço irreal, mas que ganha densidade e uma realidade afetiva.

Fig. 49
Imagem do filme *Avatar*
(2009), James Cameron





Fig. 50
Pandora em Avatar
(2009), James Cameron



O cinema vai sempre desafiar o impossível, procura certamente definir irrealidades. O espaço, seja real ou virtual, é a sua matéria maleável. O universo digital expandiu a cenografia a novos horizontes, onde o onírico se interlaça com o físico. E é neste balançar entre realidade e simulação, entre o que é visto e o que se mantém oculto, que o cinema cresce, não só como imagem, mas como experiência. O impossível pode ser habitado, mesmo que seja durante o breve momento em que o filme avança.

Corta

Este trabalho resulta, antes de mais, numa constante descoberta apaixonante, a confirmação de um fascínio que sempre nos acompanhou: a relação profunda e complexa entre a arquitetura e o cinema. Apesar das suas naturezas distintas, estas duas artes entrelaçam-se de forma magnífica, construindo espaços que habitamos, vivemos e sentimos, seja no mundo físico, seja no domínio ilusório da imagem em movimento.

Ao estudar esta relação, verifica-se que, no intervalo entre arquitetura e cinema, há um espaço de criação que transcende as suas diferenças e nos convida a refletir sobre o próprio conceito de realidade. O cinema, mesmo sendo uma arte relativamente jovem, demonstrou uma capacidade impressionante de manipular o espaço, tempo e movimento, originando mundos inteiros, palpáveis e vivos. Mundos que nos convencem a acreditar na sua existência e a habitar as suas realidades, mesmo que efémeras e ilusórias.

Este poder do cinema, mediado pela arquitetura, é algo que me surpreendeu e fascinou profundamente. A “*facilidade*” com que o cinema constrói esses universos não é, de modo algum, um ato simples ou imediato, mas sim o resultado de um trabalho árduo, metucioso, que envolve equipas altamente especializadas e uma sinergia entre técnica e arte. E é nesse domínio da construção espacial que o cinema se mostra, talvez, mais sábio do que a própria arquitetura tradicional. Enquanto esta última molda o espaço real que tocamos e ocupamos, o cinema projeta espaços para habitar, sentir e imaginar. Espaços que ultrapassam as limitações físicas, que desafiam as nossas perceções e abrem caminhos para novas experiências.

Esta curta investigação deixa no ar uma questão fundamental, olhando para o futuro, com a rápida evolução das tecnologias digitais e da realidade virtual, quais serão as implicações de habitarmos mundos que não existem fisicamente, mas que são tão ou mais reais para quem os habita? Poderemos um dia abandonar a tangibilidade do

mundo físico, para mergulhar em mundos imaginários, onde o cinema e a arquitetura se fundem num espaço habitável, tão convincente como mágico e fascinante? Ou, pressupondo que sim, manteremos sempre uma espécie de âncora à realidade que conhecemos, ressentindo, apesar da sedução do irreal, a necessidade de regressar?

Estas perguntas não têm respostas simples, ou podem ainda nem ter resposta alguma, mas são exatamente elas que tornam este campo de estudo tão fascinante e, ao mesmo tempo, urgente. A manipulação do espaço no cinema é, em última análise, uma forma de construir ilusões que iluminam o real, que revelam aspetos da experiência humana que a arquitetura física por vezes não consegue expressar na sua totalidade.

Este trabalho é, portanto, uma simples gota numa imensidade oceânica de possibilidades. Abre portas e deixa pistas para futuras investigações que poderão aprofundar a compreensão desta interligação de universos. Pessoalmente, sentimos um forte desejo de continuar com esta caminhada, explorar narrativas cinematográficas mais detalhadamente, desenvolver cenários e, talvez, colaborar na criação de mundos que toquem, transformem e transportem o espetador.

Acima de tudo, este estudo reflete a admiração e o respeito que nutrimos por estas artes; expressos numa escrita que é tanto analítica quanto informal; um testemunho do encanto que o espaço, seja real ou imaginado, exerce sobre nós.

Créditos

- Ackland-Snow, T., & Laybourn, W. (2017). *The Art of Illusion: Production Design for Film and Television*. Marlborough: The Crowood Press.
- Andrade, A. L. T. M. (2024). *Cenário e Arquitetura: a análise do dispositivo cénico no cinema* (Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura). Porto: Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto. Obtido de <https://hdl.handle.net/10216/159026>
- Aumont, J. (2004). *As Teorias dos Cineastas*. São Paulo (Brasil): Papirus Editora.
- Clair, R. (s/d). *Reflexões*. Lisboa: Editorial Aster.
- Costa, R. C. T. (2019, outubro 30). *Arquitetura, Cinema e Viagem: Influências do Espaço Cinematográfico no Processo de Pensar Arquitetura* (Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura). Coimbra: Universidade de Coimbra. Obtido de <https://hdl.handle.net/10316/89892>
- Dias, A. S. (2004, outubro). Manoel de Oliveira. Obtido de <https://vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/05.020/3322?page=3>
- Dulac, G. (s/d). *O que é o cinema? E outros textos sobre a sétima arte*. (P. Eiras, Trad.) (2195.^a ed.). Porto: Edições Afrontamento.
- Enright, T. (2025). *Grand Budapest Görlitz*. Obtido 28/05/2025 de <https://www.discovergoerlitz.com/grandbudapest/>
- Fernandes, M. S. (2007). *Pancho Guedes - Metamorfoses Espaciais*. Casal de Cambra: Caleidoscópio_Edição e Artes Gráficas, SA.
- Froehlich, D. E. (2018). *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*. Basel (Switzerland): Birkhäuser Verlag GmbH.
- Jacobson, B. R. (2015). *Studios before the system : architecture, technology, and the emergence of cinematic space*. West Sussex: Columbia University Press.
- Lemos, C. A. C. (1994). *O que é Arquitetura* (7.^a ed., Vol. Primeiros Passos-16). São Paulo (Brasil): Brasiliense.

- LoBrutto, Vincent. (s/d). *The Filmmaker's guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Lourenço, E. (2022). *Obras Completas de Eduardo Lourenço XII Segundo Paraíso: Do Cinema como Ficção do Nosso Sobrenatural*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Mascarello, F. (2006). *História do Cinema Mundial*. São Paulo (Brasil): Papirus Editora.
- Netto, J. T. C. (1979). *A Construção do Sentido na Arquitetura* (3.^a ed.). São Paulo (Brasil): Perspectiva.
- Nogueira, L. (2015). *Cinema e Digital - Ensaios, especulações, expectativas*. Covilhã: LabCom.
- Novo Dicionário Ilustrado da Língua Portuguesa, com um Epítome de Gramática e Regras Ortográficas*. (1980). Porto: Lello & Irmão.
- Oliveira, A., Pereira, A., Rosa, L., Penafria, M., & Araújo, N. (2019). *Cinema e Outras Artes II Diálogos e Inquietudes Artísticas*. Covilhã: LabCom.
- Pinto, F. (2016, março 8). *Relações metodológicas entre o espaço arquitetónico e o espaço cinematográfico* (Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura). Covilhã: Universidade da Beira Interior. Obtido de <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/5092>
- Queiroz, J. S. de. (2021, junho). *Arquitetura e Cenografia: Uma experiência na produção de uma curta-metragem* (Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo)). Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia. Obtido de <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/32532>
- Ribeiro, J. de L. M. (2008, julho). *Arquitetura e Espaço Cénico: Um percurso biográfico* (Tese de Doutoramento na área científica de Arquitectura). Coimbra: Universidade de Coimbra. Obtido de <https://hdl.handle.net/10316/12133>
- Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Oxford: Elsevier Inc.
- Rodrigues, A. (1999). *Cinema e Arquitectura*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa Museu do Cinema.

- Sabadin, C. (2018). *A história do cinema para quem tem pressa* (1ª). Rio de Janeiro: Valentina.
- Santos, B. (2020, dezembro 14). *Habitar o Cinema, Filmar a Arquitetura: os modos de ver arquitetura* (Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura). Porto: Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto. Obtido de <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/131642>
- Santos, J. (2023, novembro 8). *Projeção da Arquitetura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório* (Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura). Porto: Universidade do Porto. Obtido de <https://hdl.handle.net/10216/156230>
- Skrobot, L. L. (2013). *Entre Portas: construção cenográfica para filme curta-metragem* (Trabalho de Diplomação). Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Obtido de <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/9450>
- Távora, F. (2015). *Da Organização do Espaço* (9ª). Porto: Incomum.
- Urbano, L. (2019). *Circa 1963: Conversas com arquitetos e cineastas*. AMDJAC.
- Zuben, J. A. V. (2018, dezembro). *Arquitetura e cinema: espaço, cenário, projeto* (Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Arquitetura e Urbanismo)). São Paulo (Brasil): Universidade de São Paulo. Obtido de <https://bdta.abcd.usp.br/item/003027948>

Filmografia

Anderson, W. (2014). The Grand Budapest Hotel [Longa-Metragem].

Burton, T. (2006). Corpse Bride [Longa-Metragem].

Cameron, J. (2009). Avatar [Longa-Metragem].

Chaplin, C. (1925). The Gold Rush [Longa-Metragem].

Hitchcock, A. (1964). Marnie [Longa-Metragem].

Lang, F. (1927). Metropolis [Longa-Metragem].

Lang, F. (1929). A Mulher na Lua [Longa-Metragem].

Lisberger, S. (1981). Tron [Longa-Metragem].

Lumière. (1895). A Saída dos Operários da Fábrica Lumière [Curta-Metragem].

Lumière. (1895). Chegada de um Comboio à Estação da Ciotat [Curta-Metragem].

Lumière. (1895). O Almoço do Bebê [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1896). O Desaparecimento de uma Dama no Teatro Robert-Houdin [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1898). Visite de L'Épave du Maine [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1899). Cendrillon [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1901). Barba-Azul [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1902). Le Voyage Dans la Lune [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1903). Les Mousquetaires de la Reine [Curta-Metragem].

Méliès, G. (1907). Hamlet [Curta-Metragem].

Oliveira, M. (1942). Aniki Bóbó [Longa-Metragem].

Scott, R. (1982). Blade Runner [Longa-Metragem].

Scott, R. (2000). Gladiator [Longa-Metragem].

Selik, H. (2009). Coraline [Longa-Metragem].

Trier, L. (2003). Dogville [Longa-Metragem].

Villeneuve, D. (2017). Blade Runner 2049 [Longa-Metragem].

Wachowski, L., & Wachowski, L. (1999). Matrix [Longa-Metragem].

Wiene, R. (1920). The Cabinet of Dr. Caligari [Longa-Metragem].

“O cinema é o irreal em estado puro. Não o tocamos do outro lado do espelho. É ele que nos toca. Ou, antes, que nos arrasta para o interior da sua irrealidade como nenhuma realidade o pode fazer. Com a invenção do cinema, que não acabou, a existência natural dos homens terminou. Fomos condenados ao sobrenatural. No mesmo instante, o antigo sobrenatural tornou-se supérfluo. [...] Muito cedo se chamou ao cinema a Sétima Arte. É um pouco menos e mais do que isso. É o oitavo céu.”

Eduardo Lourenço (Lourenço, 2022, p. 29)

