



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Engenharia

Relações metodológicas entre o espaço arquitetónico e o espaço cinematográfico

Filipa José Henriques Pinto

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

Orientador: Prof. Doutor Jorge E. Ramos Jular
Co-orientador: Prof. Doutor Fernando Zaparaín Hernández

Covilhã, fevereiro de 2016

Dedicatória

À minha mãe.

Agradecimentos

A elaboração da presente, dissertação contou com contributos, pelos quais quero expressar os meus sinceros contributos.

A elaboração da presente dissertação marca a fase culminar de um percurso académico e pessoal, pelo que nela quero expressar os meus sinceros agradecimentos.

Em primeiro lugar, à Universidade da Beira Interior e ao curso de Arquitetura, por todas as aprendizagens e conhecimentos.

Ao Prof. Doutor Jorge E. Ramos Jular, orientador deste trabalho, pela disponibilidade e incentivo revelados ao longo do desenvolvimento do mesmo, e ao Prof. Doutor Fernando Zaparaín Hernández, co-orientador, pelas sugestões bibliográficas.

A todos os amigos e colegas que me acompanharam durante a minha formação superior, fazendo sempre parte dela e tornando-a uma etapa muito especial e marcante; em particular, à Catarina Garcês, pela amizade, paciência e dedicação.

Aos meus amigos de sempre, pelo afeto e pelo apreço demonstrados ao longo destes anos em que permaneci na Covilhã, em especial à Nádine Santos e à Vanessa Garanito.

À minha irmã, pelo apoio e por nunca me deixar desistir, ao meu pai, pela confiança e encorajamento, e à minha tia Lídia, pela constante motivação; à minha avó e, principalmente, à minha mãe, que, mesmo ausentes, foram inspiração para alcançar os meus objetivos, mesmo os que julgava mais impossíveis.

Por último (mas não menos importante), ao André, pelo apoio incondicional.

Resumo

A arquitetura e o cinema têm uma relação muito próxima. Para além de terem muitas características em comum, partilham entre si os seus métodos de criação.

O cinema tem o poder de dar a conhecer ou de relatar uma história, mas para desenvolver a sua ação precisa de um espaço real ou construído. Encontra-se assim com a arquitetura, dada a sua importância no desenvolvimento dos cenários, dos campos onde decorre a ação, dos sistemas e das metodologias utilizados no processo criativo, bem como na sua execução. O espaço é, pois, o elemento que liga as duas artes.

A presente dissertação pretende identificar e analisar os sistemas de representação do espaço cinematográfico, como são usados e explorados, e que relação têm com o contexto espacial arquitetónico. Nesse sentido, centra-se em alguns filmes como objetos de análise, particularmente em *Carnage*, para o estudo de caso. A ideia do espaço cinematográfico como um mecanismo de construção do espaço e do tempo arquitetónico constituiu o principal enfoque, bem como a sua conjugação do ponto de vista do plano e da profundidade do espaço cénico com o espaço real.

A revisão das investigações realizadas por arquitetos sobre as relações existentes entre a ideia do espaço no cinema e na arquitetura constituiu, uma etapa fundamental, tendo sustentado a seleção de um conjunto de material cinematográfico considerado de interesse, passível de nos permitir comprovar as relações metodológicas entre a arquitetura e o cinema. A materialização do movimento e dos corpos nos espaços cénicos do filme *Carnage*, foi operada através do recurso a desenhos, esquemas e fotografias.

Da análise empreendida resultou a verificação da existência de analogias e semelhanças entre as referidas artes, evidentes na aplicação de metodologias arquitetónicas na representação do espaço fílmico. A observação destas relações permitiu perceber a importância do processo criativo que lhes é comum e como poderá o mesmo beneficiar de tal partilha.

Palavras-chave

Métodos, fundamentos, espaço, cinema, arquitetura.

Abstract

The architecture and the cinema have a very close relationship. Besides having many features in common with each other, they share creation methods.

The cinema has the power to make known or to report a story, but to develop their action, they need a real space. Besides, it lead into architecture and his importance in the scenarios development, the action achievement, methodologies and systems used in creative process as well as their accomplishment. Space is therefore, the element that connects both of them.

This work aims to identify and analyse systems the cinematic space systems representations, how they are used and exploited, and what relationship they have with the architectural spatial context. Accordingly, it focuses on such films as analysis objects, particularly Carnage to the study case. The idea of cinematic space as a construction mechanism of space and architectural time, was the main focus, as well as their combination of plane's point of view and depth of the stage space with real space.

It will be crucial the review of investigations carried out by architects of the relationship between the idea of space in film and architecture constituted an essential step, having sustained selecting a set of cinematic material considered of interest, which can allow us to prove the methodological relations architecture and cinema. The materialization of movement and bodies in scenic spaces of Carnage film, was operated through the use of drawings, diagrams and photographs.

The analysis undertaken resulted in the finding of analogies and similarities between these arts, evident in the application of methodologies in architectural representation of filmic space. The observation of these relationships allowed realize the importance of the creative process is common to them and how can it benefit from such sharing.

Keywords

Methods, principals, space, cinema, architecture.

Índice

Parte I- Enquadramento teórico

1. Introdução	3
1.1. Âmbito	4
1.2. Objetivos	4
1.3. Metodologia	5
1.4. Estrutura	7
2. Relações da arquitetura com o cinema	8
2.1. Estado da arte: interfaces entre cinema e arquitetura	8
2.2. Relações entre arquitetos e cinema.....	9
2.2.1. Arquitetura fílmica	12
2.2.2. Relações de identidades - a luz e a fotografia.....	15
2.3. A cidade no cinema	16
3. Arquitetura e cinema	19
3.1. Espaço fílmico e espaço arquitetónico	19
3.2. Relações percetivas entre arquitetura e cinema	20
3.3. Arquitetura como protagonista.....	22
4. Estudo de caso - Carnage (2011), R. Polanski	33
4.1. Roman Polanski, o cineasta.	35
4.2. O Espaço nos filmes de Polanski	36
4.3. O filme <i>Carnage</i> (2011)	50
4.3.1. Personagens.....	51
4.3.2. O Lugar	54
5. Análise espacial em <i>Carnage</i>	59
5.1. Os géneros espaciais no cinema e na arquitetura	59
5.2. O espaço narrativo em <i>Carnage</i>	60
5.3. O Espaço Plano em <i>Carnage</i>	70
5.3.1. Espaço quadro	71
5.3.2. Espaço moldura	74
5.3.3. Espaço projeção.....	78
6. Conclusão	83
7. Bibliografia	85
8. Filmografia	87
9. Webgrafia	89

Lista de Figuras

Figura 1- Ilustração da capa da revista <i>JACKBACKJACK</i> e ilustração do livro <i>Histórias Simples</i> . (2013)	10
Figura 2 - Ilustração do Cartaz da 3.ª edição Arquiteturas Film Festival Lisboa e Ilustração da 3ª edição do <i>Arquitectura Film Festival Santiago</i> . (2015).	11
Figura 3- Ilustração e desenho da Pousada de São Tomé na Cidade Velha, Cabo Verde (Vieira, 2003).	13
Figura 4- Ilustração do edifício do Bairro Fai Chi Kei, em Macau Edifício World Trade Center, em Macau. (Vicente, 1979 e 1986, rspetivamente).....	14
Figura 5- Ilustração dos documentários da Fundação Arquia.	15
Figura 6- Ilustrações do filme <i>Metropolis</i> (Lang, 1927).	24
Figura 7 - Ilustração da narrativa do filme <i>Rope</i> (Hitchcock, 1948)	25
Figura 8- Ilustrações do filme <i>Rope</i> (Hitchcock, 1948).	26
Figura 9- Ilustração do filme <i>Blade Runner</i> (Scott, 1962).	27
Figura 10- Ilustração do filme <i>I Robot</i> (Proyas, 2002).	28
Figura 11- Ilustrações do filme <i>Inception</i> (Nolan, 2010)	29
Figura 12- Ilustrações do filme <i>Rosemary's baby</i> (Polanski, 1968)......	37
Figura 13- Ilustrações do filme <i>The tragedy of Macbeth</i> (Polanski, 1971)......	39
Figura 14. Ilustração do filme <i>Chinatown</i> (Polanski, 1974).	40
Figura 15- Ilustrações do filme <i>Chinatown</i> (Polanski, 1974).	41
Figura 16 - Ilustrações do filme <i>The pianist</i> (Polanski, 2002)......	43
Figura 17- Ilustração do filme <i>The ghost writer</i> (Polanski, 2010)......	44
Figura 18- Ilustrações do filme <i>The ghost writer</i> (Polanski, 2010)......	45
Figura 19- Ilustrações do filme <i>La vénus à la fourrure</i> (Polanski, 2013).	47
Figura 20- Ilustração da curta- metragem <i>The therapy</i> (Polanski, 2012).	48
Figura 21- Ilustrações da curta- metragem <i>The therapy</i> (Polanski, 2012)......	49
Figura 22 - Ilustração representativa da habitação da família Longstreet (Pinto, 2016).	51
Figura 23- Ilustrações do Filme minutos 2:40 e 31:22 rspetivamente (Polanski, 2011).	52
Figura 24 - Ilustrações do Filme minutos 1:08:16 e 14:16 rspetivamente (Polanski, 2011). ..	53
Figura 25- Planta ilustrativa do apartamento (Pinto, 2015)......	55
Figura 26 - lustração do Filme minutos 32:03 e 35:02 rspetivamente (Polanski, 2011).	56
Figura 27- Ilustração do Filme minutos 31:51; 12:24 e 26:12 rspetivamente (Polanski, 2011).	57
Figura 28- Ilustração minutos 1:02 (Polanski, 2011).	61
Figura 29- ilustração minutos 1:14:56 1:02:26 e 1:00:55 rspetivamente (Polanski, 2011). ...	62
Figura 30- Ilustração minuto 4:36 (Polanski, 2011).	64
Figura 31 - Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores em vários momentos do Filme (Pinto, 2015).	65
Figura 32 Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores 1:19:02 (Pinto, 2015).	66
Figura 33- Ilustração do posicionamento dos personagens, minuto 1:19:02 (Pinto, 2016).	66
Figura 34- Ilustração de sistemas de profundidade do espaço plano sequencia, minuto 30 (Pinto, 2015).	67
Figura 35 - Ilustração deeEsquema do percurso, plano sequênci, minuto 30 (Pinto, 2016)...	67
Figura 36- Ilustração de sistemas de profundidade do espaço plano sequencia, do minuto 18 ao 20 (Pinto, 2015).	68
Figura 37 - Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores (Pinto, 2015).	69
Figura 38- Ilustração minuto 11:45 (Polanski, 2011).	70
Figura 39- Ilustração de esquema dos diferentes tipos de espaço; espaço quadro; espaço moldura; espaço projeção (Pinto, 2016)......	71
Figura 40- Ilustração Natureza morta (Corbusier,1920)......	72
Figura 41- Ilustração minuto 03:20; 03:28; 1:14:19 rspetivamente (Polanski, 2011).	73
Figura 42- Ilustração, Hotel num caminho de ferro (1894), Conferência à noite (Hopper, 1894 e 1949 rspetivamente).	74

Figura 43- Ilustração Uma carta de amor (Vermeer, 1675).	75
Figura 44- Ilustração Rapariga lendo uma carta; Uma dama a escrever uma carta e a sua empregada (Vermeer, 1957 e 1960, respetivamente).	76
Figura 45- Ilustração minutos 12:13 e 47:11 12:13 respetivamente (Polanski, 2011).	76
Figura 46- Ilustrações minutos: 02:50; 29:23 e 1:02:14 respetivamente (Polanski, 2011).	77
Figura 47- Ilustração <i>As meninas</i> (Velázquez, 1656).	78
Figura 48- Ilustrações minutos: 07:03, 47:55, 1:06:29, respetivamente (Polanski, 2011).	79
Figura 49- Ilustrações minutos 06:34; 47:10; 33:33, respetivamente (Polanski, 2011).	81

Lista de Tabelas

Tabela 1- Etapas de metodologia da mesma investigação	6
Tabela 2- Ficha técnica do filme <i>Rosemary's baby</i>	36
Tabela 3- Ficha técnica do filme <i>Macbeth</i>	38
Tabela 4- Ficha técnica do filme <i>Chinatown</i>	40
Tabela 5- Ficha técnica do filme <i>The Painist</i>	42
Tabela 6- Ficha técnica do filme <i>The ghost writer</i>	44
Tabela 7- Ficha técnica do filme <i>La vénus à la fourrure</i>	46
Tabela 8- Ficha técnica do filme <i>Therapy</i>	48
Tabela 9- Ficha técnica do filme <i>Carnage</i>	50
Tabela 10- Legenda dos personagens	64

Lista de Acrónimos

EUA	Estados Unidos da América
ONU	Organização das Nações Unidas
UPC	Universidade Politécnica da Catalunha
UPM	Universidade Politécnica de Madrid



ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. Introdução

É notória a importância do domínio da representação da forma, do espaço, no âmbito do cinema. A arquitetura, principalmente focada na cidade, foi, e é, muito utilizada para descrever a maneira como os realizadores imaginam os palcos da ação. Esta capacidade de traduzirem os comportamentos humanos em ambientes é realmente muito interessante, talvez porque partem de um princípio diferente do adotado pelo arquiteto, que cria um espaço para um sujeito, eventualmente desconhecido, que o vem a habitar. No cinema, são imaginados lugares para personagens previamente definidas, desde a sua residência até à cidade onde vivem.

Os espaços cinematográficos servem exatamente as funções para que foram concebidos. O processo criativo desenvolvido pelo arquiteto não resulta sempre no mesmo respeito, sendo-lhe muitas vezes difícil compreender o porquê de as pessoas não utilizarem o espaço como ele o pensou.

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.¹

Ao contrário do arquiteto, o realizador domina todos os parâmetros da conceção e da fruição do espaço, dita as regras e aproveita a arquitetura para nos contar uma história. Pode delinear todo um conjunto de elementos ao pormenor, desde a luz, decoração, até à ocupação do espaço, em cada momento da ação. Este controlo faz com que a função espacial seja limitada.

¹ Urbano, Luís. (2008). *Histórias Simples: Textos sobre Arquitectura e Cinema*. Porto. Ruptura Silenciosa. P. 123

1.1. Âmbito

Assim que surgiu o cinema no fim do século XIX, com os irmãos Lumière, nasceu uma estreita ligação com a arquitetura. Trata-se de duas artes em que o sentido espacial é essencial, tornando também o tempo como sua parte integrante. Estes fatores aproximam-nas, criando enlances entre ambas.

O espaço cinematográfico proporciona a ficção arquitetônica, podendo transportar-nos para uma via subjetiva de análise, para além de um mero guião técnico, englobando os papéis crítico e experimental. Este jogo de manipulação do espaço, bem como do tempo e do lugar, constitui um fator determinante para prender o espetador à tela, tendo também contribuído para elevar o cinema a sétima arte.

Por outro lado, a aproximação que o cinema tem à realidade proporciona comodidade ao espetador, criando com ele empatia. Este facto deve-se ao trabalho rigoroso na reprodução de cenários mais ou menos próximos da realidade em que estamos inseridos. Referimo-nos ao espaço físico, por exemplo, na arquitetura de uma cidade, que muitas vezes serve de palco para o desenrolar de uma ação, que complementa uma história ou faz de si mesma (cidade) um elemento de particular relevância. Este paralelismo é o mais evidente, mas pretendemos abordar outras relações entre os dois espaços: do cinema e da arquitetura. Aludimos ao tempo e ao espaço, às metodologias usadas em ambas as artes, visando o seu aperfeiçoamento. Centramo-nos nos sistemas utilizados para a criação da ação cinematográfica, estabelecendo analogias com o contexto espacial arquitetónico.

Podemos analisar o espaço cinematográfico desde a sua relação com o tempo (espaço narrativo), ou a sua relação com a tela de projeção (espaço plano). Acredita-se que os dois tipos espaciais mantêm uma estreita relação com o espaço arquitetónico, no âmbito da qual podemos identificar e especificar metodologias comuns às duas artes. Desde o processo de criação até ao detalhe final, todo este decurso aporta uma série de características e metodologias semelhantes, cuja análise nos propomos empreender, recorrendo a exemplos práticos.

1.2. Objetivos

Dada a importância do espaço no cinema, definimos como a seguinte pergunta de partida como base para o desenvolvimento do nosso estudo: **Será o cinema capaz de aportar para o seu processo criativo sistemas próprios da arquitetura?**

As obras mais recentes sobre esta temática têm-se centrado em filmes essencialmente rodados entre as décadas de 20 e de 80 do século passado. Além destas, analisamos alguns estudos anteriores, tendo em vista a concretização dos seguintes objetivos:

- Explorar as relações que o espaço arquitetônico e o espaço cinematográfico estabelecem entre si.
- Identificar e especificar as metodologias utilizadas em ambas as artes, no âmbito do processo de criação dos espaços.
- Demonstrar a articulação dos tipos espaciais nos campos da ação cinematográfica (estudo de caso).
- Analisar a presença do plano, do ponto de vista e da profundidade, através da fotografia e do desenho, no caso em estudo.
- Refletir sobre os elementos observados, procurando a resposta para a pergunta de partida.

1.3. Metodologia

A recolha e a análise de bibliografia que aborda o tema serve de base ao desenvolvimento do nosso estudo de caso, que consiste numa investigação qualitativa, essencialmente descritiva e interpretativa, dado não existir uma clara distinção entre o fenómeno a observar (as relações metodológicas entre a arquitetura e o cinema) e o contexto em que será observado (filmes)².

A análise de um exemplo específico, uma peça cinematográfica intitulada *Carnage*, deverá comprovar a existência de relações entre a arquitetura e o cinema, em termos do uso de metodologias comuns na criação de espaços. Nesta abordagem, recorreremos a fotografias, esquemas e desenhos, que, além de materializarem os movimentos e a apropriação dos espaços cénicos, deverão auxiliar os textos, simplificando a leitura dos mesmos.

² Yin, R, (2005). Estudo de caso. *Planejamento e métodos*, Porto Alegre: Bookman.

Revisão bibliográfica de livros e artigos, complementados com alguns comentários em blogues, tendo em vista a observação, análise e recolha de informação sobre o tema, incluindo de suportes filmicos.
Reflexão sobre os estudos analisados, procurando identificar diferenças e semelhanças entre os mesmos.
Identificação dos temas mais abordados e dos elementos particularmente relevantes para o presente estudo, tendo em conta os interesses e preferências dos realizadores e, particularmente, as referências a filmes que se destaquem pelo tratamento dado ao espaço.
Seleção de filmes de interesse para o estudo, valorizando os que englobem o maior número de aspetos considerados importantes para a contextualização do nosso trabalho;
Visualização de filmes e leitura de obras referentes aos mesmos, devendo estas sustentar a definição dos objetivos para o estudo de caso.
Levantamento gráfico do espaço no filme selecionado para estudo de caso.
Análise das metodologias de referência e seu enquadramento na unidade de análise.
Interpretação dos elementos observados e analisados - resposta à pergunta de partida.
Conclusões sobre os principais conhecimentos adquiridos, bem como acerca da relevância do tema.

Tabela 1- Etapas de metodologia da mesma investigação

Para terminar, resumimos e salientamos, numa conclusão final, os principais conhecimentos adquiridos durante o desenvolvimento da nossa dissertação, bem como a relevância do tema e algumas sugestões para novas investigações no âmbito do mesmo.

Em acréscimo à pesquisa de informação bibliográfica, foi também de interesse saber se existiam atividades ou programas relacionados com a temática. O resultado desta procura resultou na descoberta de algumas organizações, como revistas, jornais, sítios na internet e até mesmo, blogues, onde são feitas referências ao tema. Muitos fornecem informação exclusivamente alusiva à ligação existente entre o cinema e a arquitetura. Os festivais de arquitetura e cinema também fizeram parte da aprendizagem e componente importante que resultou na presente dissertação.

1.4. Estrutura

A presente dissertação encontra-se estruturada em duas partes, que correspondem a:

PARTE I - Estudo sobre o estado da arte, direcionado para a relação do cinema com a arquitetura, a perceção dos pontos que estabelecem a conexão entre ambas, tendo por base na bibliografia disponível, e adequado e procurando relacionar as diferentes perspetivas.

PARTE 2 - Estudo aplicado que se inicia com a identificação e contextualização da obra cinematográfica escolhida, prosseguindo para uma análise que recorre ao desenho como ferramenta, para classificar a relação entre o espaço arquitetónico e o espaço cinematográfico.

Depois de uma vasta seleção de filmes, previamente visualizados, a escolha final incidiu sobre o filme de Polanski, *Carnage* (2011), rodado sobre um plano sequência dentro de um único espaço, o interior de um apartamento na cidade de Nova Iorque.

2. Relações da arquitetura com o cinema

A curiosidade sobre as relações entre arquitetura e cinema vêm surgindo desde 1920, em que começaram a aparecer os primeiros textos acerca das mesmas, mas foi a partir dos anos 80 que se foi aprofundando o estudo com mais intensidade. Com este desenvolvimento, emergiu uma promíscua discussão entre críticos de cinema, arquitetos e curiosos, que, por meio de publicações impressas e em blogues, tecem e partilham perspectivas sobre o tema aqui abordado.

2.1. Estado da arte: interfaces entre cinema e arquitetura

Desde a sua invenção, em Paris do *fin-de-siècle*, o cinema manteve uma relação muito próxima com a arquitetura e a sua evolução, visto que o primeiro nasceu sob a forma de documentação do cotidiano, vindo a adotar uma faceta em que misturava a realidade com a fantasia. O cinema aproveitou o apogeu do desenvolvimento das grandes metrópoles para condensar também a sua materialização e industrialização em grande massa. Segundo André Malraux, o cinema não é senão o aspeto mais evoluído do realismo plástico que começa com o Renascimento³.

Rapidamente, foi-se moldando, transformando-se num lugar de concretização do imaginário, através da criação de mundos e experiências espaço-temporais paralelos, apoiando-se em dispositivos como a montagem, as vistas aéreas ou o *slow-motion*, que alteraram o nosso sistema mental de representação. A imaginação transposta no cinema conseguiu modelar e reinventar a arquitetura. A manipulação do espaço e do tempo construiu uma linguagem visual poderosa e de identificação fácil.

Depois do cinema chegar à população, massivamente, conseguiu criar laços muito fortes e altamente influenciadores no consumidor, tal como no arquiteto como profissional. Catapultou essa mesma capacidade, de forma a persuadir e a fazer ver os seus ideais através da grande tela, criando sátiras e críticas socioculturais.

Quanto às suas relações com a arquitetura, esta desempenha um papel orquestral, atuando como agente ativo de referência e legitimação dos conteúdos no espaço e no tempo⁴. Esta última é acentuada pela impressão de realidade na apresentação das formas em movimento, o que torna a experiência cinematográfica única. Sendo impossível não sacrificar a continuidade dentro do esquema fílmico e caracterizando-se o espaço fílmico por ser

³ André Malraux in Amrita, Ayur (2009). O cinema: o triunfo do sonho e do mito. *Evolução do Cinema*. Acedido em Agosto 14, 2015, em <http://pt.slideshare.net/michelepo/evolu-do-cinema>.

⁴ Santos, Fábio Allon (2004). *Arquiteturas Fílmicas*. Acedido em Agosto 14, 2015 em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>.

diferente do real, dada a extrema influência dos seus condicionantes técnicos, estes resultam em recortes da realidade e determinam as relações entre tempo e espaço.

O mais importante para o nosso estudo é que a representação deste espaço possa contribuir para a revelação de outros modos de observação do fenómeno arquitetónico. Ao pensar o espaço real, representando e recriando as suas formas em espaços cénicos, a arquitetura fílmica pode, inclusive, configurar-se como uma espécie de arquitetura marginal, servindo de base fundamental para questionamentos e proposições sobre esta arte, indicando os gostos, medos e anseios de cada período histórico e estimulando novas ideias. É, pois, pertinente, que se investiguem as interfaces entre a arquitetura e o cinema.

2.2. Relações entre arquitetos e cinema

Assim como algumas ferramentas arquitetónicas são utilizadas no cinema, também existem elementos do universo cinematográfico que são aportados para o trabalho de um arquiteto. A fotografia, a realização, a direção de atores são tarefas rigorosas e instrumentos fundamentais no processo criativo de um filme, mecanismos que, de alguma forma, seguem estruturas e regras semelhantes às de um arquiteto.

O arquiteto francês Jean Nouvel comparava assim arquitetos e cineastas: “o arquiteto, à semelhança de um diretor de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas (planos) e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual”⁵. Neste contexto, é pertinente referir o trabalho efetuado por arquitetos no âmbito do cinema.

O arquiteto Luís Urbano⁶ tem sido o coordenador de uma equipa de arquitetos que cooperava num projeto chamado *Ruptura Silenciosa*. Em declarações ao Jornal Expresso, explica que este projeto, “organizado pela Associação de Estudantes da Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto (AEFAUP) em parceria com o Cineclube do Porto”, durou três anos e procurava “mostrar as interceções entre a arquitetura e o cinema, nos anos de 1960 e 1970”⁷.

⁵ Santos, Fábio Allon (2004). *Arquitextos arquitetura como agente fílmico*. *Vitruvius*. Acedido em Agosto 14, 2015, em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>.

⁶ Luís Urbano, arquiteto, escreve artigos e desenvolve estudos sobre as intersecções entre a arquitetura e o cinema. Sendo especialista na área, o seu nome será repetidamente referenciado ao longo do desenvolvimento da presente dissertação.

⁷ Matias, Bárbara (2014). “Ruptura Silenciosa” junta cinema e arquitetura no Porto. *Expresso*. Acedido em Outubro 30, 2015, em <http://expresso.sapo.pt/cultura/-ruptura-silenciosa-junta-cinema-e-arquitetura-no-porto=f859038>.

Em 2013, o projeto anterior deu lugar a *JACKBACKJACK*, “uma associação cultural dedicada a promover as intersecções entre a arquitetura e o cinema”⁸. Não obstante o facto de ter sucedido ao *Ruptura Silenciosa*, foi além das curta-metragens, tendo englobado a edição de livros, uma revista e filmes, bem como a organização de eventos. A temática era a mesma, mas com abordagens mais diversificadas.

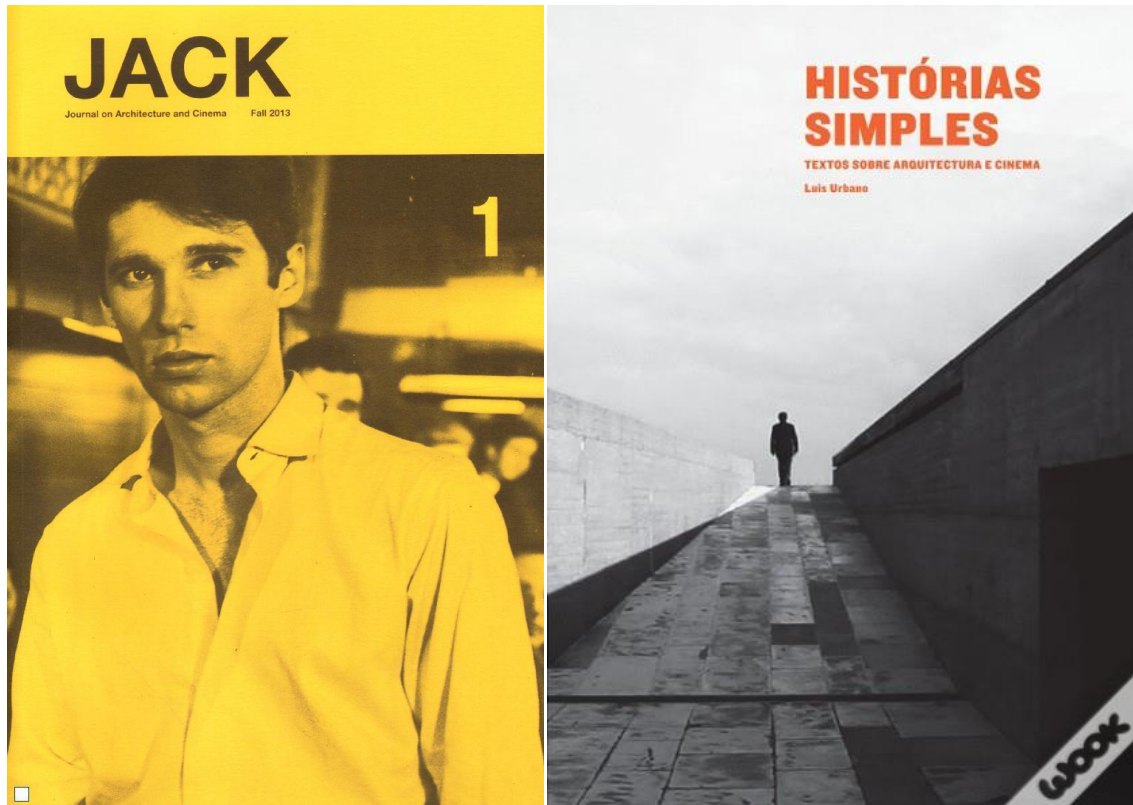


Figura 1- Ilustração da capa da revista *JACKBACKJACK* e ilustração do livro *Histórias Simples*. (2013)

Os festivais subordinados ao tema (Arquitetura e Cinema) têm também contribuído para a sua divulgação. *Arquiteturas Film Festival* já conta com três edições, sendo que a última se realizou durante o mês de outubro do ano transato, em Lisboa. “Este projeto consiste numa mostra internacional de filmes documentais, experimentais e de ficção científica sobre arquitetura”⁹. O evento iniciou-se em 2013 e tem vindo a desenvolver-se, obtendo divulgação internacionalmente. A participação num programa muito “convitativo” é aberta a todos aqueles que se interessem pela área. Para além da exibição de filmes, são realizadas várias

⁸ Jack Back Jack. Acedido em Outubro 30, 2015. Informação disponível em <http://www.jackbackpack.org/jackbackpac>.

⁹ *Arquiteturas Film Festival*. Acedido em Outubro 30, 2015. Informação disponível em <http://www.arquiteturasfilmfestival.com/2015/pt/about/>.

atividades paralelas, como tertúlias, *masterclasses*, *workshops*, visitas guiadas, apresentações de teses, entre outras ações.

Outro festival que podemos referir é o *Arquitectura Film Festival*, de âmbito mundial. Realiza-se bianualmente, em Santiago, no Chile, com um programa de quatro dias, englobando filmes, colóquios, *workshops*, exposições e uma competição a nível internacional. Desde 2011 que este projeto começou a destacar-se, graças ao protagonismo de um grupo de entusiastas que ambicionaram criar um ambiente de expressão e divulgação em volta da arquitetura e do cinema. O objetivo seria a difusão do espaço urbano e da indústria chilena, mas também o de trazer convidados de outros países, de forma a haver contacto com outras realidades e perspetivas. A sua última edição decorreu entre 26 a 29 de novembro de 2015, com participações de inúmeros países convidados, como Alemanha, Dinamarca, Finlândia, Argentina, México e Uruguai.



Figura 2 - Ilustração do Cartaz da 3.ª edição Arquitecturas Film Festival Lisboa e Ilustração da 3ª edição do Arquitectura Film Festival Santiago. (2015).

Luís Urbano, numa palestra no âmbito das *VIII Jornadas Cinema em Português*¹⁰, reportou-se a alguns filmes realizados por António de Macedo. Segundo este,

às vezes, há filmes em que a história não é assim grande coisa, mas ficamos fascinados com a beleza das imagens, com a maneira como aquilo está ligado, com o movimento (...) portanto a pessoa está a viver lá dentro (...) o filme é um prolongamento, é o viver lá dentro, a pessoa tem de viver dentro do espaço que está ser criado. Ora bem, e é aí que a arquitetura me serviu - curiosamente, quando fazia cinema, usava muito técnicas que tinha aprendido na arquitetura¹¹.

2.2.1. Arquitetura fílmica

Os documentários, como as histórias de ficção, em que a imaginação quebra as fronteiras do tempo e do espaço, podem também servir para dar a conhecer o trabalho de arquitetos que nos apresentaram com as suas obras e ensinamentos. Falemos, então, dos filmes sobre arquitetura.

Durante três anos, de 2000 a 2003, foi realizado um documentário, por Catarina Alves Costa, intitulado *O Arquiteto e a Cidade Velha*¹², capturando todo o processo de reabilitação da cidade, desde o início do projeto à sua implementação¹³. Neste filme, podemos observar o trabalho de Siza Vieira no terreno, o confronto entre a visão do arquiteto e a preocupação em preservar a identidade do local, mantendo as tradições.

Como podemos ler nos textos de Luís Urbano¹⁴, quando fala nesta peça fílmica, o enfoque da cineasta centrou-se em mostrar o espaço tal como as pessoas o viviam, a esperança e o desencanto em relação ao projeto. Posicionando-se na perspetiva do arquiteto, procurou evidenciar as suas dificuldades para impor a ideia projetada, o desejo de construir, a necessidade de preservar a identidade do local e, simultaneamente, a vontade intrínseca em tornar a sua arquitetura em arte.

¹⁰ Realizadas na Universidade da Beira Interior em novembro de 2015. Luís Urbano fez referência a António de Macedo e à sua obra, sublinhando a sua importância na cultura e no cinema português.

¹¹ António Macedo, em entrevista a Luís Urbano, no ano 2013, citado pelo mesmo durante a palestra subordinada ao tema “A arquitetura dos filmes de António Macedo”.

¹² Costa, Catarina Alves (2008). *Siza Vieira: o arquiteto e a Cidade Velha*. Instituto do cinema, audiovisual e multimédia. Acedido em <https://www.youtube.com/watch?v=jAuCJEW1-pw>.

¹³ A Cidade Velha, Cabo Verde, fundada por portugueses em África no ano de 1462, estava a ser alvo de uma reabilitação, a fim de se candidatar a Património Mundial da Humanidade, tendo o Arquiteto Álvaro Siza Vieira sido convidado, em 2000, a coordenar o projeto arquitetónico.

¹⁴ Urbano, Luís (2013). *Histórias simples: Textos sobre arquitetura e cinema*. Porto: Ruptura Silenciosa (pp. 59-64).

Este documentário faz-nos sentir o espaço como se nos transportasse para o local, o contraste entre a aridez desértica dos montes e o verde do vale, a importância das ruínas e a forte ligação da arquitetura com o mar.

Este é um dos papéis mais fascinantes que o cinema assume: transmitir uma variedade de sensações visuais e sonoras, que resultam na possibilidade ilusória de nos sentirmos fisicamente naquele local. De forma cinestésica, é-nos proporcionada a experimentação do espaço, através de percursos, em que se entra e sai de um edifício, das diferenças de percepção entre o espaço interior e o espaço exterior, da forma como a luz molda o espaço e o torna hipnotizante. Catarina Alves Costa mostra-nos a capacidade que o cinema tem de afetar a nossa percepção espacial, manipulada pela câmara e pelo resultado do seu movimento. O lugar de observação muda e derivam dessa mesma percepção sequencial múltiplos pontos de vista. Esta experiência é controlada apenas pelo espetador, a intensidade e a profundidade com que percebe o espaço é da sua responsabilidade.

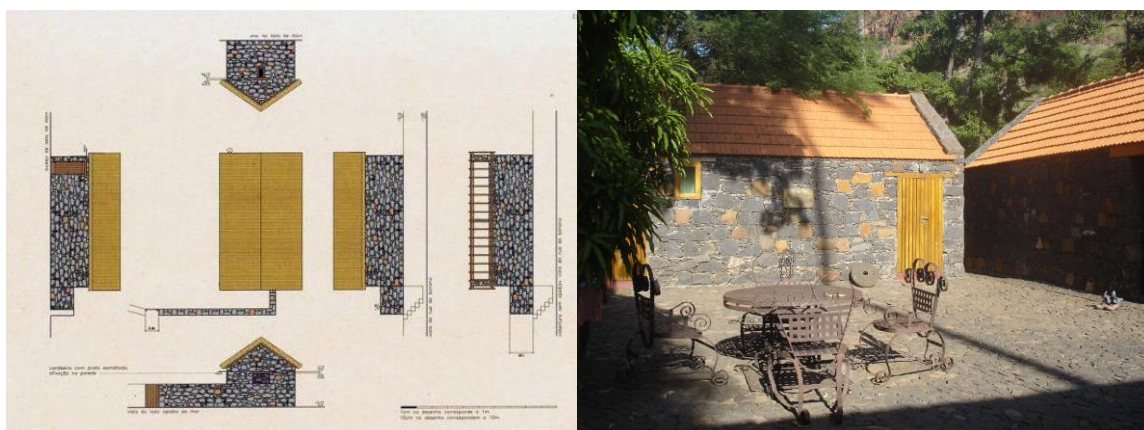


Figura 3- Ilustração e desenho da Pousada de São Tomé na Cidade Velha, Cabo Verde (Vieira, 2003).¹⁵

Por outro lado, destacam-se alguns documentários sobre obras arquitetónicas em que o espaço não é intencional, não tem uma razão objetiva de existência, ou seja, não resultou do objetivo de criar um espaço credível para o desenrolar da ação. A intenção é inteiramente a de mostrar a capacidade que a arquitetura tem em conceber e concretizar espaços e de controlar as nossas emoções, sejam elas de aceitação, recusa, curiosidade ou interesse pelos mesmos.

¹⁵Fonte: Acedido em janeiro, 26 de 2016. Disponível em <http://www.arquipelagos.pt/arquipelagos/imagePopUp.php?id=39560>, e em <http://bichinhodasviagens.blogspot.pt/2010/12/pousada-de-s-pedro-reconstruida-pelo.html>.

A *Macau de Manuel Vicente*¹⁶ constitui outro exemplo de documentário que ilustra algumas das obras mais importantes do Arquiteto naquela cidade onde viveu e exerceu a profissão durante muitos anos. Ali desenvolveu de 1962 a 1966 e, posteriormente, de 1976 a 2009, uma carreira notável. Em 2011, Marta Cabral registou essa sua passagem pelo Oriente em forma de documentário.



Figura 4- Ilustração do edifício do Bairro Fai Chi Kei, em Macau Edifício World Trade Center, em Macau. (Vicente, 1979 e 1986, respetivamente).

A coleção de documentários da Fundação *Arquia*¹⁷ supõe recuperação de material disperso, constituindo um contributo até agora inédito em Espanha, de valor inestimável para o mundo da arquitetura. Cada volume, para além do documentário dedicado ao arquiteto e à sua obra, reúne ainda informação criteriosamente selecionada por um arquiteto espanhol: fotografias, desenhos, comentários ou entrevista, incluídos tanto nos DVD's como nos folhetos em anexo a cada edição.

¹⁶ Cabral, Marta Coutinho (2012). *A Macau de Manuel Vicente*. RTP2. Acedido em dezembro, 20, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=uNP81sKdmS8>.

¹⁷ *Fundación Arquia*, disponível em <http://fundacion.arquia.es/es/ediciones/audiovisuales>.

este que fazia Le Corbusier, Mies Van der Rohe e Gerrit Rietveld abrir a ‘caixa’ no contexto da arquitetura”¹⁹.

A relação gerada desde cedo entre a arquitetura e o cinema explica-se, particularmente, pelo fascínio dos cineastas pela metrópole, bem como pelo interesse dos arquitetos em verem os seus trabalhos expostos de um modo mais sensual. Os principais pontos de encontro residiam na luz e na transparência. A luz, como elemento que estabelece vários elos de ligação entre o cinema e a arquitetura, é, conseqüentemente, a base de uma qualificação do modo de fazer cinema e de fazer arquitetura, um modo de expressão, mesmo, uma linguagem fundamental de ambas as artes, tanto mais que a ideia de transparência lhes era já transversal no início do século passado²⁰.

De igual forma, é relacionado o corpo com a apropriação do espaço e, na sequência do paralelismo entre as duas artes e as suas formas de expressão, a vivência e a interação do corpo com o lugar são conseguidas através de um mapa mental. Esta capacidade de se percorrer um espaço, seja física ou psicológica, abraça o cinema e a arquitetura num encontro de conexões muito interessante.

Os variados pontos de vista sobre o estudo da relação entre o cinema e a arquitetura não se distanciam muito, o que se altera são os elementos de interesse abordados e analisados. Seguindo as referências de Susana Henriques, propomo-nos estudar a apropriação do espaço e as metodologias que se utilizam para um efeito semelhante nas duas artes em questão.

2.3. A cidade no cinema

Nas últimas décadas, os estudos que associam a cultura e o meio urbano, especificamente, o cinema e a arquitetura, têm adquirido alguma centralidade. É evidente que a cidade tem sido o elemento mais utilizado para explicar esta relação e fundamentar a sua importância.

Segundo Jorge Gorostiza²¹, as cidades projetadas no cinema são um reflexo das cidades reais e, como tal, poderemos ficar a conhecê-las melhor ou de uma forma diferente através do cinema. Quando nos referimos a cidades cinematográficas, existem premissas que nos permitem estabelecer várias tipologias para as classificar. No caso da ficção, a cidade poderá ser protagonista, como pode servir, simplesmente, como pano de fundo para o desenrolar da

¹⁹ Henriques, S.M.T.S. (2012) *A influência do cinema na arquitectura europeia: dos anos 10 aos anos 30 do século XX*, Tese de Doutoramento, Universidade Lusíada de Lisboa: Faculdade de Arquitectura e Artes, p.2

²⁰ Idem, p. 201.

²¹ Gorostiza, Jorge (2007). *La Profundidad de la Pantalla: Arquitectura + Cine*. (2.ª ed.). Tenerife: Gráficas Sabater. P. 247 e 288.

ação. Por outro lado, as cidades do cinema tanto podem ser o retrato de um espaço real, como podem ser completamente inventadas, ou, até mesmo, um misto das duas.

Com efeito, podemos mostrar imagens de uma cidade real, colocando em evidência edifícios ou monumentos icônicos. Estes irão transportar-nos geograficamente para aquele sítio. Ao passar, por exemplo, uma imagem da torre Eiffel, localizaremos instantaneamente a ação em Paris. Porém, quando o espaço fílmico se concentra apenas numa habitação, esta pode ser recriada num estúdio nos subúrbios de Londres. A arquitetura guia-nos pelo espaço, mas não só, uma vez que objetos, elementos ou características também o podem fazer, por vezes, captando mais a atenção do espetador, fazendo com que não perceba que o pano de fundo pode não fazer parte do mesmo enquadramento.

Assim, a cidade híbrida, “do futuro”, embora se baseie na realidade, retrata um meio que nunca existiu e que muito provavelmente não irá existir. Neste âmbito, podemos encontrar uma imagem exageradamente negativa de cidades sobrelotadas, extremamente poluídas e escuras, como de cidades muito limpas, onde as cores claras e as transparências predominam. Existem pontos em comum nestas duas subcategorias: a altíssima densidade populacional e o elevado nível de tecnologia. Estes dois elementos marcam sempre presença neste tipo de cidade, bem como a sua insegurança, assumindo grande influência no contexto da história ou da sua interpretação.

3. Arquitetura e cinema

Segundo Manuel Garcia e Carlos Arís²², de todos os pontos comuns entre a arquitetura e o cinema, é interessante abordar o tratamento do tempo e do espaço e o modo como estas duas artes interpretam a sua relação. A proximidade entre o arquiteto e o cineasta é fundamentada pelo facto de ambos projetarem espaços que são habitáveis, objetos que podem ser alvo de estudo sem que dependam da particularidade de serem reais ou imaginários:

Quando o cineasta utiliza noções tais como a representação do espaço físico, as relações de proporção e escala com os personagens e objetos que o habitam, o movimento dentro de este espaço, o ritmo e a disposição das formas na composição do enquadramento, a utilização da luz, a cor e o som, etc., está adotando uma condição genuína de arquiteto²³.

A arquitetura do cinema será então um resultado da aplicação de técnicas e procedimentos que são colocados em cena. Pôr em cena requer que todos os instrumentos estejam harmoniosamente ligados entre si, desde a fotografia, ao elenco, dos efeitos especiais à banda sonora. Estes elementos, podendo ser trabalhados juntos ou separadamente, necessitam de um conhecimento desde a sua conceção inicial, a fim de serem assegurados os melhores resultados ao longo do desenvolvimento da obra cinematográfica.

Os referidos autores frisam que só um conhecimento profundo dos instrumentos que constituem a linguagem cinematográfica, e dos seus procedimentos sintáticos, pode garantir a obtenção de um resultado final satisfatório²⁴.

3.1. Espaço fílmico e espaço arquitetónico

O espaço cinematográfico e o espaço arquitetónico apresentam muitas semelhanças perceptíveis na sua relação, pontos comuns cuja complementação ambígua é determinante no estudo das mesmas.

²² Manuel Garcia Roig (1949) e Carlos Matí Arís (1948), arquitetos doutores nos departamentos, UPM e UPC, respetivamente.

²³ Do original: “Cuando el cineasta utiliza nociones tales como la representación del espacio físico, las relaciones de proporción y escala con los personajes y objetos que lo habitan, el movimiento y los recorridos dentro de ese espacio, el ritmo y la disposición de las formas en la composición del encuadre, el empleo de la luz, el color e el sonido, etc., está adoptando una genuina condición de arquitecto.” Roig, M.G. & Arís, C.M. (2008). *La arquitectura del cine: Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Barcelona: Grup 3 (p. 9).

²⁴ Roig, M.G. & Arís, C.M. (2008). *La arquitectura del cine: Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Barcelona: Grup 3 (p. 10).

Para José Manuel García Roig²⁵, o espaço cinematográfico passa por ser uma imitação do espaço real, uma manipulação da realidade onde decorrerá a ação, visando a conceção de um “palco” para a história. Sendo o cinema um meio de expressão artística, este mesmo espaço é monitorizado de forma a ser verosímil aos olhos do espetador. A intensidade com que é trabalhado reflete-se na apreensão de informação por intermédio da capacidade recetiva do destinatário, podendo fazer daquele espaço projetado virtualmente, delimitado por um quadro, um espaço real, palpável. Este processo depende muito de como a cena é trabalhada e como é realizada a *mise-en scène*.

Os mecanismos utilizados pelos cineastas na planificação da representação do real passam muito por descrever as condicionantes e características do espaço narrativo. Neste sentido, o espaço cinematográfico pode ser interpretado de uma forma arquitetónica, pode ser descrito e classificado como um espaço físico, usando categorias próprias da definição arquitetural desse mesmo espaço. Fatores como aproximação, repetição, sucessão, continuidade ou limites caracterizam o espaço real; relações geométricas, paralelismos, contrastes e centralização caracterizam o espaço fílmico.

Por outro lado, existem também pontos comuns na perceção do espaço. No caso do real, experienciamos o espaço tal como ele é, ou seja, a manipulação da luz ou do enquadramento em nada altera o que sentimos; já o espaço virtual pode ser manipulado, de modo a fazer-se sentir das mais variadas formas. Este fator será trabalhado de acordo com o que o cineasta entenderá transmitir, a intensidade ou a fluidez com que o dará conhecer cabe-lhe a si mesmo, mas a intensidade com que é absorvida dependerá do espetador.

3.2. Relações percetivas entre arquitetura e cinema

Os textos de Roig²⁶ fazem referência a outros autores, como André Bazin, para quem o domínio e o reconhecimento do fator tempo-espaço depende da nossa visão do mundo, isto é, são influenciados, fazendo com que seja um elemento complexo, que chega a ultrapassar os limites impostos por outras representações artísticas. Este fator relaciona-se com a arquitetura, também uma arte do espaço, de um corpo físico delimitado e limitado, onde o ser humano é propenso a fazer as suas atividades diárias de uma maneira mais confortável e inteligente. No entanto, chega a passar estas barreiras físicas e a tornar-se algo intemporal, *un art del tiempo*, ainda que regido pela dimensão temporal.

Podemos abordar este tema numa perspetiva sensorial, em que a influência é muito forte. Como na arquitetura, o som tem um papel importante, permitindo percecionar a dimensão espacial e o conteúdo, a luminosidade, as cores estabelecem relações para além da projeção

²⁵ Roig, José Manuel García (2007). *Mirada en off: espacio y tiempo en cine y arquitectura*: Madrid: Artes Gráficas Palermo (p.13).

²⁶ Idem.

do cenário. Nos textos de Luís Urbano,²⁷ é referida uma arquitetura permanente, porque passados anos continua a ser vista, pode perdurar na mente das pessoas e/ou transportá-las até lá. O autor refere ainda que o cinema, ao contrário das outras artes, como a fotografia ou o desenho, tem uma maior capacidade de representar a arquitetura, porque a representa tal como nós a vivemos e experienciamos, isto é, com movimento.

É notório que conseguimos observar mais afluência a uma sala de cinema do que a uma exposição, por esta não potenciar uma compreensão tão fácil das obras e não estimular tanto a vontade de a compreender. É-nos muito mais fácil compreender um mundo que é mais semelhante ao nosso - mesmo que o enquadramento seja outro, o tempo seja diferente, contextualizamos de alguma forma a ação. O cinema pode guiar-nos pelo espaço, possibilita termos contacto com a dimensão e sentirmos a arquitetura. O processo sensorial nas outras artes é diferente: a fotografia, por exemplo, permanece fixa a um ponto de vista, não nos permitindo perceber a sua dimensão espacial; também nos desenhos, só a capacidade de abstração permitirá percecioná-la.

Para além desta relação, Urbano especifica a importância da arquitetura cinematográfica, quem são os pensadores do espaço fílmico, porque, tal como na realidade, aquele espaço será usado por alguém, irá refletir a sua história, o seu estado de espírito, os seus gostos, a sua personalidade. Este lugar terá de apresentar todas estas características, tanto pessoais como espaciais: há quanto tempo vive naquele lugar, com quem ou quantas e que pessoas por lá passaram. Todos estes pormenores irão conceber uma cena mais realista e isso transporta-nos para mais perto da ação, sentindo-nos familiarizados com aquela realidade. É preciso sentir que aquele espaço pertence àquele utilizador, a personagem, que não é só uma moldura, mas, sim, uma parte integrante da sua história. “A grande vantagem da arquitetura, podemos dizer que é uma vantagem ou uma limitação, é permitir que todas as histórias aconteçam nela”²⁸.

Outro tema também abordado pelo mesmo autor reside no poder da música no espaço fílmico, onde pode servir como referência para nos localizar no espaço e no tempo, contextualizar a nível social, cultural ou político. Desta maneira, é pautada uma determinada narrativa, dando-lhe mais ou menos ênfase, tornando-a mais calma ou mais excitante.

Assim sendo, conclui-se que as duas áreas, a arquitetura e o cinema, se beneficiam mutuamente, porque se o cinema constrói um espaço, esse mesmo espaço serve para criar o cinema, e o que é a arquitetura senão um espaço? O cinema recorre a instrumentos da arquitetura para construir espaços, mesmo que não seja necessário recorrer a uma realidade

²⁷ Urbano, Luís (2013). *Histórias simples: Textos sobre arquitetura e Cinema*. Porto. Ruptura Silenciosa. (p. 62).

²⁸ Idem (p. 123).

física, isto é, pode simplesmente utilizar cenários que, graças às montagens cinematográficas, dão a ilusão de serem reais.

O espaço tem aqui o papel fundamental de guiar o discurso cinematográfico, separando e distinguindo as situações episódicas. Estas rotações, *travellings*, evidenciaram a importância que a arquitetura assume no cinema e, por isso, as relações entre estas duas artes constituem o nosso objeto de estudo. Com base no livro *A arquitectura del cine*²⁹, aplicaremos algumas ferramentas na análise do filme escolhido (unidade de análise).

3.3. Arquitetura como protagonista

A arquitetura no espaço cinematográfico assume uma grande relevância na caracterização da ação. Define a localização, o tempo e o espaço, mas, para além destes parâmetros, identifica também a natureza do filme. Estes elementos, em conjunto, criam uma atmosfera importante, capaz de nos fazer “voar” no tempo e no espaço, envolvendo-nos no enredo da ação.

Segundo Fábio Allon, a arquitetura faz-se evidenciar através do cinema, educando e sensibilizando o espectador de uma forma fictícia, e com ele criando padrões de conforto estético. Em contraposição ao quotidiano dos cidadãos, em que a arquitetura lhes passa despercebida, no cinema, a arquitetura ressalta à vista e adquire um papel de referência, de protagonista³⁰.

É evidente que as grandes metrópoles futuristas, até mesmo nos filmes de época, ganham um papel central, englobando todo um universo de características socioculturais que as definem no tempo e no espaço. Mas o que aqui se propõe é um olhar mais minorado da ação cinematográfica em espaços reduzidos, mas que transmitam a informação pretendida de igual forma.

Desde o século passado até ao presente, foram desenvolvidos vários estudos³¹ sobre como a arquitetura se relaciona com o cinema, e em que medida podemos utilizá-la de maneira a mostrar e a evidenciar o nosso trabalho como arquitetos e amantes desta arte.

Para além da projeção do real, desde cedo que o cinema começou a especular sobre o futuro da humanidade e, por inerência, das cidades. Nesta viagem ao futuro, é de salientar que nela

²⁹ Roig, M. G. & ARÍS, C. M. (2008). *La arquitectura del cine, Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*. Barcelona. Grup 3 (p.10).

³⁰ Santos, Fábio Allon (2004). *Arquiteturas Filmicas*. Acedido em agosto, 14, 2015, em <http://docplayer.com.br/3469341-Arquiteturas-filmicas.html>.

³¹ A escolha dos exemplos apresentados foi apoiada em alguns textos do arquiteto Luís Urbano, bem como de Igor Furão e José Duarte, na apresentação das respetivas dissertações e em conversas abertas no contexto do *Arquiteturas Film Festival*, Lisboa, outubro de 2015.

marcam sempre presença os arranha-céus, o pensamento constante na verticalidade dos edifícios. Muitas vezes, refletem um lado sombrio e muito industrializado, traduzem uma vida quotidiana urbana particularmente mecanizada e infeliz. Tal arquitetura não deixa de nos ser familiar, nela predominando o aço, o vidro e o betão, elementos que não se distanciam muito do que presenciamos nos dias correntes. A poluição também é um parâmetro muito comum.

Como exemplo de um filme que reflete os parâmetros anteriormente referidos, escolhemos *Metropolis*³² (1927), realizado por Fritz Lang. Este filme consegue agrupar uma série de fatores que foram muito explorados ao longo do século XX no que diz respeito a ficção científica. A industrialização densificada, a substituição do homem pelas máquinas, robots, as cidades sobrelotadas com edifícios na sua grande maioria verticais a romperem os céus, a famosa torre de babel como um símbolo de poder e supremacia, em cujo topo existia uma grande plataforma para os aviões poderem aterrar.

Nesta película, também sobressai uma grande máquina central que serve de controlo da cidade, uma referência à autoridade que comandava os diferentes níveis de tráfego. Segundo Luís Urbano³³, esta antevisão feita por Fritz traduz-se numa metáfora arquitetónica, em que os edifícios que permaneceram e fizeram história dão lugar a monstruosas edificações, sem organização ou planeamento. Esta cidade é baseada numa nova realidade imposta a Fritz quando visitou Nova Iorque, anos antes de iniciar este projeto. Este trabalho teve grande influência e impacto na visão urbana de tantos outros filmes, na imagem da cidade e na cultura popular, gerando um debate sobre a monumentalidade, fator muito presente na construção desse início de século.

A maneira como Fritz trabalhou a luz, a distribuição e o posicionamento dos atores foi preponderante, remetendo-nos a questões arquitetónicas. Os cenários assumiram um papel fundamental na execução deste trabalho cinematográfico.

³² Título Original: *Metropolis*, data de lançamento: 7 de Abril 1928, duração: 120 min., direção: Fritz Lang, elenco: Gustav Fröhlich, Brigitte Helm, Alfred Abel, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Heinrich George.

³³ Urbano, Luís (2008). *Histórias Simples: Textos sobre Arquitectura e Cinema*. Porto: Ruptura Silenciosa (p. 43).

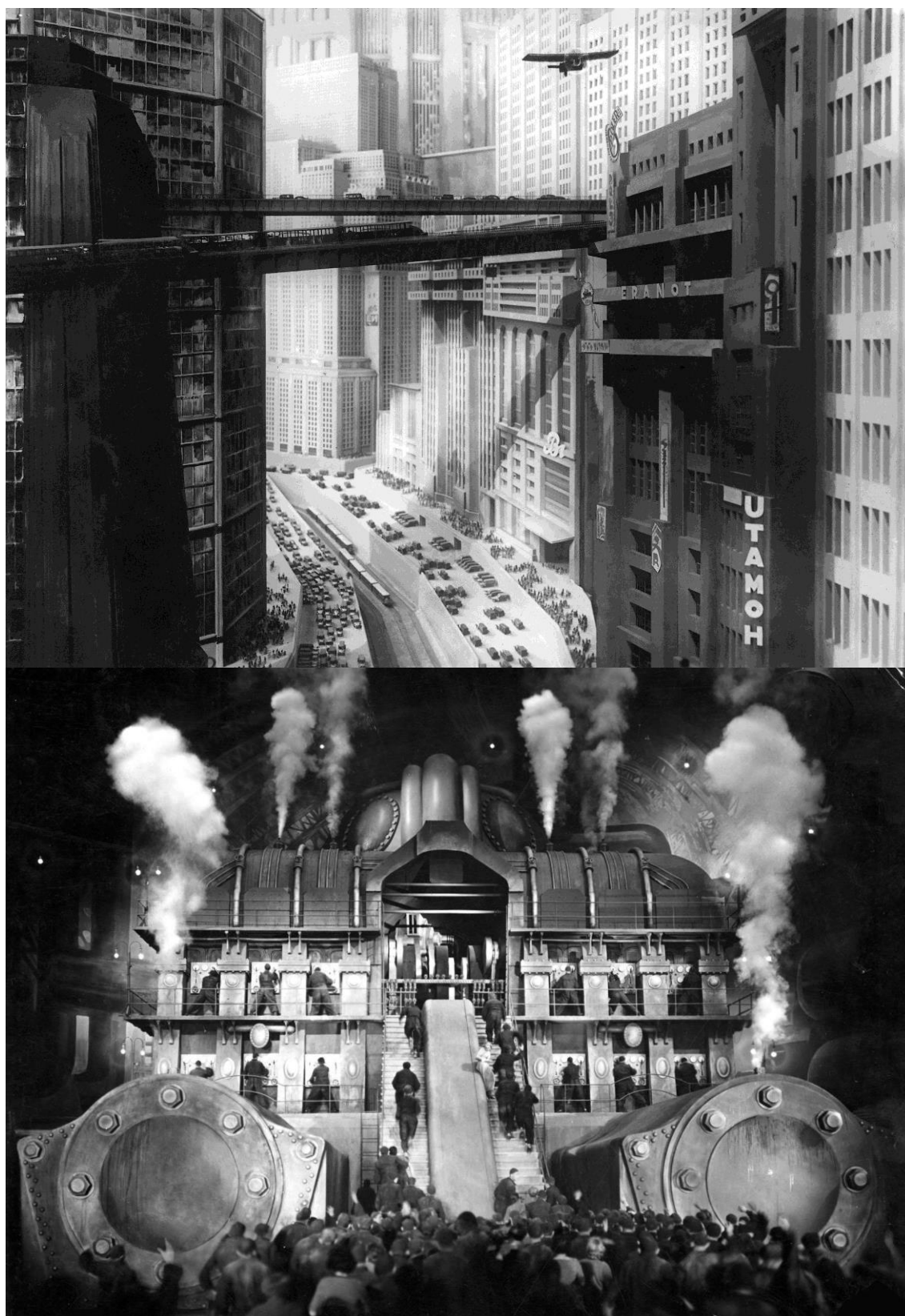


Figura 6- Ilustrações do filme *Metropolis* (Lang, 1927).

O espaço cénico adquire outra proporção quando é confinado a quatro paredes: o estudo do cenário, a ocupação do espaço é estratégica e o tempo é fundamental para a articulação dos mesmos. Neste âmbito, é inevitável destacar o filme *Rope*³⁴ (1948), de Alfred Hitchcock, pioneiro neste tipo de representação.

Na altura, cada rolo de filme só tinha uma duração máxima de 10 minutos, portanto tiveram que ser feitos vários cortes, muitos dos quais terminavam nas costas de algum personagem ou nalguma interseção. Esta metodologia fez com que se continuasse a ação com mais naturalidade, inspirada numa peça de teatro intitulada *Rope's End*, de Patrick Hamilton. A distribuição magistral das câmaras, o seu movimento articulado com o dos atores e as acrobacias feitas durante a ação, para que não se registasse nenhum elemento que não pertencia à cena, tornaram este filme uma obra exemplar.

³⁵Publicações que abordam a temática, como *Metropolis Magazine*³⁶, fazem referência ao filme e ao trabalho realizado pelo cineasta quanto ao espaço cinematográfico. Relatam a minuciosidade do tratamento espacial de Hitchcock, que, não sendo arquiteto, conseguira transpor para a sua tela pormenores arquitetónicos muito interessantes, numa época em que fazia cenários na Alemanha, na década de 1920. Este fator foi decisivo para a aprendizagem de técnicas arquitetónicas, aplicadas a cenários detalhadamente desenhados, que transportou para a criação dos seus próprios filmes.

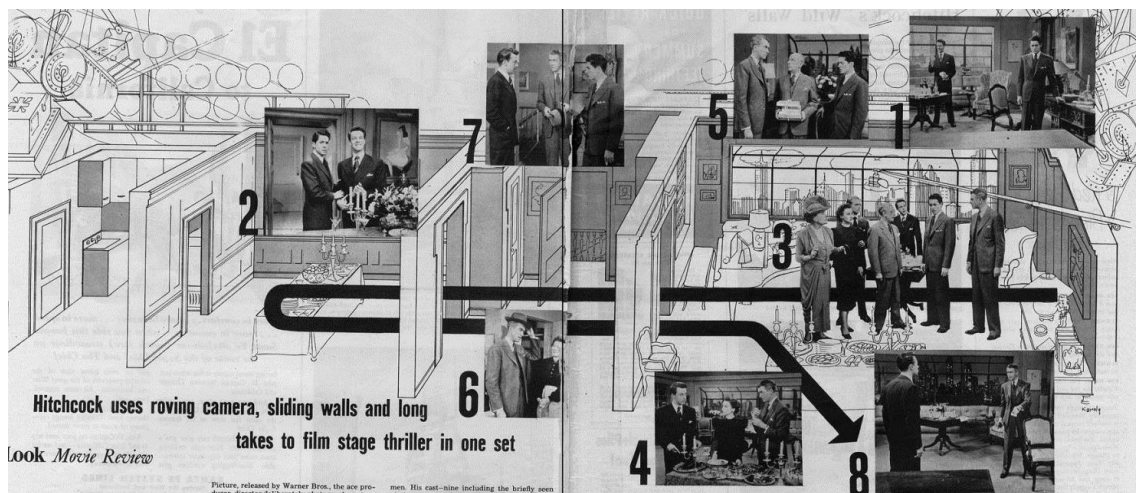


Figura 7 - Ilustração da narrativa do filme *Rope* (Hitchcock, 1948)

³⁴ Nome original: *Rope*, Data de lançamento: 18 de Março de 1963 (Portugal), direção: Alfred Hitchcock, duração: 80 minutos, elenco: James Stewart, John Dall, Farley Granger.

³⁵ Fonte: Acedido em setembro, 20 de 2015. Disponível em *in LOOK* disponível em <https://www.fulltable.com/vts/s/si/r.htm>.

³⁶ Medina, Samuel. (2014). Medina Hitchcock and the Architecture of Suspense, *Point of View*. Acedido em Agosto, 15, 2015 em <http://www.metropolismag.com/Point-of-View/January-2014/Hitchcock-and-the-Architecture-of-Suspense/>



Figura 8- Ilustrações do filme *Rope* (Hitchcock, 1948).

Seguindo a ordem cronológica, voltamos à cidade como cenário. *Blade Runner*³⁷(1982), cuja ação decorre no ano de 2019 em Los Angeles, cidade decadente, emergida na poluição e no consumismo. “Cenário distópico de Los Angeles em 2019 é opressivo, onde a individualidade humana é tão-somente uma sombra molhada pela constante chuva negra, decorrente de um ecossistema devastado. Como construção histórica, a identidade do homem como sujeito da modernidade prometeica encontra-se irremediavelmente obliterada.”³⁸

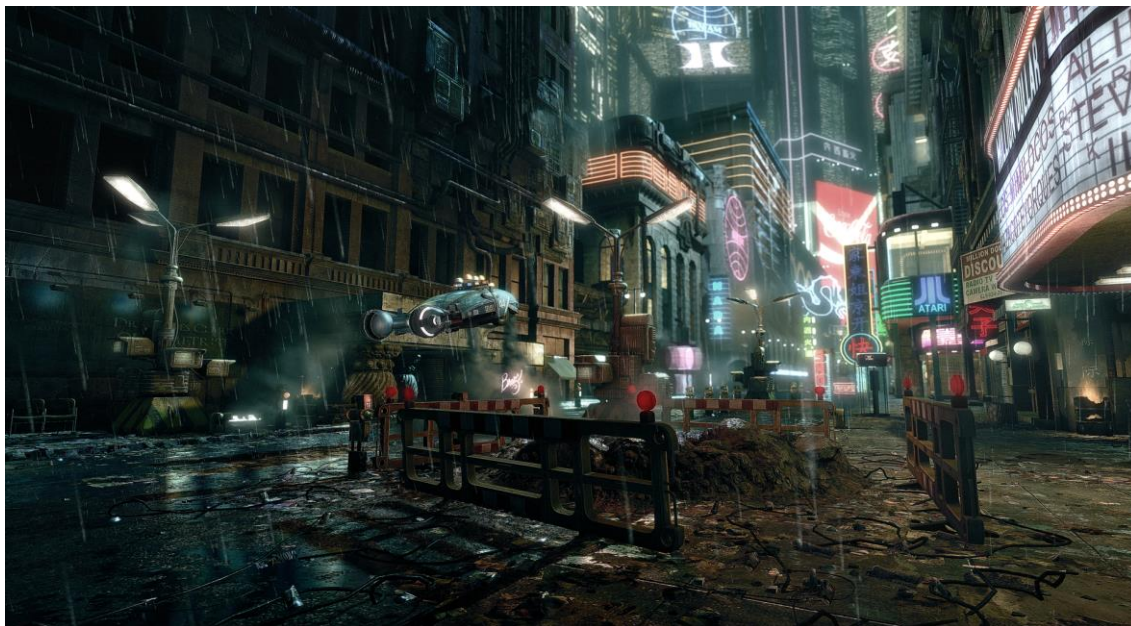


Figura 9- Ilustração do filme Blade Runner (Scott, 1962).

Também *I Robot*³⁹ (2002), revolução da máquina contra o homem, apresenta uma previsão de como a cidade de Chicago seria em 2035: “Dentro da Chicago do futuro encontramos uma cidade automática, refletida sobretudo nos meios de transporte urbanos. Gigantescas autoestradas atravessam a cidade acima do nível do solo em segundos e terceiros níveis, misturando-se com linhas de trem bala que oferecem ao homem um método eficiente e rápido de transporte. Todas elas parecem limpas e seguras, e os problemas de engarrafamento são uma recordação de um século pré-histórico.”⁴⁰

³⁷ Data de lançamento: 25 de fevereiro de 1983 (Portugal). Direção: Ridley Scott. Duração: 117 minutos. Elenco: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young.

³⁸ Alves, Giovanni (2014). *Blade runner: O caçador de andróides. Tela crítica*. Acedido em janeiro, 27, 2016.

³⁹ Data de lançamento: 2 de setembro de 2002 (Portugal), Direção: Alex Proyas, duração: 115 minutos, elenco: Will Smith, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood

⁴⁰ Hernández, Rafael (2014). Cinema e arquitetura: “Eu robô”. *Archdaily Brasil*, aceso em Agosto 15, 2015 em <http://www.archdaily.com.br/br/756507/cinema-e-arquitetura-eu-robo>.



Figura 10- Ilustração do filme *I Robot* (Proyas, 2002).

Em suma, o ataque às grandes cidades, a destruição massiva das mesmas foram temas muito explorados nos dois últimos filmes, num contexto onde a metrópole é, na nossa perspectiva, um dos personagens, com um dos papéis principais.

Para finalizarmos, destacamos *Inception*⁴¹ (2010) como uma obra igualmente ficcional e centrada na cidade, mas ultrapassando os limites do real possível. As cidades sonhadas por mentes adormecidas são completamente ilusórias e utópicas: “Dentro do filme a arquitetura tem um papel fundamental, tanto para explicar a natureza paradoxal dos sonhos como para maravilhar o espectador com mudanças brutais nas leis da física”⁴².

⁴¹ Data de lançamento: 22 de julho de 2010 (Portugal). Direção: Christopher Nolan. Duração: 148 minutos. Elenco: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page.

⁴² Altarmino, Rafael. (2014). Cinema e arquitetura: “A origem”. *Archdaily Brasil*, acessado em Agosto 15, 2015 em <http://www.archdaily.com.br/br/623842/cinema-e-arquitetura-a-origem>.



Figura 11- Ilustrações do filme *Inception* (Nolan, 2010)



RELAÇÕES METODOLÓGICAS ENTRE ARQUITETURA E O CINEMA

4. Estudo de caso - Carnage (2011), R. Polanski

Como pudemos constatar anteriormente, relativamente a espaço arquitetónico e espaço fílmico, é possível identificar uma analogia entre conceitos, relativos às semelhanças perceptivas. Segundo José Roig, o espaço arquitetónico caracteriza-se como um setor físico, delimitado por elementos que, por sua vez, também são específicos. Podemos experienciar os espaços, penetrando-os e mantendo-nos em contacto com os mesmos⁴³.

O espaço fílmico, por sua vez, configura-se de maneira a determinar-se a verosimilhança da sua existência, a representação de uma realidade, sem ser essa realidade, mediante ferramentas, procedimentos e expressões artísticas. Todos estes instrumentos que o cineasta aplica na conceção do espaço permitem a obtenção de condições e características físicas muito mais credíveis, fazendo com que possamos experienciá-lo e apreendê-lo, através da nossa capacidade perceptiva como espetadores. Através deste processo, o espaço fílmico pode tomar outras proporções, o imaginário pode reproduzi-lo em espaço real, palpável, criar a sua própria identidade, a sua própria natureza, e determinar que papel desempenha naquela composição elaborada pelo realizador.

Assim, tal como o espaço arquitetónico, o espaço fílmico também pode ser definido pelas mesmas categorias, descritas e mensuradas de modo idêntico. Para este efeito, será necessária uma harmonia na transformação das partes num todo, o que nos volta a aproximar da arquitetura. Juan Pérez diz-nos que projetar não será dar forma aos materiais, mas, sim, coordená-los, residindo aqui o verdadeiro problema: conseguir uma organização significativa das partes. Todos estes elementos resultam de uma essência preexistente, em que as formas da imaginação originam um processo de seleção e montagem⁴⁴.

No cinema, e partindo deste princípio que acabámos de explicitar, é necessário regular, durante o processo criativo, a segmentação dos filmes em planos e sequências, fazer a sua planificação desde os primeiros planos até aos planos gerais. Existe também a necessidade de uma composição de enquadramentos fixos, indicando o movimento dos personagens e da câmara, bem como de enquadramentos panorâmicos. O cineasta utiliza estes aspetos como ferramentas de regulamentação, ligação e articulação, ou seja, como instrumentos concetuais e de união, a que nos referimos na primeira parte deste trabalho.

⁴³ Roig, José Manuel García (2007). *Mirada en off: Espacio y Tiempo en Cine y Arquitectura*. Madrid: Artes Gráficas Palermo (p. 16).

⁴⁴ Gorostiza, Jorge (2007). *La profundidad de la pantalla: Arquitectura+cine*. (2.^a ed.). Tenerife: Gráficas Sabater (p. 15).

Após algumas leituras bibliográficas e visualizações de vários filmes dentro da temática pretendida, entendemos que, de entre as possibilidades encontradas, o espaço nos filmes de Polanski seria o mais interessante de estudar. O objetivo prende-se com observar as metodologias usadas na relação do espaço, mediante a análise do filme.

A escolha do realizador, e conseqüentemente do filme, baseou-se também no estudo do seu percurso, com o apoio de alguns artigos, comentários e citações encontrados nos mesmos. Da informação recolhida, podemos destacar que “Roman Polanski sempre se deu bem em espaços fechados e em diversos filmes foi muito perspicaz a observar a condição humana”⁴⁵.

Durante o percurso profissional, é notório o seu particular interesse pelo espaço, começando por trabalhar em grandes dimensões como a cidade. Mas, gradualmente, Polanski foi fechando o seu “óculo”, experimentando dimensões espaciais menores, até chegar, por fim, a curtas-metragens realizadas apenas numa sala.

O seu domínio da câmara proporciona uma visão peculiar do espaço e a interação com os atores, agregada à sua movimentação, originando sinopses muito interessantes para o nosso estudo. Estes fatores foram, pois, preponderantes para a sua seleção como unidade de análise.

Polanski comanda a sua câmara de uma forma muito não teatral, os seus close-ups são tão poderosos que o *Carnage* consegue ser tão cinematográfico quanto claustrofóbico⁴⁶.

⁴⁵ Alves, Tiago (2011). Veneza dia 2: no apartamento de polanski. Cinemax. Acedido em agosto, 17, 2015, em <http://www.rtp.pt/cinemax/?t=Veneza-dia-2-no-apartamento-de-Polanski.rtp&article=4647&visual=2&layout=8&tm=88>.

⁴⁶ Do original: Polanski’s command of his camera in very un-theatrical close-ups is so powerful, that *Carnage* manages to be fittingly cinematic while claustrophobic *Niles* (2012). *Exterminating Angels and Hamsters: Roman Polanski’s “Carnage”*. Word Press. Acedido em agosto, 17, 2015 em <https://nilesfiles.wordpress.com/2012/01/18/exterminating-angels-and-hamsters-roman-polanskis-carnage/>.

4.1. Roman Polanski, o cineasta.

De nome Raymond Roman Thierry Liebling, nasceu em Paris no ano de 1933, Descendente de emigrantes polacos, viveu na capital francesa até aos três anos de idade. Dada a conjuntura de guerra iminente, os pais entenderam que seria mais seguro voltar à capital polaca, Cracóvia, sua cidade natal.

Após terem regressado à Polónia, o pai de Roman pôde voltar a adquirir o seu apelido original, polaco, passando a adotar o nome Rajmund Roman Thierry Polanski. Poucos anos depois (1939), o País acabou por ser invadido pelos nazis, ficando a família mais vulnerável.

Com efeito, os infortúnios da guerra levaram a que Roman Polanski perdesse a mãe, Bula Katz, nos campos de concentração de Auschwitz. Enquanto o seu pai esteve preso, durante dois anos, na Áustria, Roman sobreviveu pelas ruas da Polónia, escondendo-se e alimentando-se do que encontrava, e roubava, e fazendo-se passar por católico. Entre 1943 e 1945, ano em que o seu pai foi libertado, Roman travou uma luta constante pela sobrevivência. Foram anos de muita violência física e psicológica.

Enquanto profissional, Roman desenvolveu alguns papéis no teatro, seguindo os estudos na Escola de Cinema de Łódz. Realizou a sua primeira curta-metragem, *Rower*, em 1955, com 21 anos, representando o papel principal. Casou pela primeira vez aos 26 anos, com a atriz Barbara Kwiatkowska-Lass, que conheceu enquanto gravava *Gdy spadaja anioly*, em 1959 - Barbara, então com 19 anos, representava o papel principal. O casamento acabou três anos depois.

A sua primeira longa-metragem foi dos primeiros filmes polacos não associados ao tema da guerra, conseguindo uma nomeação para melhor filme estrangeiro em 1963, um ano após a sua realização.

Passado algum tempo, Roman abandonou a Polónia, viajando para Paris, onde realizou dois dos filmes que seriam galardoados mais tarde, em Berlim. Contudo, não ficaria por ali, já que, em 1968, rumou a Hollywood, onde realizou um filme, *Rosemary's Baby*, e aconteceu o assassinato da sua esposa Sharon Tate. Este incidente fez com que voltasse à Europa e à realização de filmes independentes. Contudo, o retorno a Hollywood estava agendado para 1974, onde retomou uma carreira promissora no cinema. Um escândalo sexual com uma menor fez com que voltasse permanentemente à Europa, de forma a fugir à condenação por crime.

Os trabalhos que lhe trouxeram mais prémios foram *Tess* (1979), premiado com um Globo de Ouro e dois prémios César; *The Pianist* (2002), nomeado em sete categorias dos Óscares,

ganhando em três, melhor diretor, melhor ator e melhor roteiro adaptado. Com o mesmo filme, também arrecadou dois prêmios BAFTAs, seis Césars e a Palma de Ouro.

4.2. O Espaço nos filmes de Polanski

A evolução do tratamento do espaço nos filmes de Polanski é significativa, seguindo uma ordem de escalas. Do *Rosemary's baby* (1968), passando pelo *Chinatown* (1976) até *La vénus à la fourrure* (2013), é notório o seu interesse pelo espaço fílmico bem como pelo comportamento dos atores nesse mesmo contexto. Assim, propomo-nos fazer em seguida uma análise da evolução do espaço nos seus filmes, dos detalhes espaciais que se mantiveram e das suas preferências, tendo por base uma seleção dos exemplos que mais enfatizam estes elementos.

1. <i>Rosemary's Baby</i> (A semente do diabo)	
Data de lançamento	12 de junho de 1968
Direção	Roman Polanski
Duração	136 minutos
Elenco	Mia Farrow, John Cassavetes e Ruth Gordon

Tabela 2- Ficha técnica do filme *Rosemary's baby*

Em *Rosemary's baby*, um misterioso apartamento num bairro gótico nova-iorquino acolhe um casal recém-casado, que planeia construir família. Rodeado por vizinhos e acontecimentos muito estranhos, a mulher engravida misteriosamente, acabando por dar à luz um ser não humano.

O prédio em questão está envolto num passado sombrio, com grandes nomes da bruxaria e magia negra incluídos. Entre passagens secretas, ligações misteriosas e compartimentos muito sombrios, a história desenrola-se, praticamente, no apartamento do casal.

Podemos observar uma evolução inversa da residência: quando nos é apresentada a habitação, esta encontra-se muito pesada, os negros predominam com mobiliário muito pesado. Este espaço é um reflexo do fim desastroso da anterior inclina.

Com a chegada dos novos moradores e com a remodelação, existe uma transição para os brancos, muita iluminação e grande captação da luz natural. Estes fatores, com o decorrer da ação, vão-se desvanecendo, dando novamente lugar às cores mais escuras.



Figura 12- Ilustrações do filme *Rosemary's baby* (Polanski, 1968).

2. The tragedy of Macbeth (Macbeth)	
Data de lançamento	13 de outubro de 1971
Direção	Roman Polanski
Duração	140 minutos
Elenco	Jon Finch, Francesca Annis e Martin Shaw

Tabela 3- Ficha técnica do filme *Macbeth*.

Em *The tragedy of Macbeth*, sobressai como tema recorrente a busca de Polanski pelo malfeitor, pela distinção entre o bom e o mau; o seu trabalho paira sempre sobre um culpado, num jogo entre personagens, mas não ao acaso. Não sabendo se haverá algum paralelismo ou qualquer relação com o assassinato da sua primeira esposa, Sharon Tate, Roman mostra muito de si naquilo que dá a conhecer através do cinema, e isso é perceptível neste primeiro filme que realizou após a morte daquela.

Este filme é marcado pela violência, caracterizada por Shakespeare, mas que revelava muito o espírito de Polanski na época. A ação não é muito detalhada, pois o realizador concentra-nos mais nos pensamentos dos personagens envolvidos em cenas plenas de sangue, lama e pó. Em suma, trata-se de um filme sombrio, não apenas representativo do tempo, mas também do seu estado de espírito. É perceptível a concentração das cenas no espaço interior, o castelo, não abdicando assim do seu estatuto de exaltação do Império.

Polanski explora dois tipos de espaço, o exterior e o interior. A predominância da vegetação, capturada em momentos do dia com menos luz, induzem a uma atmosfera sombria. O isolamento do castelo no contexto exterior, como que prende a ação um único espaço - apesar da dimensão dos prados envolventes, nada mais existe para além do forte onde se desenrola a ação. No interior, a luz é escassa, dificultando por vezes a perceção total da imagem; a luz artificial, usada como na época que o filme retrata, é insuficiente para dar a clareza necessária, que permitisse assimilar todos os detalhes de caracterização. Talvez esse fosse mesmo o objetivo do realizador: conferir uma sobriedade intrínseca aos seus planos.



Figura 13- Ilustrações do filme *The tragedy of Macbeth* (Polanski, 1971).

3. Chinatown	
Data de lançamento	18 de dezembro de 1974
Direção	Roman Polanski
Duração	130 minutos
Elenco	Jack Nicholson, Faye Dunaway e John Huston

Tabela 4- Ficha técnica do filme *Chinatown*.

Em *Chinatown*, é a cidade que ganha destaque. Como atrás referimos, a cidade foi sempre um palco privilegiado para narrativas de acontecimentos futuros, que antecipam realidades previstas, ou de cenários absolutamente impossíveis. Neste caso, Polanski faz um retrato da cidade como se comportava na época.

Tratava-se da década de 40, em que Los Angeles enfrentava grandes problemas, como a falta de água potável e as consequências que a mesma trazia. Desde interesses pessoais a económicos, este filme aborda uma série de questões ligadas à criminalidade e a jogos de poder. Todo o enredo se prende com a escassez de produtos naturais, que a cidade não consegue produzir de maneira a abranger todos os seus habitantes.



Figura 14. Ilustração do filme *Chinatown* (Polanski, 1974).



Figura 15- Ilustrações do filme *Chinatown* (Polanski, 1974).

4. The pianist (O pianista)	
Data de lançamento	13 de dezembro de 2002
Direção	Roman Polanski
Duração	150 minutos
Elenco	Adrien Brody, Thomas Kretschmann, Frank Finlay.

Tabela 5- Ficha técnica do filme *The Pianist*.

Em *The pianist*, a forma de pensamento manifestada no primeiro filme que referimos, traduzida na clivagem entre bons e maus, é revertida pelo próprio Polanski. Certamente por ter vivido a sua juventude durante a Segunda Guerra Mundial, identifica alemães, polacos e judeus como bons ou maus e mostra que nenhuma sociedade, por mais organizada que seja, por mais estruturada e evoluída, não está imune aos caos e à destruição massiva do seu território.

Neste filme que é uma das suas obras-primas, Polanski envolve-nos num jogo de comportamentos previamente determinados pela raça ou religião, rótulos que também condicionam o espaço de que os personagens dispõem para “viver”; a aniquilação em massa de uma cidade, dividida por grandes muros, na procura por uma soberania imperial que acabaria inalcançável; vidas perdidas, rumos encontrados, a eliminação de uma sociedade que se volta a erguer. Enfim, caracteriza-se por ser um filme muito “duro”, mas eficazmente ilustrativo da violência, do drama e do caos vividos durante a invasão nazi à Polónia.

A destruição do património é muito evidenciada, através de planos abertos, cuja profundidade geralmente aumenta - começando por focar o personagem, à medida que a câmara se distancia, mostra-nos a cidade. As ruas servem de ponto de fuga, os edifícios alinham-se, revelando o lado mais sombrio do que resta de uma cidade. A perceção da dimensão da catástrofe é-nos possibilitada por estes planos altos, pela visualização do gradual desmoronamento dos edifícios.

Em planos mais fechados, observamos as várias habitações onde o personagem principal se refugia, mas, com a continuação da história, algumas ficam completamente destruídas, outras servem apenas para abrigos. Estes edifícios acabam por ter um papel ou de ameaça constante, pelos bombardeamentos e rusgas, ou de esperança em encontrar alimentos e um resguardo. Trata-se de um filme muito intenso, não só devido ao realismo incutido pela história, mas também pela recriação extremamente objetiva da cidade e da sua destruição, “nua e crua”. Apercebemo-nos o quão estamos ligados ao património edificado, o quanto somos dependentes dele e o que implicaria a eliminação do mesmo.



Figura 16 - Ilustrações do filme *The pianist* (Polanski, 2002).

5. The ghost writer (O escritor fantasma)	
Data de lançamento	15 de julho de 2010
Direção	Roman Polanski
Duração	128 minutos
Elenco	Ewan McGregor, Pierce Brosnan, Olivia Williams

Tabela 6- Ficha técnica do filme *The ghost writer*.

Em *The Ghost Writer*, realizado durante a prisão domiciliária, Polanski faz emergir uma atmosfera pesada, enevoadada e fria. A chuva torrencial trazia um ambiente muito húmido e incómodo, a quase totalidade das cenas decorre numa ilha, afastada do mundo social, distante do desassossego da sociedade moderna, tal como a habitação que acolhe os personagens, com vãos muito amplos para o vazio da envolvente. Toda esta natureza, tanto árida como densa, de cores mortas, limita os personagens a uma prisão de cariz político e psicológico. Segundo o blogue *A Gente não Vê*⁴⁷, é um filme capaz de colar o espetador à cadeira até ao desenlace final.

A habitação contemporânea perdida no meio do vazio, não deixa de ostentar, bem marcados, os seus traços, cores e materiais, que se distanciam em muito dos das poucas residências existentes que podemos notar.



Figura 17- Ilustração do filme *The ghost writer* (Polanski, 2010).

⁴⁷ F., Diogo. (2010). *The ghost writer/ o escritor fantasma. A gente não vê*. Acedido em Agosto 30, 2015 em <http://agentenaove.blogspot.pt/2010/08/ghost-writer-o-escritor-fantasma-2010.html>.



Figura 18- Ilustrações do filme *The ghost writer* (Polanski, 2010).

6. La vénus à la fourrure (A pele de vénus)	
Data de lançamento	14 de abril de 2013
Direção	Roman Polanski
Duração	96 minutos
Elenco	Emmanuelle Seigner, Mathieu Amalric.

Tabela 7- Ficha técnica do filme *La vénus à la fourrure*.

Em *La vénus à la fourrure*, apenas fazendo um *establishing shot*, a ação leva-nos para uma sala onde o diretor da peça se encontra exausto, ao fim de um dia de testes tentando encontrar a personagem principal. Quando aparece uma atriz, encharcada, atrasada, mas com uma vontade infinita de ficar com o papel, é aqui que começa o desenrolar da história.

Neste filme, podemos diferenciar os personagens por dominador e dominante, invertendo-se estes papéis no decorrer da história. Num jogo de discussões sexistas, crenças e juízos, em que o pano de fundo é sempre um palco com um cenário que não é o indicado, mas oportuno para o ensaio, leva-nos a imaginar aquele que seria o espaço ideal.

Concretiza um jogo psicológico, tanto para os personagens como para o espetador. Nos personagens, emergem as suas próprias personalidades, misturando-se com o papel que iriam representar na peça. Faz-nos refletir sobre os nossos desejos e atitudes, tanto como indivíduos isolados, como em sociedade.

A sala de teatro e as suas cores intensas transmitem-nos um calor contrastante com a chuva e o frio que se pode percecionar no início do filme. As cores quentes envolvem-nos na relação entre os personagens, o erotismo e a sedução como fonte de manipulação. “O realizador movimenta-se como ninguém num único espaço, coloca-nos muitas vezes na pele de Vanda - o início e final do filme são os exemplos mais flagrantes e que aguçam o carácter quase imaginário da personagem -, a fotografia de Pawel Edelman joga com luz e sombra, tão perfeitamente como Vanda sabe iluminar o palco do teatro perante o olhar incrédulo de Thomas”⁴⁸.

⁴⁸ Santos, Moreira Santos (2013). Hoje vi(vi) um filme. *Um blog de Inês Moreira Santos*. Acedido em agosto, 20, 2015, em <http://hojeviviumfilme.blogspot.pt/2013/11/critica-venus-de-vison-la-venus-la.html>.



Figura 19- Ilustrações do filme *La vénus à la fourrure* (Polanski, 2013).

7. Therapy	
Data de lançamento	20 de maio de 2012
Direção	Roman Polanski
Duração	4 minutos
Elenco	Helena Bonham Carter, Bem Kingsley.

Tabela 8- Ficha técnica do filme *Therapy*

Antes de nos centramos no filme que constitui a nossa unidade de análise (estudo de caso), destacamos ainda uma breve citação sobre uma curta-metragem realizada por Polanski para a conceituada marca Prada, nuns “breves minutos de terapia”.

Entendemos que esta curta representa o culminar da evolução espacial do realizador. O espaço é mínimo, uma sala destinada a acompanhamento psicológico, supõe-se, onde se ouvem desabaços e se curam mentes doentes ou enfraquecidas. Este recinto apresenta características de requinte e luxúria, altamente pormenorizado com detalhes únicos de excelência. As ornamentações deste pequeno espaço levam-nos a perceber o elevado estatuto social de quem estará financeiramente capacitado para usufruir deste tratamento; a qualidade e a pormenorização da decoração do gabinete enquadra muito bem os personagens.



Figura 20- Ilustração da curta- metragem *The therapy* (Polanski, 2012).



Figura 21- Ilustrações da curta- metragem *The therapy* (Polanski, 2012).

4.3. O filme *Carnage* (2011)

Carnage (O deus da carnificina)	
Data de lançamento	29 de dezembro de 2011
Direção	Roman Polanski
Roteiro	Yasmina Reza (peça), Roman Polanski
Duração	80 minutos
Elenco	Jodie Foster como Penelope Longstreet; Kate Winslet como Nancy Cowan; Christoph Waltz como Alan Cowan; e John C. Reilly como Michael Longstreet.

Tabela 9- Ficha técnica do filme *Carnage*.

Centramo-nos, finalmente, no filme selecionado para o nosso estudo de caso: *Carnage*. Nos jardins de Brooklyn Bridge, um grupo de pré adolescentes discute até que um deles, Zachary Cowan, de onze anos, atinge o seu colega Ethan Longstreet com um pau no rosto, resultando na perda definitiva de um dente e na possibilidade de perder outro. Na tentativa de lidar com a situação civilizadamente, a família Longstreet recebe no seu apartamento a família Cowan, de forma a perceberem os motivos da desavença e de que maneira poderiam evitar novos episódios de violência.

Com a progressão da história, os protagonistas vão expondo intuitivamente os seus pontos de vista e os seus verdadeiros pensamentos relativamente a quem realmente terá tido culpa. Os casais acabam por se ofender mutuamente, desentendendo-se uns com os outros, havendo desabafos e ofensas pessoais. Uma reunião inicialmente pacífica foi transformada num caos pelos quatro intervenientes, findando num confronto de egos e numa guerra de sexos. O filme termina com as duas crianças no parque, brincando novamente sem quaisquer ressentimentos um com o outro.

O cineasta mostra-nos nesta película como o exílio nos remete à verdadeira essência de cada ser humano. As pessoas sentem-se expostas e mostram-se exageradamente como são, numa postura de defesa pessoal. Podemos afirmar que esta história é liderada por dois personagens. Allan Cohan (Christoph Waltz), advogado de profissão, vive a sua vida através de um telefone, a partir do qual defende uma empresa de indústria farmacêutica, criando verdades baseadas em nada, refutações ilusórias para satisfazer o seu cliente. Completamente dependente das tecnologias, Allan vê-se impotente quando Nancy, a esposa, coloca o seu equipamento no vaso das tulpas, cheio de água. Deita-se no chão incrédulo com tamanha crueldade e imprudência, principalmente, como o próprio diz, porque tinha ali a sua vida, compactada num telemóvel.

Do outro lado do debate, temos Penelope Longstreet (Jodie Foster), uma mulher muito ligada aos direitos humanos e aos deveres de cidadania. Foi a impulsionadora desta reunião, na tentativa de encontrar um castigo à altura do agressor, o filho dos Cowan, Zachary. Penelope vê a sociedade desta forma: os criminosos são exclusivamente maus e os estatutos de culpado e inocente não podem ser revertidos. Nem a sua cultura ao nível das artes, muito bem representada pela decoração da habitação, nem o seu interesse pela literatura a fazem ver o mundo de fora da sua “caixa”. Esta sua sensibilidade culta não a impulsiona para a resolução dos problemas de uma forma mais justa, pelo contrário, assume a sua inteligência como um veredito. Em suma, também neste filme, Polanski opera a clivagem entre bons e maus.



Figura 22 - Ilustração representativa da habitação da família Longstreet (Pinto, 2016).

4.3.1. Personagens

Faremos aqui uma apresentação dos personagens, das suas personalidades, e de que forma eles influenciam o espaço e a ocupação do mesmo. As suas fés e inquietações permitem que estes parâmetros se evidenciem, viabilizando uma leitura mais clara.

Penelope Longstreet, a já referida mentora da reunião, tem um sentido muito apurado de comunidade, facto este que a impulsiona a receber a família Cowan no seu apartamento. Para além deste seu fanatismo pela comunidade, os seus interesses passam muito pelos direitos humanos, como se pode observar no início do filme, nas bandeiras colocadas sobre a mesa do computador. A defesa dos direitos humanos leva-a ao dever civil exemplar, sempre cumpridora e simultaneamente frustrada pelo incumprimento geral. Inteligente, com grande sensibilidade para as artes, muito visível, como salientámos, na decoração da habitação, tem um interesse especial por literatura sobre os problemas em Darfur, África.

O pensamento de Penelope evidencia-se na sua forma de estar e no que ela considera ser o mais correto, tendo uma perspetiva muito fechada e linear. A sua revolta e infelicidade deve-se ao facto de não se moldar nem aceitar a forma de estar dos seus “companheiros de cena”. O exagero e a intensidade com que vive as dores do seu filho fazem com que uma situação,

aparentemente de fácil resolução, catapulte para um drama, exageros e ofensas. Assim, será, talvez, dos personagens mais empolgantes da história.

Alan Cohan, pai do “agressor”, inteligentemente sarcástico, usa instrumentos de advogado para sacanear e torturar Penelope, que se sente ofendida por tamanha calma, serenidade e o muito desprezo com que Alan enfrenta a situação. Em termos analíticos, será dos personagens mais interessantes de se observar: tem uma postura ambígua, devido ao facto de estar constantemente ao telefone, interrompendo a comunicação entre os quatro; também por legitimar práticas pouco éticas de uma empresa farmacêutica, criando histórias e “verdades” inexistentes para a defender. Toda a sua vida passa pelo telefone e é nele que guarda a sua vida - sem ele, sente-se inútil, impotente, não sabendo o que fazer, limitando-se a ficar sentado no chão, num canto da sala.



Figura 23- Ilustrações do Filme minutos 2:40 e 31:22 respetivamente (Polanski, 2011).

Nancy Cohan, bem-sucedida profissionalmente, não abdica de ser uma boa esposa. Mulher interessante, feminina e bonita, ainda assim vive na sombra do imenso sucesso do seu marido. Reprimida, tenta ao máximo transparecer uma concordância inexistente com Penelope. A sua tentativa de amenizar a situação começa a desgastar-se a partir do momento em que vomita a sala dos Longstreet, pondo em causa a integridade física das veneradas revistas de Penelope. O culminar deste seu comportamento ocorre quando o álcool que ingeriu começa a fazer efeito, libertando e evidenciando a sua verdadeira essência.

Michael Longstreet, o mais pacífico dos personagens, acomodado com o seu casamento e a sua incapacidade de lutar contra os ideais da esposa, Penelope, não se opõe aos desejos e opiniões desta ativista. A única atitude que toma, para além do facto de ter abandonado o hamster de estimação no parque, consiste em contrariar a vontade da sua esposa quanto a beber, acabando o whisky por o desinibir e libertar, levando-o a expressar as suas opiniões.



Figura 24 - Ilustrações do Filme minutos 1:08:16 e 14:16 respetivamente (Polanski, 2011).

4.3.2. O Lugar

A encenação baseia-se numa peça teatral, *God of Carnage*, uma comédia de *Yasmina Reza*, que convidou Polanski a transcrevê-la para o cinema. De forma um pouco peculiar, a partir das instalações de uma prisão na Suíça, Polanski fez surgir o seu trabalho. Depois da sua libertação, para a rodagem do filme, transformou Paris em Brooklyn e, através de uma grande tela verde, fez projetar todo este enredo.

Um apartamento tipicamente americano, com espaços amplos, situado em Brooklyn Bridge Park, proporciona uma vista direta da sala para Nova Iorque e para a ponte que faz ligação entre os dois pontos da cidade. No filme, é possível ver quase todos os compartimentos do apartamento, mas é notório o protagonismo dado à sala de estar, onde se passa a maior parte da ação. A decoração faz referência à cidade, englobando desde fotografias de Nova Iorque a réplicas de grandes edifícios. Para além destes pormenores norte americanos, é de se notar alguma influência da cultura africana.

É possível observar, no apartamento alguns pormenores correspondentes ao estilo de Frank Lloyd Wright: a dimensão da sala, que se desenvolve a partir da lareira, elemento central, como um espaço de reunião familiar, apresentando áreas maiores do que as restantes divisões; a inexistência de portas nos compartimentos comuns, substituídos por aberturas amplas que dão continuidade aos espaços, demarcando-os também. A disposição da sala parece privilegiar o convívio: a lareira encontra-se no centro, enquanto a televisão está colocada num canto, não lhe conferindo tanto protagonismo. A única casa de banho existente nesta habitação encontra-se no quarto do casal, sendo um pormenor incomum, visto dever servir também para outros residentes. De salientar que o nosso levantamento do espaço foi efetuado a partir da observação do apartamento no filme, pelo que será uma aproximação ao mesmo - o que se pretende é explicar o movimento dos personagens através do desenho.

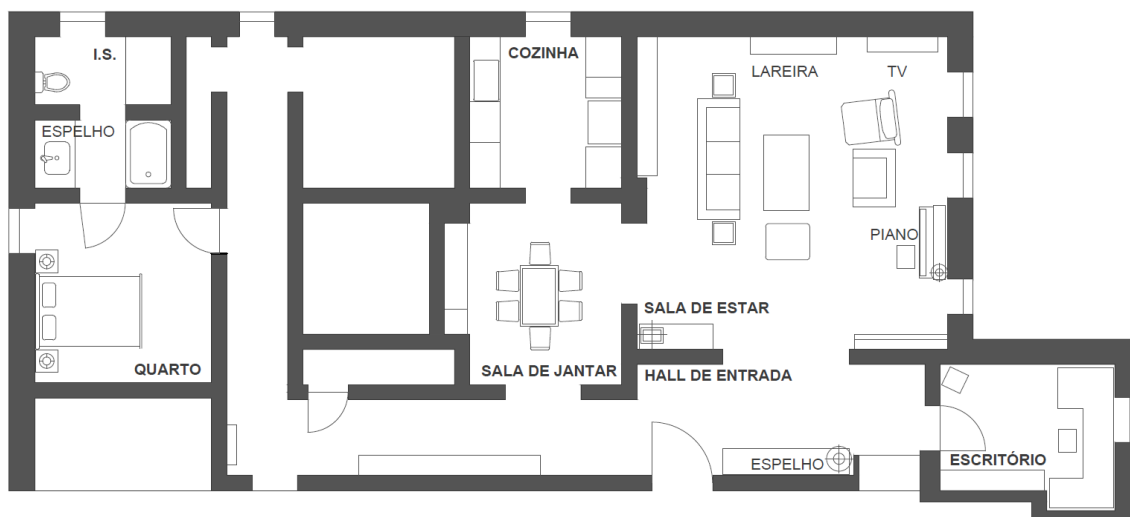


Figura 25- Planta ilustrativa do apartamento (Pinto, 2015).

Quanto a relações das personagens com o lugar, o interesse de Penelope pela arte faz com que possamos encontrar elementos decorativos que o denunciem - por exemplo, os quadros marcam sempre presença nas paredes da sua habitação.

Sabendo-se que a maioria da ação se passa na sala de estar, com uma dimensão razoavelmente grande, e não podendo ser de outra forma, a maioria das movimentações, tanto da câmara como dos personagens, irão decorrer nesta divisão. É possível considerar que este espaço, quase único, advém das suas antecedências teatrais, ou seja, de um cenário de palco. Trata-se de uma sala comum, com sofás, mesa, lareira central e, junto das janelas, um piano e uma televisão, embutida no armário de parede.

A centralidade neste espaço capta-nos a atenção para os pormenores decorativos, que incluem elementos alusivos a África, como quadros e ornamentações. Um dos elementos mais usado por Polanski na conceção deste cenário são as pinturas alusivas à arte urbana, referenciando muito a cidade de Nova Iorque (Fig. 25) e reforçando, também, o lado patriota de Penélope. É evidente que todos os pormenores que aqui descrevemos advêm dos gostos e crenças deste personagem.

São vários os elementos decorativos do apartamento da família Longstreet que têm a sua relevância a nível pessoal. Começamos pelo início do filme, em que os quatro personagens se encontram no escritório, a redigirem um pequeno texto que relata os acontecimentos ocorridos entre os filhos de ambos os casais. Este espaço já nos mostra um pouco da natureza de Penelope: as bandeiras referentes aos EUA e à ONU (Fig. 24) refletem o seu fanatismo pelos direitos humanos e pelo valores ocidentais; alguns pormenores alusivos ao seu objeto de estudo, África, tema de um livro de que tina sido coautora e de um outro que ainda estava em fase embrionária.

Apesar de haver grande movimentação no apartamento, sobressai uma grande quantidade de móveis, dispostos pela sala, como nos restantes espaços, além de inúmeros detalhes que contextualizam e enriquecem o enredo. A arte marca presença em todos os compartimentos, como é mostrado através de um *travelling*, feito desde a sala até à casa de banho. Durante este percurso, percebemos a longa extensão que é necessário percorrer para a utilização da casa de banho. Nesta viagem, é interessante observarmos que, ao contrário dos espaços comuns, o quarto e a casa de banho estão um pouco descuidados, facto que Penelope tenta logo resolver, arrumando tudo um pouco à pressa - é assim evidenciada alguma vulnerabilidade da personagem que, por suas palavras, se descreve como “perfeita”.

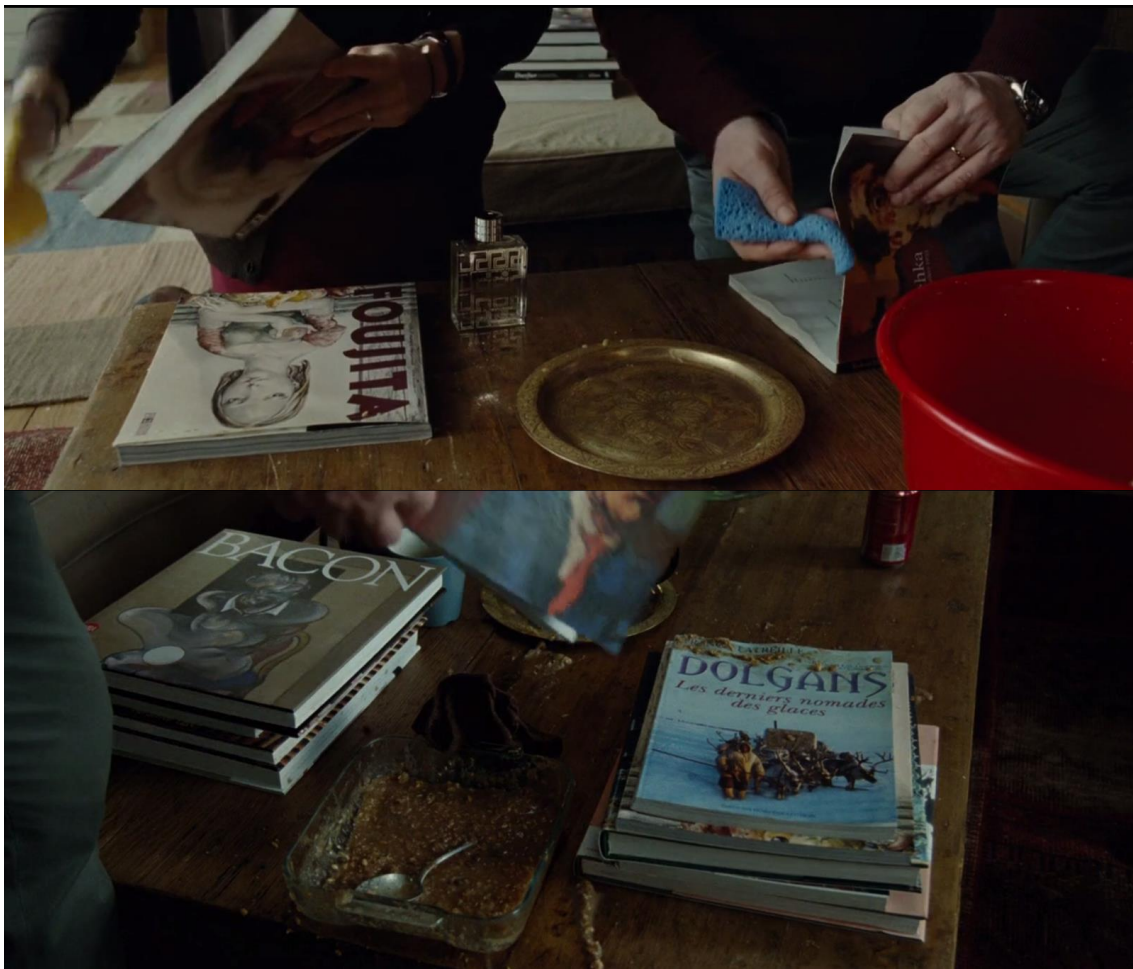


Figura 26 - lustração do Filme minutos 32:03 e 35:02 respetivamente (Polanski, 2011).



Figura 27- Ilustração do Filme minutos 31:51; 12:24 e 26:12 respetivamente (Polanski, 2011).

5. Análise espacial em *Carnage*

5.1. Os géneros espaciais no cinema e na arquitetura

Para podermos analisar o filme *Carnage* (2001) no âmbito a que nos propusemos, é necessário explorar alguns dos sistemas alternativos para a definição de espaço arquitetónico, modelos que irão sustentar a nossa perspetiva.

Um dos modelos baseia-se no espaço narrativo. Dando uma maior importância às percepções, não se limita a questões geométricas, mas caracteriza-se pelo facto de ser delineado por uma sucessão de sensações. Segundo Jular & Marum⁴⁹, o espaço narrativo ou visual, correspondente à visão próxima, conseguida mediante a percepção cinematográfica, recorre a vários mecanismos clássicos e é vinculada pelo movimento contínuo do olhar humano agregado ao da câmara.

Este mecanismo é um dos tipos espaciais predominantes na linguagem cinematográfica moderna. A elaboração deste sistema é apoiada por vários recursos, sendo o mais recorrente o movimento da câmara, quase sempre conjugado com a deslocação dos personagens. Desta forma, desprendemo-nos das questões descritivas ou geométricas para ressaltarmos os acontecimentos e percepções.

Apoiando-se na representação cubista, este modelo espacial é obtido através da fragmentação, da parcialidade e das relações entre os seus elementos⁵⁰. Assim, concluímos que este espaço corresponde à visão próxima, à percepção visual que envolve todo o objeto, desde um ponto de vista fixo. São utilizados vários sistemas para a sua obtenção, como o controlo da composição do quadro, os enquadramentos e as projeções dentro da própria projeção. Este último ponto é muito evidenciado por Polanski, sendo que todos os referidos sistemas ou instrumentos serão analisados quanto à sua capacidade de conferirem profundidade ao espaço plano pretendido.

Ainda que o espaço plano integre o espaço narrativo, estes contrapõem-se, sendo que espaço plano enfatiza a distância e capta da perspetiva clássica o desejo de mover o plano da realidade tridimensional, mediante artifícios. Embora dê prioridade às relações abstratas e à composição plana, afasta-se da busca de uma mimese renascentista. Já o espaço narrativo

⁴⁹ Jular, J. & Marum, J. (2013). *Em construção de guerín: sistemas de profundidade do espaço plano*: Covilhã. P. 2-3.

⁵⁰ Zaparaín, Fernando & Jular, Jorge (2011). *Dreyer: Espácio plano y espácio fenomenológico en el cine*: Valladolid. P. 82-84.

evita o seu ponto de vista único e estável, opondo-se à perspetiva focal. Na prática, estes modelos, combinam-se em qualquer representação espacial.

Uma vez que a narrativa de *Carnage* se passa quase exclusivamente no apartamento da família Longstreet, a análise que encetamos em seguida incide na exploração de elementos espaciais próximos à experimentação arquitetónica desse mesmo espaço. A intenção reside em investigar a ideia do espaço cinematográfico como mecanismo na elaboração do espaço e do tempo. Esta experiência catapultada para a tela é trabalhada minuciosamente por Polanski, criando várias particularidades e qualidades de extremo interesse, tanto a nível arquitetónico como cinematográfico. Em suma, propomo-nos abordar interações entre a arquitetura e o cinema, que instrumentação cada uma das artes fornece à outra, de modo a conseguir-se um resultado final homogéneo, sem ruturas entre as diferentes cenas e espaços.

A representação de um objeto no espaço, que se quer captar a partir de muitos e distintos pontos de vista, para podermos apreende-lo na sua totalidade, supondo antigas aspirações de algumas vanguardas artísticas, em particular o cubismo. Sua transposição para a arquitetura significou a rutura de algumas conceções tradicionais na compreensão do espaço arquitetónico. Assim se explicaram determinadas seções espaciais implícitas na obra de arquitetos tão distintos como Frank Lloyd Wright (referimo-nos ao respeito na sua noção de continuidade espacial) Le Corbusier, em experiências como a do Neoplasticismo⁵¹.

Assim, propomo-nos identificar e analisar, em seguida, como se encontram articulados no filme selecionado, na tentativa de contribuirmos para a compreensão do seu espaço e da sua narrativa.

5.2. O espaço narrativo em *Carnage*

Como constatámos anteriormente, o tratamento do espaço no cinema obriga a seguir convenções arquitetónicas de criação, a encontrar soluções e metodologias de ligação e continuidade em espaços distintos. Apoiando-nos nos textos de José Manuel García Roig⁵², podemos afirmar que categorias como proximidade, articulação e sucessão têm uma relação de interdependência entre si, que sem algumas delas não existe sentido de realidade física e percetiva. Estas categorias estabelecem também ligação com espaços de cariz distinto. Neste

⁵¹ Do original “La representación de un objeto en el espacio, que se quiere captar desde numerosos y distintos puntos de vista, para tratar de aprehenderlo en su totalidad, supuso ya una vieja aspiración de algunas vanguardas artísticas, en particular del cubismo. Su transposición a la arquitectura significó la ruptura de algunas concepciones tradicionales en la comprensión del espacio arquitectónico. Así se han explicado determinadas secciones espaciales implícitas en la obra de arquitectos tan distintos como Frank Lloyd Wright (piénsese al respecto en su noción de continuidad espacial) o Le Corbusier, o en experiencias como la del Neoplasticismo.” Roig, José Manuel García (2007). *Mirada en off: espacio y tiempo en cine y arquitectura*. Madrid: Artes Gráficas Palermo (p.17).

⁵² Idem. P. 13.

âmbito, a forma como a câmara ocupa o espaço fílmico, a sua deslocação e o jogo de movimentações feito por parte dos personagens irão ditar as regras do espaço narrativo.

Podemos afirmar que o filme *Carnage* é rodado em planos sequenciais, que registam a ação de uma sequência inteira. Dá-nos a ideia de que não houve cortes e que a cena é contínua, ou seja, o plano é articulado para representar o equivalente a uma sequência.

Como já referimos, a história é desencadeada a partir da sala de estar da família Longstreet, espaço onde se desenrola quase toda a ação, excetuando o início e o final do filme, em que se podem ver os jardins do parque de Brooklyn Bridge (imagem 1 da Fig. 27). Apesar de ser contextualizado o local da ação, nunca é apresentada uma visão geral do mesmo, não existe uma apresentação do exterior do edifício. Até mesmo os restantes compartimentos, como a cozinha ou a casa de banho, merecem referências muito curtas e ocasionais. Pelas janelas, e por alguns enquadramentos casuais, também podemos ver Nova Iorque como “pano de fundo” (imagem 2 da Fig. 27).

Assim, compreendemos que o apartamento é mais referente a um espaço narrativo do que a um espaço geométrico, característica que é reforçada pelo facto de haver movimento, por parte da câmara e, essencialmente, dos personagens.

As referências visuais aos interesses culturais de Penelope servem de reforço ao drama apresentado, visto que esta personagem é afetada emocionalmente por tais elementos contextualizadores. Em muitas das cenas, podemos observar grandes planos, em que é capturado o espaço principal da ação, a sala, mas, nos planos mais fechados, Polanski opta por usar mais do que uma câmara fixa. Este género é o mais frequente já que, inicialmente, as cenas são descritas a pares, isto é, duas câmaras fixam cada casal no desenrolar da narrativa.



Figura 28- Ilustração minutos 1:02 (Polanski, 2011).



Figura 29- ilustração minutos 1:14:56 1:02:26 e 1:00:55 respectivamente (Polanski, 2011).

Conforme a história vai evoluindo, constata-se o afastamento de alguns personagens, isto é, dos casais, fenómeno também perceptível através da câmara. Os planos mais fechados deixam de captar o casal no mesmo enquadramento, abrem o campo focal a mais personagens, fazendo outras ligações, acabando por focar cada um individualmente (imagem 1,2 e 3 Fig.30).

A história aborda situações de descontrolo, tanto emocional, provocado pela desinibição resultante do consumo de álcool ou pelas mágoas e crenças sociais, como sarcasticamente racional, uma vez que Allan, ao menosprezar a situação, exalta até os ânimos mais calmos da sala. Este jogo de manipulações emocionais aproxima ou afasta os personagens. Em vários momentos, os casais estão juntos no campo focal, noutros, a construção cénica passa por reunir as duas senhoras, numa abordagem feminista. Na construção das cenas mais dramáticas, a câmara ocupa um lugar central em relação à ação, construindo toda uma perspetiva de relações, reações e movimentações dos personagens com/no espaço.

Outro tipo de cena captada no filme baseia-se na movimentação lenta de um personagem de um canto a outro da sala, passos que a câmara segue, apenas acompanhando o trajeto a partir de um ponto fixo. Um exemplo deste efeito situa-se no momento em que Penelope pede ao seu marido, Michael Longstreet, para que as sirva de um copo de whisky: quando ele se levanta do sofá que se encontra ao fundo da sala, a câmara, estática, acompanha o seu movimento até ao canto oposto da sala. Depois de servida a bebida, o anfitrião volta para o mesmo sofá, mas saindo do enquadramento, pois é agora a vez de Penelope ser acompanhada no seu percurso, vagarosa, lamentando-se (imagens 4 e 5 da Fig. 30).

Os apontamentos de planos próximos que mostram reações dos personagens são constantes. Este método é também concretizado com recurso ao espelho da entrada, que permite perceber a movimentação de três personagens refletidos, enquanto um fica em primeiro plano.

Os planos sequenciais são muito pouco abordados nesta película, sendo só possível observá-los quando o casal convidado supostamente abandona o apartamento da família Longstreet: a câmara acompanha, nas suas costas, o percurso ao longo do corredor, enquanto se dirigem para o elevador. O mesmo acontece no corredor estreito que dá acesso à zona privada da habitação: a câmara acompanha o caminho feito muito rapidamente, acentuando nestas cenas a inquietação por parte dos protagonistas da história. O percurso até à casa de banho, até onde Penelope acompanha as visitas, é feito numa sequência de continuidade espacial, movimento que, apesar de se apresentar constante, sofre várias manipulações para que sejam ocultados os cortes.



Figura 30- Ilustração minuto 4:36 (Polanski, 2011).

Personagens do filme <i>Carnage</i>	
A	Penelope Longstreet (Jodie Foster)
B	Michael Longstreet (John C. Reilly)
C	Alan Cowan (Christoph Waltz)
D	Nancy Cowan (Kate Winslet)

Tabela 10- Legenda dos personagens

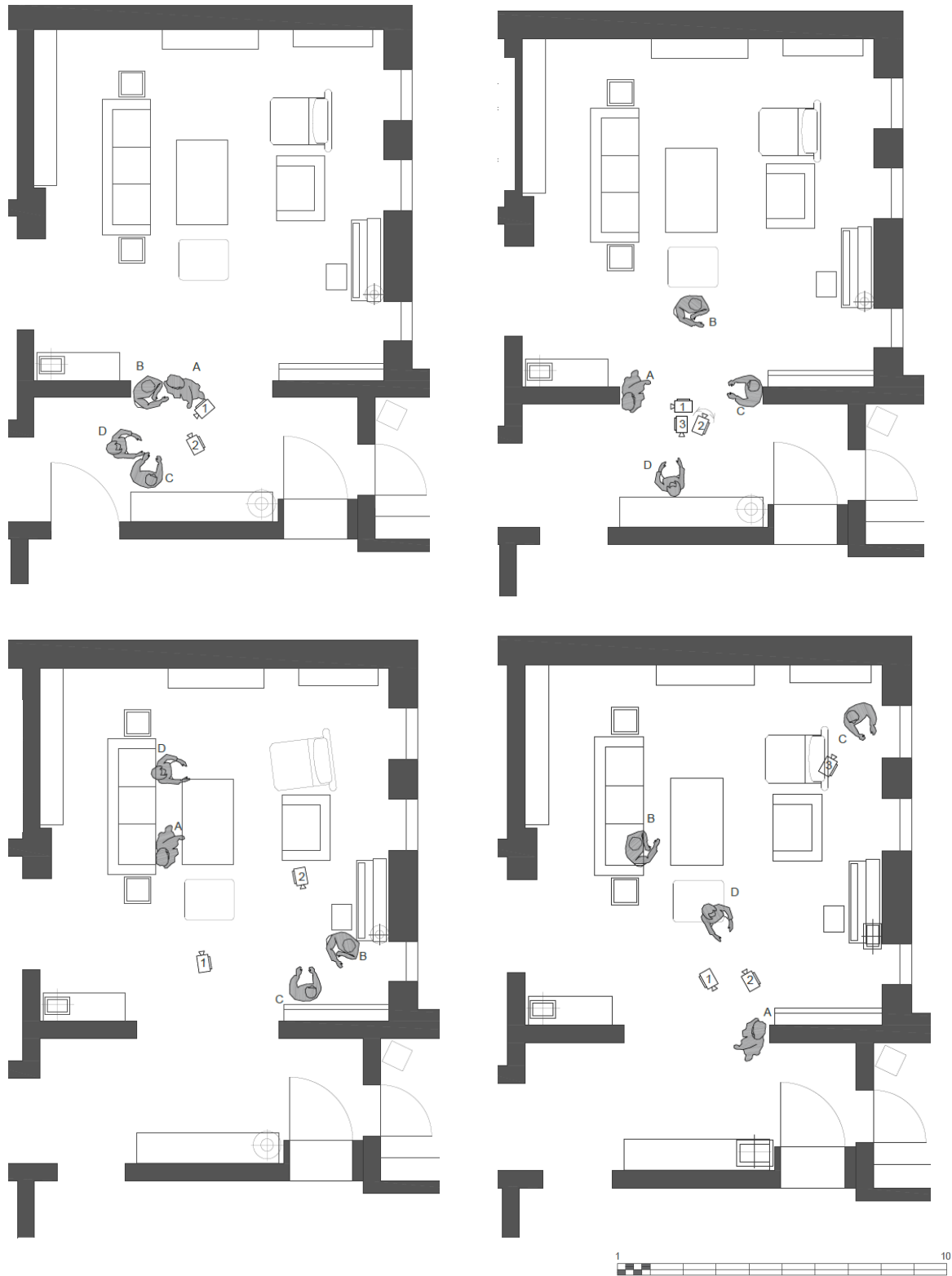


Figura 31 - Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores em vários momentos do Filme (Pinto, 2015).

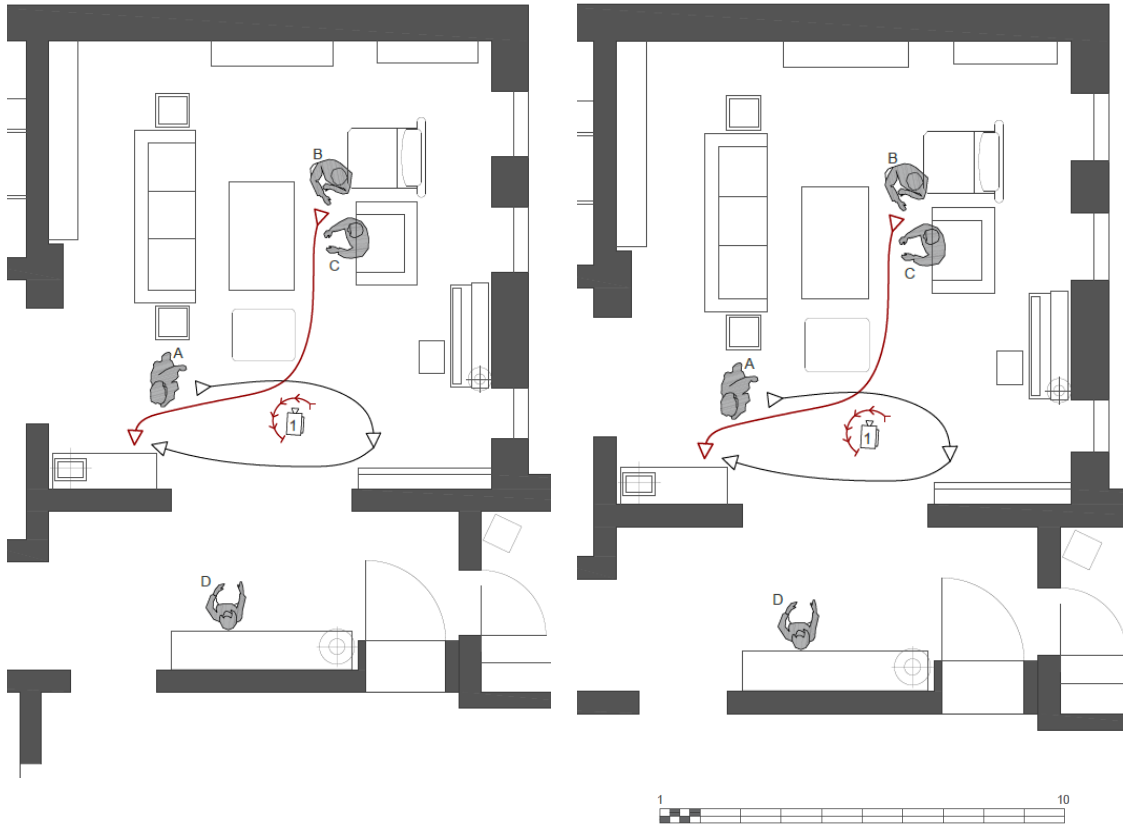


Figura 32 Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores 1:19:02 (Pinto, 2015).



Figura 33- Ilustração do posicionamento dos personagens, minuto 1:19:02 (Pinto, 2016).

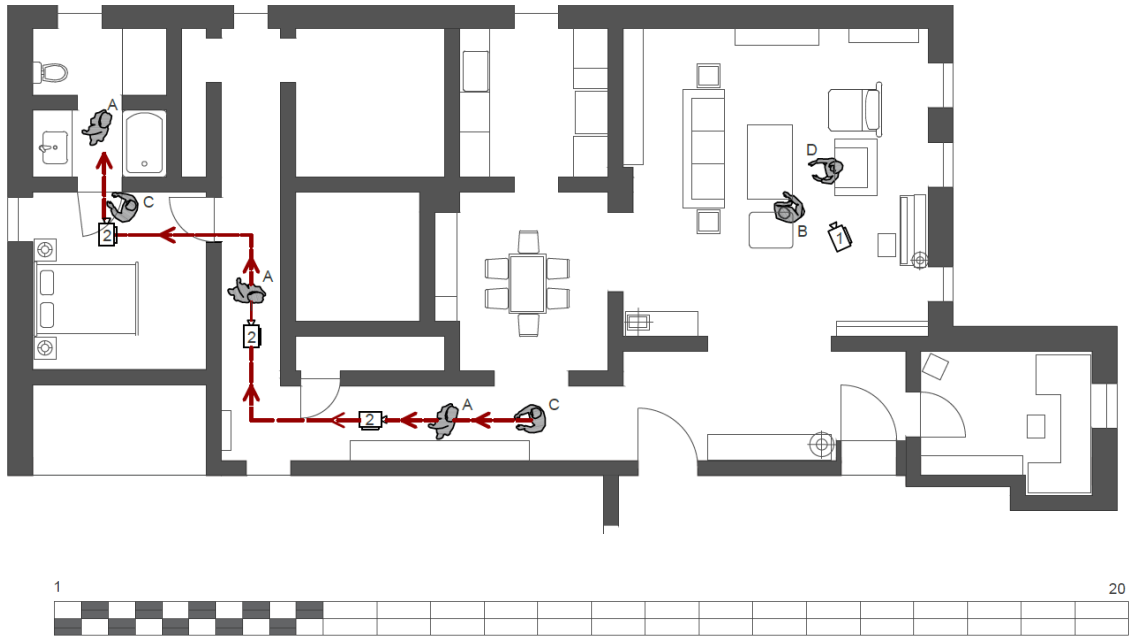


Figura 34- Ilustração de sistemas de profundidade do espaço plano sequencia, minuto 30 (Pinto, 2015).

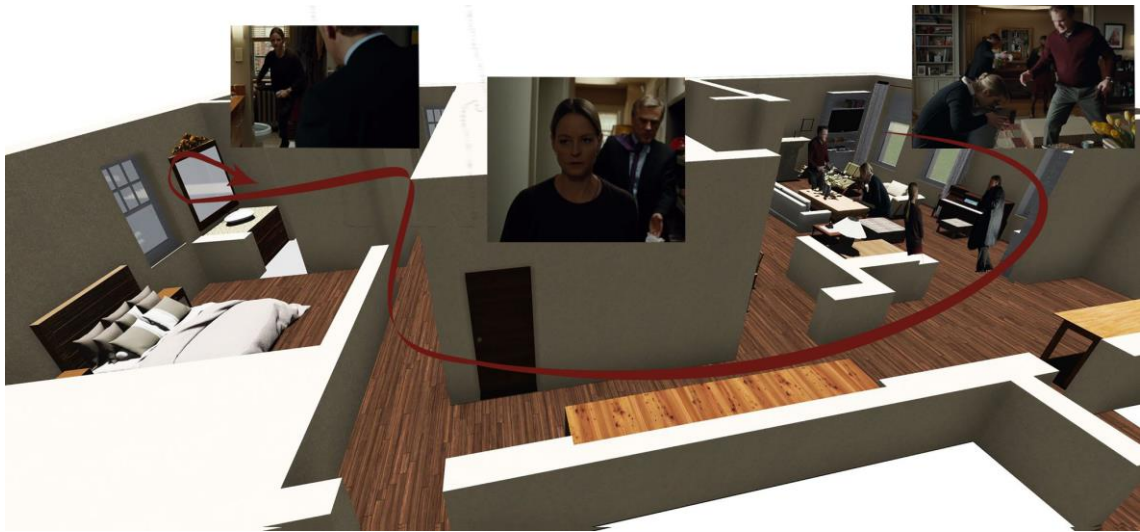


Figura 35 - Ilustração de esquema do percurso, plano sequência, minuto 30 (Pinto, 2016).

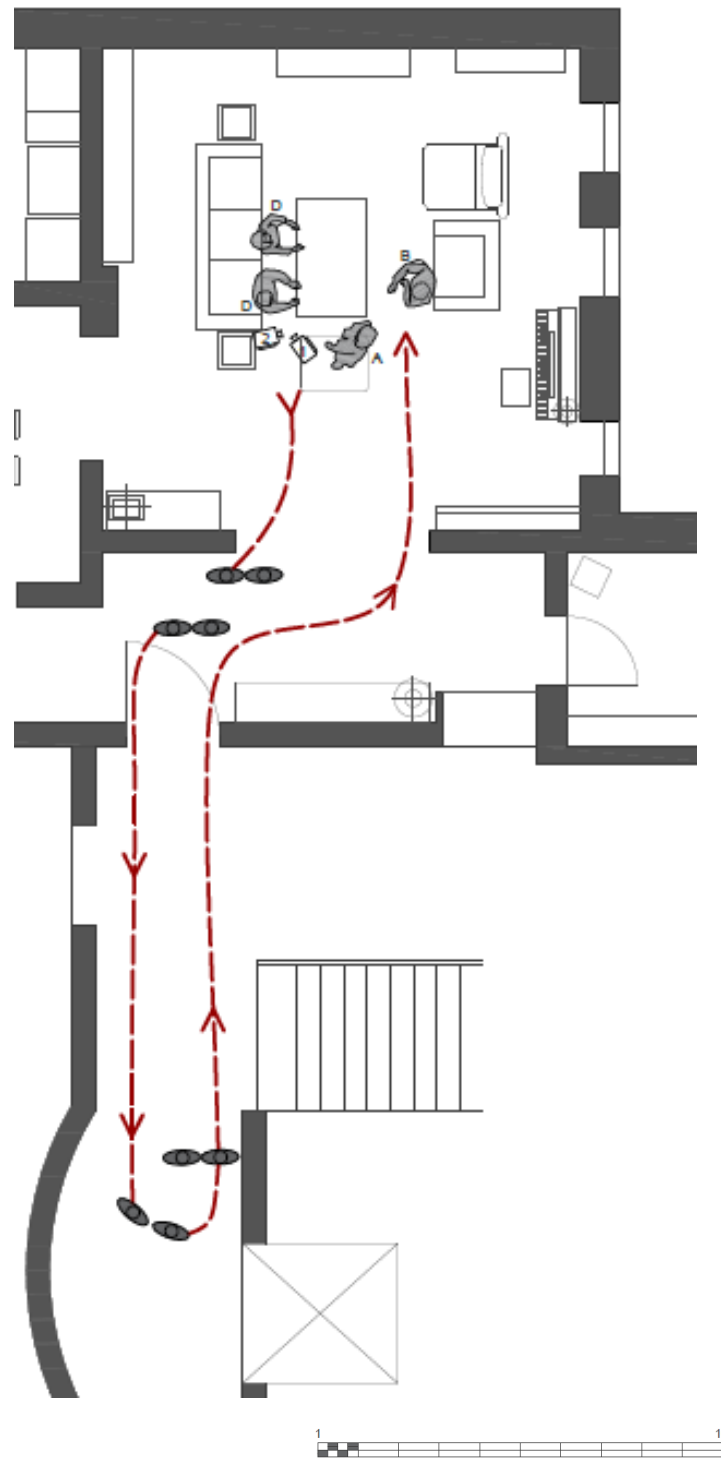


Figura 36- Ilustração de sistemas de profundidade do espaço plano sequencia, do minuto 18 ao 20 (Pinto, 2015).

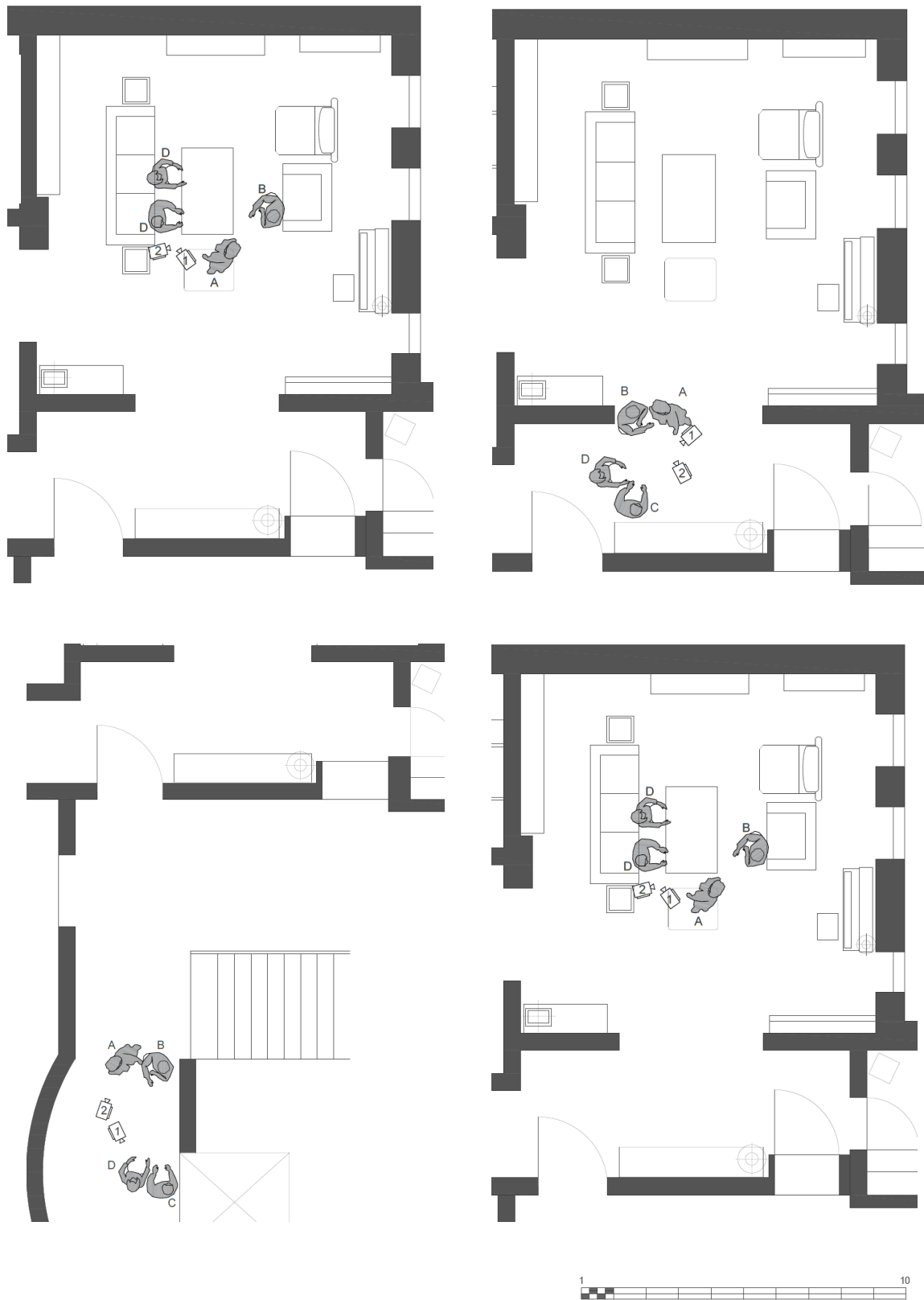


Figura 37 - Ilustração de plantas representativas do apartamento, dispersão e movimentação dos atores (Pinto, 2015).



Figura 38- Ilustração minuto 11:45 (Polanski, 2011).

5.3. O Espaço Plano em *Carnage*

Um outro modelo reporta-se à criação de um espaço plano, que se representa sobre a superfície de projeção, entendendo-se com caráter pictórico e compositivo. Neste espaço, existe uma moldura que delimita, tanto o seu interior, como o que encontra fora de campo, tornando-se assim capaz de manifestar as relações e o movimento, recuperando a profundidade da terceira dimensão e, com ela, o tempo.

O uso do movimento característico do espaço moderno é, sem dúvida, fundamental nos métodos de criação do espaço cinematográfico. Porém, teremos que fazer uma análise de base estática, ou seja, de espaços planos. Este recurso será predominante, visto que, mesmo utilizando-se o espaço fenomenológico, é o espaço quadro que tem a visão distante do enquadramento fixo como principal instrumento de filmagem. Com este mecanismo, é possível, através da câmara fixa, captar todas as tensões espaciais, compactando-as e projetando-as sobre a tela. Apoiando-se na tradição barroca, o quadro dentro do quadro faz com que este fenómeno seja perceptível em muitas das sequências do filme.

Podemos observar espaços planos no filme que selecionámos, como as relações interior-exterior, fundo-figura, a composição da imagem e, principalmente, a projeção. Estes mecanismos resultam numa grande profundidade espacial. Para um melhor entendimento, apresentamos, em seguida, os três tipos de espaço: espaço quadro; espaço moldura; e espaço projeção.

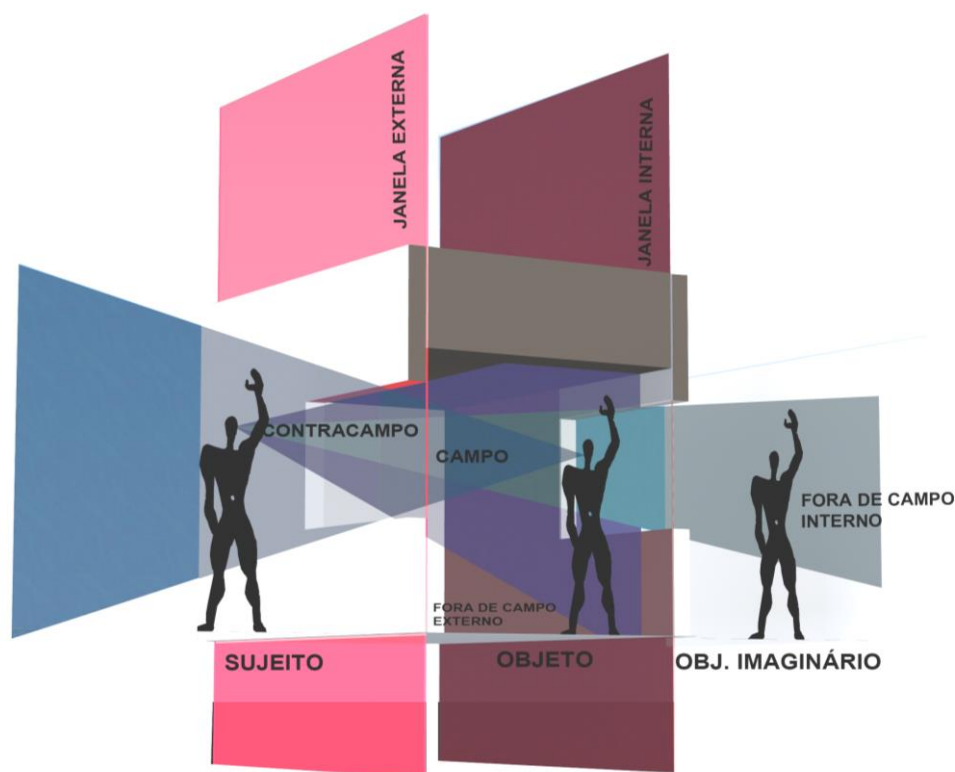


Figura 39- Ilustração de esquema dos diferentes tipos de espaço; espaço quadro; espaço moldura; espaço projeção (Pinto, 2016).

5.3.1. Espaço quadro

O espaço quadro determina-se pela sua fluidez, a decomposição da tridimensionalidade para uma disposição perceptivelmente plana. Baseia-se na procura por um espaço que seja contínuo, onde deixe de existir uma barreira física, dando lugar a uma composição lisa.

A forma utilizada para que se obtenha um espaço fluído constante, em que deixa de existir uma clássica distinção entre o interior e o exterior, consiste em destruir o que se chama de caixa espacial. Esta destruição faz com que seja possível refazer o espaço em novas composições, que sejam sobretudo tomadas como uma superfície de fundo.

A forma anterior permite que os elementos espaciais sejam entendidos como unidades formais independentes, uma junção de relações sobre o plano do quadro. Trata-se de um jogo de manipulação de elementos que cria uma nova composição, deixando para trás as qualidades reais do objeto ou personagem. A disposição dos personagens é feita de modo pictórico, compositivo, criando um espaço mais atmosférico que reconhecível. Os objetos são trocados pelos personagens, que se misturam no campo visual, uma sobreposição que origina uma nova realidade. Abandonamos a profundidade para sermos transportados para uma relação plana virtual.



Figura 40- Ilustração Natureza morta (Corbusier, 1920).

Este tipo de composição, espaço quadro, é trabalhada como um conjunto de relações sobre uma superfície, sem uma sequência formal ou analógica. Os elementos são dispostos de modo a comporem exatamente o que se pretende: um quadro.

Tal como no neoplasticismo, que mantém o equilíbrio evidenciando a coerência dos seus elementos, e o cubismo, que cria a relação de união entre os elementos por uma visão axonométrica, o espaço quadro implementa uma outra forma de percepção: os elementos espaciais compõem uma unidade com formas independentes, mas numa disposição sequencial, ilusória de continuidade. Esta sobreposição de componentes remete-nos a uma abstração pictórica, em que os elementos perdem a sua identidade, dando lugar a uma organização entre fundos e primeiros planos.



Figura 41- Ilustração minuto 03:20; 03:28; 1:14:19 respectivamente (Polanski, 2011).

5.3.2. Espaço moldura

O espaço moldura é proporcionado por aberturas ou fechamentos em cena, nomeadamente com o enquadramento de portas ou janelas. Dada a complexidade inerente ao caso em estudo, há que rejeitar o espaço moderno nas suas três dimensões, para atender a outros valores que nos mostram a representação plana como a verdadeira dimensão, a sequência temporal dos pontos de vista, o valor da luz projetada ou as relações formais compositivas (Fig.33).



Figura 42- Ilustração, Hotel num caminho de ferro (1894), Conferência à noite (Hopper, 1894 e 1949 respetivamente).

Focando-nos na janela como exemplo, a sua configuração pode estabelecer relações com o olhar de uma maneira diferente, podendo ser deslocado, fragmentado e/ou multiplicado. Este método, que liga a realidade interior e exterior, procura novos sistemas de profundidade, mas apresenta um campo visual menor. O cinema trabalha melhor a sua tridimensionalidade através da utilização de mecanismos como o quadro dentro do quadro ou a multiplicação de janelas, umas dentro das outras, do que propriamente através das perspetivas reconhecíveis.

O expoente máximo desta categoria, o espaço moldura, é o enquadramento: a janela seleciona uma parcela da realidade que quer mostrar, relacionando-a com outra realidade mostrada pela câmara, denominando-se fora de campo. Então, aquela janela faz com que seja criado um espaço virtual, que não se limita àquilo que é mostrado, mas também abrange o sugerido. O fora de campo limita-se a construir espaços que não precisam de realização física, pois, na verdade, não existem. Neste tipo de espaço, é possível fazer-se uma ligação a outros pormenores externos, que, da mesma forma, têm a sua influência na captação do espaço.



Figura 43- Ilustração Uma carta de amor (Vermeer, 1675).



Figura 44- Ilustração Rapariga lendo uma carta; Uma dama a escrever uma carta e a sua empregada (Vermeer, 1957 e 1960, respetivamente).



Figura 45- Ilustração minutos 12:13 e 47:11:13 respetivamente (Polanski, 2011).



Figura 46- Ilustrações minutos: 02:50; 29:23 e 1:02:14 respetivamente (Polanski, 2011).

5.3.3. Espaço projeção

Além da reprodução da realidade através de janelas ou portas, como referimos atrás, é ainda possível reproduzir projeções dentro da própria projeção. Trata-se do espaço projeção, que engloba sombras, reflexos, elementos reais que partilham protagonismo com elementos projetados. Distanciamos-nos do ato de produzir para nos aproximarmos do ato de reproduzir. O objeto afasta-se da sua própria representação para dar lugar a uma substituição, num lugar e tempo diferentes dos inicialmente observados.



Figura 47- Ilustração *As meninas* (Velázquez, 1656).

No *Carnage*, *Polanski* também recorre bastante às projeções e enquadramentos estratégicos. Da mesma forma que está a focar um determinado personagem, consegue devolver o espaço ao espetador, o espaço quadro, em que, devido ao facto de estar atrás da câmara, e sem recorrer a outros enquadramentos, seria impossível observar o restante desenvolvimento da ação.



Figura 48- Ilustrações minutos: 07:03, 47:55, 1:06:29, respectivamente (Polanski, 2011).

Através do plano projeção, é possível juntar a ação presente e a representada, que acarreta uma grande potencialidade ao fazer a representação unificada do objeto e da sua análise, a projeção dentro da projeção. Esta *mise en abyme*, conseguida através da repetição do objeto projetado, o cinema dentro do cinema, está representada numa sequência de *Carnage*, em que podemos ver progressivamente através de sucessivas janelas.

Mas o fenómeno é passível de ser identificado em vários outros momentos do Filme, quase sempre através do mesmo espelho, o da entrada (Fig.38). O espelho adquire, mais uma vez, um papel fundamental neste tipo de representação, porque, para além de dar mais profundidade à sala, também nos situa no tempo e no espaço. Os reflexos utilizados por Polanski evitam o uso de outros planos para se compreender e visualizar o movimento dos personagens. As câmaras situam-se de forma estratégica, para possibilitarem os reflexos, sendo, porém, “invisíveis”.

Apesar de termos sempre as janelas como moldura, nem sempre é feito um enquadramento entre um personagem e o exterior, sendo mais observável a profundidade do espaço no interior do que um alongamento com o exterior. Mesmo assim, conseguimos em alguns momentos visualizar o exterior e o seu enquadramento com a cidade. A profundidade interior pode ser percebida pela repetição de espaços sucessivos.

A sala de estar serve como espaço central, mas são também totalmente visíveis outras divisões contíguas. O hall, a sala de jantar e o corredor observam-se numa composição de espaços contínuos, mas distintos, delimitados por um quadro emoldurador, tornando o espaço global mais completo (Fig. 39). A movimentação dos personagens não é restrita, visto que, estando dentro ou fora de campo, é sempre possível visualizá-los. Como exceção a estes enquadramentos, temos os *travellings* que acompanham os personagens.



Figura 49- Ilustrações minutos 06:34; 47:10; 33:33, respetivamente (Polanski, 2011).

6. Conclusão

Ao longo dos primeiros três capítulos, foram-se desenvolvendo ideias que, baseadas em bibliografia adequada, ajudaram a contextualizar teoricamente a relação entre a arquitetura e o cinema. Estabelecemos alguns paralelismos existentes entre estas artes, com referências a arquitetos que se dedicam ao estudo do tema, complementadas com menções a festivais que exploram o mesmo.

Nesse percurso teórico, percebemos o potencial dessa relação entre as duas artes, em interfaces que nos permitiriam analisar os processos criativos de ambas e as suas condicionantes. Enquanto o cinema projeta um espaço para alguém em concreto, um arquiteto não dispõe sempre dessa certeza. O cinema, ao representar o espaço, e a sua apropriação, vale-se da arquitetura como base para contar as histórias.

Esta analogia entre a conceção do espaço em termos cinematográficos e arquitetónicos, que tem sido desenvolvida desde o século XX até ao presente, tem sido evidenciada sobretudo na ideia da cidade como protagonista, tal como temos demonstrado na nossa investigação. As referências à cidade projetada, que tanto pode ser real, imaginária ou, até, uma simbiose das duas, remete-nos a um princípio tipológico que permite descrevê-las quanto ao seu conteúdo e ao papel que representam nos filmes.

Após a contextualização teórica do tema, concentrámo-nos no nosso estudo de caso, que teve como unidade de análise o filme *Carnage (2011)*, cuja seleção justificámos. Desde o cineasta, passando pelo seu percurso cinematográfico e pela identificação de alguns dos seus principais filmes em que a representação do espaço assumia a relevância pretendida, procurámos analisar a evolução do seu trabalho em tal âmbito. Por último, focámo-nos na tentativa de enquadramento da ação do Filme, através do levantamento gráfico dos espaços em que a mesma decorre.

Da nossa análise resultou a comprovação de inúmeras analogias e semelhanças, que nos permitiram observar a aplicação de metodologias arquitetónicas na representação do espaço fílmico. Além do espaço narrativo presente no Filme, proporcionado pelo fator tempo, é também adicionada uma visão plana do espaço, dividida em três categorias, espaço quadro, espaço moldura e espaço projeção. Para esta demonstração, recorremos a desenhos, esquemas e fotografias, alguns dos quais para compararmos espaços cénicos com composições artísticas. Concluímos, em suma, por uma resposta afirmativa à nossa pergunta inicial: o cinema afigura ser capaz de aportar para o seu processo criativo sistemas próprios da arquitetura.

Dificuldades em restringirmos o tema, dada a amplitude do campo de estudo em que se inseria, e no acesso à, escassa, bibliografia específica, acabaram por tornar o nosso desafio ainda mais aliciante. As barreiras não esbateram a motivação para o desenvolvimento deste trabalho, sustentada a princípio no conhecimento da importância do espaço no cinema, antes a aumentaram, à medida que a comprovávamos nos filmes observados. O nosso interesse pelas relações da arquitetura com o cinema é agora ainda maior, também por ser um tema atual e ainda pouco explorado, num campo vasto e de interesse cultural. A incursão que realizámos no âmbito do mesmo conduziu-nos a um olhar diferente sobre as duas artes, o processo criativo que lhes é comum e a forma como ele poderá beneficiar de tal partilha.

Assim, estamos certos de que as aprendizagens que este estudo proporcionou influenciarão no futuro o nosso percurso profissional. Mas, mais importante, cremos que as interfaces entre a arquitetura e o cinema que analisámos poderão sustentar reflexões críticas, potenciando e gerando novos paradigmas e ideias na criação arquitetónica.

7. Bibliografia

1. Henriques, S.M.T.S. (2012) A influência do cinema na arquitectura europeia: dos anos 10 aos anos 30 do século XX, Tese de Doutoramento, Universidade Lusíada de Lisboa: Faculdade de Arquitectura e Artes.
2. Zaparaín, Fernando & Jular, Jorge (2011). Dreyer: Espácio plano y espácio fenomenológico en el cine: Valladolid.
3. Jular, J. & Marum, J. (2013). Em construção de guerín: sistemas de profundidade do espaço plano: Covilhã.
4. Yin, R, (2005). Estudo de caso. Planejamento e métodos, Porto Alegre: Bookman
5. Urbano, L., Ferreira, F., Rosmaninho, J. (2013) Jack: Journal on architecture and cinema. Porto: Greca- Artes gráficas.
6. Urbano, Luís. (2008). Histórias Simples: Textos sobre Arquitectura e Cinema. Porto. Ruptura Silenciosa.
7. Roig, M.G. & Arís, C.M. (2008). La arquitectura del cine: Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu. Barcelona: Grup 3.
8. Gorostiza, Jorge (2007). La Profundidad de la Pantalla: Arquitectura + Cine. (2.^a ed.). Tenerife: Gráficas Sabater.
9. Roig, José Manuel García (2007). Mirada en off: Espacio y Tiempo en Cine y Arquitectura. Madrid: Artes Gráficas Palermo.

8. Filmografia

1. Cabral, Marta Coutinho (2012). A Macau por Manuel Vicente.
2. Scott, Ridley (2002). Blade Runner.
3. Polanski, Roman (2011). Carnage.
4. Polanski, Roman (1974). Chinatown.
5. Natali, Vicente (1997). Memento.
6. Muzi, Martina (2014). Dom-ino.
7. Blas, Juan Manuel Martí (200). Elogio dela luz.
8. Guérin, José Luís (2001). En construccion.
9. Nolan, Christopher (2010) Inception.
10. Proyar, Alex (2002). I robot.
11. Roman, Polnksi (2013). La vénus à la fourrure.
12. Nolan, Christopher (2000) Memento.
13. Lanng, Frtiz (1928). Metropolis.
15. Tatti, Jackes (1958). Mon oncle.
16. Hitchcock, Alfred (1948). Rope.
17. Polanski, Roman (1968). Rosemary's Baby.
18. Costa, Catarina Alves (2008). Siza Vieira: o arquiteto e a Cidade Velha.
19. Lightborne, Michael (2015). The future is a waste of time.
20. Polanski, Roman (2010). The ghost writter.
21. Polanski, Roman (2002). The pianist.
22. Polanski, Roman (2012). Therapy.
23. Polanski, Roman (1971). The tragedy of Macbeth.
24. Malick, Terrence (2011). The tree of life.
25. Kok, Pedro (2014). This was not my dream.

26. Polanski, Roman (2002). The pianist.
27. Polanski, Roman (2012). Therapy.

9. Webgrafia

1. Santos, Fábio Allon (2004). Arquiteturas Fílmicas. Em <http://docplayer.com.br/3469341-Arquiteturas-filmicas.html>.
2. Santos, Fábio Allon (2004). Arqitextos arquitetura como agente fílmico. Vitruvius. Em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arqitextos/04.045/616>.
3. Alves, Giovanni (2014). Blade runner: O caçador de andróides. Tela crítica.
3. Altarmino, Rafael. (2014). Cinema e arquitetura: “A origem”. Archdaily Brasil, em <http://www.archdaily.com.br/br/623842/cinema-e-arquitetura-a-origem>.
4. Hernández, Rafael (2014). Cinema e arquitetura. Eu robot Archdaily Brasil, <http://www.archdaily.com.br/br/756507/cinema-e-arquitetura-eu-robo>
5. Medina, Samuel. (2014). Hitchcock and the Architecture of Suspense, Point of View. 5 em <http://www.metropolismag.com/Point-of-View/January-2014/Hitchcock-and-the-Architecture-of-Suspense>
6. Santos, Moreira Santos (2013). Hoje vi(vi) um filme. Um blog de Inês Moreira Santos. Em <http://hojeviviumfilme.blogspot.pt/2013/11/critica-venus-de-vison-la-venus-la.html>.
7. Alves, Tiago (2011). Veneza dia 2: no apartamento de polanski. Cinemax. Em <http://www.rtp.pt/cinemax/?t=Veneza-dia-2-no-apartamento-de-Polanski.rtp&article=4647&visual=2&layout=8&tm=88>.
4. André Malraux in Amrita, Ayur (2009).O cinema: o triunfo do sonho e do mito. Evolução do Cinema. Em <http://pt.slideshare.net/michelepo/evoluo-do-cinema>.
5. Matias, Bárbara (2014). “Ruptura Silenciosa” junta cinema e arquitetura no Porto. Expresso. Em <http://expresso.sapo.pt/cultura/-ruptura-silenciosa-junta-cinema-e-arquitetura-no-porto=f859038>.