



Universidades Lusíada

Freitas, Ana Catarina Barata de, 1989-

Uma relação entre arquitetura e cinema

<http://hdl.handle.net/11067/2255>

Metadados

Data de Publicação	2016-04-27
Resumo	Com a presente dissertação, pretende-se estudar a relação entre a Arquitetura e o Cinema, como o Cinema influencia a Arquitetura e vice versa. Há muitas interseções entre as duas Artes, mas o que é importante, é entender, até que ponto é que esta relação tem influenciado, a criação arquitetónica, a vivência dos espaços e fomentado a existência de novas visões e conceitos do mundo e da sociedade. De facto, quer a Arquitetura, quer o Cinema, são baseados na criação e manipulação de espaço, sendo q...
Palavras Chave	Arquitectura no cinema, Espaço (Arquitectura)
Tipo	masterThesis
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ULL-FAA] Dissertações

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-05-17T12:06:42Z com informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Faculdade de Arquitectura e Artes

Mestrado Integrado em Arquitectura

Uma relação entre a arquitectura e o cinema

Realizado por:

Ana Catarina Barata de Freitas

Orientado por:

Prof. Doutor Arqt. Fernando Manuel Domingues Hipólito

Constituição do Júri:

Presidente:	Prof. Doutor Arqt. Joaquim José Ferrão de Oliveira Braizinha
Orientador:	Prof. Doutor Arqt. Fernando Manuel Domingues Hipólito
Arguente:	Prof. Doutor Arqt. Orlando Pedro Herculano Seixas de Azevedo

Dissertação aprovada em: 30 de Setembro de 2015

Lisboa

2015



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Faculdade de Arquitetura e Artes

Mestrado Integrado em Arquitetura

Uma relação entre arquitetura e cinema

Ana Catarina Barata de Freitas

Lisboa

Junho 2015



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Faculdade de Arquitetura e Artes

Mestrado Integrado em Arquitetura

Uma relação entre arquitetura e cinema

Ana Catarina Barata de Freitas

Lisboa

Junho 2015

Ana Catarina Barata de Freitas

Uma relação entre arquitetura e cinema

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa para a obtenção do grau de Mestre em Arquitetura.

Orientador: Prof. Doutor Arqt. Fernando Manuel Domingues Hipólito

Lisboa

Junho 2015

Ficha Técnica

Autora Ana Catarina Barata de Freitas
Orientador Prof. Doutor Arqt. Fernando Manuel Domingues Hipólito
Título Uma relação entre arquitetura e cinema
Local Lisboa
Ano 2015

Mediateca da Universidade Lusíada de Lisboa - Catalogação na Publicação

FREITAS, Ana Catarina Barata de, 1989-

Uma relação entre arquitetura e cinema / Ana Catarina Barata de Freitas ; orientado por Fernando Manuel Domingues Hipólito. - Lisboa : [s.n.], 2015. - Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa.

I - HIPÓLITO, Fernando Manuel Domingues, 1964-

LCSH

1. Arquitetura no cinema
2. Espaço (Arquitetura)
3. Universidade Lusíada de Lisboa. Faculdade de Arquitetura e Artes - Teses
4. Teses – Portugal - Lisboa

1. Architecture in motion pictures
2. Space (Architecture)
3. Universidade Lusíada de Lisboa. Faculdade de Arquitetura e Artes - Dissertations
4. Dissertations, Academic – Portugal - Lisbon

LCC

1. NA2588.F74 2015

Aos meus pais que sempre estiveram ao meu lado em todos os momentos, colocando-me sempre em primeiro lugar nas suas vidas. Obrigada.

Agradecimentos

Agradeço a todos os meus professores que tornaram possível a realização deste sonho e que, de uma ou de outra forma, me ajudaram e me influenciaram durante todo o percurso académico.

Agradeço em especial ao Prof. Arquiteto Luís Baptista que teve um papel bastante importante no meu percurso académico, fazendo-me apaixonar mais ainda por o cinema. Ao meu orientador Prof. Doutor Arquiteto Fernando Hipólito, pelo interesse demonstrado desde o início, pelas suas sugestões, apoio, disponibilidade e por toda a sua dedicação.

À minha mãe, pelo carinho, paciência, por ao longo destes anos ser o meu pilar. Ao meu pai por todo o esforço, dedicação e carinho para comigo. E aos meus avós por todo o amor.

Agradeço aos colegas e amigos que foram contínuos no percurso académico, nos momentos de divertimento, mas sobretudo nos momentos de pressão.

Agradeço à comunidade de arquitetos, cineastas e artistas em geral.

“Nossa passagem pela vida é rápida.
Cada um vem, conta sua história, vai
embora e depois ela será apagada
para sempre. A vida continua.”

Oscar Niemeyer

APRESENTAÇÃO

Uma relação entre Arquitetura e Cinema

Ana Catarina Barata de Freitas

Com a presente dissertação, pretende-se estudar a relação entre a Arquitetura e o Cinema, como o Cinema influencia a Arquitetura e vice versa.

Há muitas interseções entre as duas Artes, mas o que é importante, é entender, até que ponto é que esta relação tem influenciado, a criação arquitetónica, a vivência dos espaços e fomentado a existência de novas visões e conceitos do mundo e da sociedade. De facto, quer a Arquitetura, quer o Cinema, são baseados na criação e manipulação de espaço, sendo que, os espaços no Cinema são baseados na Arquitetura e a Arquitetura é muitas vezes também, influenciada pelas leituras e propostas inovadoras de espaço, feitas pelo Cinema. Assim, completam-se, o Cinema pode ser um elemento importante de reflexão e inspiração para os arquitetos, e vice-versa, visto que são artes para serem vividas e experimentadas pelo homem, no espaço.

Para este estudo, serão analisados alguns filmes, tal como algumas obras arquitetónicas com base em conceitos como: espaço, movimento, enquadramento, percepção, memória e tempo. São elementos essenciais, na criação tanto de espaço arquitetónico como de espaço cinematográfico. Estas duas formas de Arte, apelam fortemente aos sentidos, a uma vivência sinestésica do espaço, que deve ser feita por sua vez, em movimento - da câmara no caso do Cinema e/ou do percurso no caso da Arquitectura - tendo em conta as memórias e vivências anteriormente experienciadas adquiridos pelo indivíduo.

Palavras-chave: Arquitectura, cinema, espaço, movimento, enquadramento, percepção, memória, tempo.

PRESENTATION

Uma relação entre Arquitetura e Cinema

Ana Catarina Barata de Freitas

With the present work, we intend to study the relationship between architecture and the cinema, as the Cinema influences the Architecture and vice versa.

There are many intersections between these two arts, but what is important, is to understand to what extent is this relationship has influenced the architectural creation, the experience of space and encouraged the existence of new visions and concepts of the world and society. In fact, both, the architecture or the movies, are based on the creation and manipulation of space, and the space in Cinema are based on the Architecture, and the Architecture is often also influenced by the readings and innovative proposals of space, made by Cinema. So are completed, the Cinema can be an important element of reflection and inspiration for architects, and vice versa, since they are arts to be lived and experienced by man in space.

For this study, some movies will be analyzed, as some architectural works based on concepts such as space, motion, environment, perception, memory and time. Architectural space, and cinematic space are essential elements in the creation of both. These two forms of art, strongly appeal to the senses, a synaesthetic experience of the space, which should be done in turn, moving - Camera in the case of Film and / or the Route in the case of Architecture - taking into account the recollections, and previously knowledgeable experiences acquired by the person.

Keywords: architecture, cinema, space, movement, framing, perception, memory, time.

Lista de ilustrações

Ilustração 1 - Ville Savoye (Poissy, 2014)	24
Ilustração 2 - Ville Savoye patio interior (Poissy, 2014)	25
Ilustração 3 - Jacques Tati e a camara de filmar (Criterion, 2014).....	28
Ilustração 4 - Exemplo thaumatrópio (Nélio Marcelino, 2014).....	30
Ilustração 5 - Disco de fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893).	30
Ilustração 6 - Disco de fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893).	30
Ilustração 7 - Uma ilustração de 1879 de um praxinoscópio.....	31
Ilustração 8 - irmãos Lumière (ambrosia, 2015).....	33
Ilustração 9 - Câmara escura	34
Ilustração 10 - Lanterna mágica (the lamplighter project, 2014).	34
Ilustração 11 - James Stewart e Grace Kelly em cena de Janela Indiscreta (Universal Studios, 2014)	47
Ilustração 12 - Planta de Dogville (IMDd, 2003)	48
Ilustração 13 - Grace em Dogville (IMDd, 2003)	49
Ilustração 14 - Grance sendo castigada (IMDd, 2003).....	50
Ilustração 15 - Sala do cinema São Jorge (S.A.L., 2014)	52
Ilustração 16 - Robert Mallet-Stevens, cenografia para L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1923)	53
Ilustração 17 - Cenas do filme Mon Oncle (archdaily, 2015).....	55
Ilustração 18 - Maquete do cenário do filme, A Ville Arpel (Jean-Christophe BENOIST, 2015)	55
Ilustração 19 - Cena do filme Playtime (archdaily, 2015)	56
Ilustração 20 - Cena do filme Playtime (archdaily, 2015)	57
Ilustração 21 - Nova York (SHoP Architects, 2015)	59
Ilustração 22 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)	62
Ilustração 23 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)	62
Ilustração 24 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)	63
Ilustração 25 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)	64

Ilustração 26 - Planta de implantação, da autoria do escritório de Siza Vieira. (Siza, 2011, p. 24)	68
Ilustração 27 - Planta piso entrada, da autoria do escritório de Siza Vieira (Siza, 2011, p. 27)	70
Ilustração 28 - Fotografia de enquadramento da entrada (ilustrações nossas, 2014) .	71
Ilustração 29 - Interior do museu (ilustrações nossas, 2014).....	71
Ilustração 30 - Corredor de entrada para o museu (ilustrações nossas, 2014)	72
Ilustração 31 - Enquadramento feito para a árvore pré-existente (ilustrações nossas, 2014)	73
Ilustração 32 - Interior do museu com uma “ecrã” para o exterior (ilustrações nossas, 2014)	73
Ilustração 33 - Vista exterior do museu (ilustrações nossas, 2014)	75
Ilustração 34 - Vista exterior de um pormenor do museu (ilustrações nossas, 2014)..	76
Ilustração 35 - <i>Render</i> do projeto, vista superior (espaço de arquitectura, 2015).....	77
Ilustração 36 - Vista da Torre do Clérigos para o Jardim do Olival (ilustrações nossas, 2014)	78
Ilustração 37 - Passadiço no Jardim do Olival (ilustrações nossas, 2014)	81
Ilustração 38 - Piso térreo das lojas (ilustrações nossas, 2014)	81
Ilustração 39 - Desenho do alçado (Souto Moura, 2004).....	85
Ilustração 40 - Planta de localização (Souto Moura, Caleidoscópico, 2004)	86
Ilustração 41 - Alçados (Souto Moura, Caleidoscópico, 2004)	86
Ilustração 42 - Interior da Casa do Cinema (Souto Moura, Caleidoscópico, 2004)	87
Ilustração 43 - Vista exterior, materialidades (ilustrações nossas, 2014)	88
Ilustração 44 - Vista Norte, “Os olhos” (ilustrações nossas, 2014)	89
Ilustração 45 - Interior da Casa do Cinema (Souto Moura, Caleidoscópico, 2004)	90
Ilustração 46 - Alçado longitudinal da vista Norte (Souto Moura, Caleidoscópico, 2004)	90
Ilustração 47 – <i>Render’s</i> finais do museu (ilustrações nossas, 2015)	94
Ilustração 48 - Planta do piso terreo (ilustrações nossas, 2014).....	95
Ilustração 49 - Planta do piso 1 do museu (ilustrações nossas, 2014)	95

SUMÁRIO

Introdução.....	19
1. Contextualização Do Tema	23
1.1 A ordem do cinema.....	28
1.2 Espaço arquitectónico versos cinematográfico.....	37
1.3 O arquiteto versos o realizador.....	39
2. A relação das duas artes.....	43
2.1 Arquitetura e cinema: O caso Dogville.....	43
2.2 Cinema e arquitetura: O caso Tati.....	51
2.3 Futuro e cinema: O caso The Fifth Element, “O Quinto Elemento”.....	58
3. Os autores e os casos de estudo	65
3.1 Álvaro Siza Viera e Museu de Serralves	65
3.2 Balonas e Menano S.A e Passeio dos Clérigos	76
3.3 Eduardo Souto Moura e Casa do Cinema Manoel de Oliveira	82
4. Caso pratico	93
5. Conclusão.....	97
Referencias	101
Bibliografia.....	103

INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento deste trabalho, pretende mostrar-se a relação entre a arquitetura e o cinema. Escolheu orientar-se o tema com base na evolução da relação que o cinema desenvolveu com a arquitetura, bem como o contrário.

Não há filme onde não haja arquitetura, algum ponto erigido.

Após esta análise, torna-se necessário o entendimento sobre a presença da arquitetura em diversos filmes de épocas distintas, procurando assim a ligação entre as duas artes.

Existe uma analogia entre a arquitetura e o cinema, ambos delineiam orbes a partir de ideias, ideias do arquiteto e do cineasta.

A arquitetura é vista como uma arte universal e intemporal que evolui com a sociedade em toda a sua dimensão.

A imagem arquitetónica ganha corpo e ajuda a delinear a natureza dos filmes, a função das ações e a atmosfera das locações. Da conjugação destes fatores se define a importância do papel da arquitetura no cinema. A arquitetura é muito mais que mera cenografia e deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. É o espaço arquitetónico que permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Se a cenografia dos interiores de estúdio estava mais para um “pano de fundo”, a arquitetura dos exteriores estava agora desempenhando papel ativo.

Como toda novidade, o cinema parecia reproduzir o real, tamanha a fidelidade com que representava o mundo perante qualquer outro sistema até então utilizado (pintura, fotografia, etc.). A introdução da dimensão tempo, gerando a ilusão do movimento, era capaz de convencer o público da veracidade da situação representada.

Atualmente, graças em grande parte às incursões de diversos teóricos numa abordagem semiótica do cinema, sabe-se que as imagens cinematográficas são representação, diferindo da “realidade concreta” na medida em que são manipuladas por seus realizadores. Figurando num sistema de representação, o cinema se vale de diversos recursos para sublinhar a realidade representada: jogos de luz, sombra e penumbra, uso de cores ou do preto e branco, ângulos de câmera e uma série de outros artifícios que foram sendo incorporados a sua linguagem no percurso de sua história.

O cinema, pelo acréscimo da dimensão temporal, torna a experiência espacial única, diferente de qualquer outra representação mais antiga, permitindo uma apropriação mental mais interativa e “realística”. É certamente a combinação do tempo e do espaço que garante a impressão de realidade e se destaca como elemento essencial à linguagem cinematográfica.

Fatores de ordem cultural, económica, política e social estão intrinsecamente ligados à forma como as ideias e os espaços cinematográficos são representados. Moldam-se, desta maneira, símbolos banhados por tais valores e que influenciam de modo real a configuração espacial urbana e o quotidiano de seus habitantes.

É importante contextualizar o papel do arquiteto que fundamenta os seus valores no processo criativo com auxílio dos passados arquitetónicos.

O espaço concreto que é regulado pela arquitetura é um espaço concebido por diversas encenações, que consubstanciam várias mutações, até ao momento em que se completa a obra final.

O desenvolvimento do cinema, durante o século XX é de constantes descobertas e metamorfoses, que apelam ao interesse da sociedade em geral. Deste modo, surge o cinema no início do século XX. O cinema é a arte ideal para palmilhar a arquitetura, uma vez que, por si só, afigura o espaço arquitetónico.

A partir deste momento, passam a analisar-se em comum, os conceitos da arquitetura e do cinema, assim estudamos também o trabalho do arquiteto e do realizador, os processos criativos, do projeto para o ecrã.

Deste modo, podemos focamo-nos no objetivo da presente dissertação, em que espelhamos os filmes onde a arquitetura está presente e interpreta assim, um papel essencial. O cinema que critica ou inspira a arquitetura e as obras arquitetónicas que estabelecem uma correspondência com o cinema.

Walter Benjamin¹ refere nas afirmações de Duhamel: "Já não posso pensar. As imagens tomam o lugar do meu pensamento". O real vai aparecer-nos de forma multifacetada e fragmentada, tal como no inconsciente. O cinema vai permitir que o virtual se realize, enquanto no real isso não lhe é permitido, ou seja que a imagem e o imaginário substituam o real.

Na presente dissertação, estudamos várias épocas, acompanhado o progresso até a modernidade, através de um método de consciencialização, do passado, presente e possível futuro. Este pensamento dá-nos uma noção melhor do universo da arquitetura e do cinema, e da sua evolução.

O estudo fulcral é a relação entre a arquitetura e o cinema e a sua metodologia concreta de trabalho, baseando-se para isso, no desenvolvimento completo da presente dissertação.

¹ Walter Benjamin (1892-1940) foi um ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo judeu alemão.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

A arquitetura define-se como espaço, e o cinema precisa do espaço para representar, mostrando a arquitetura às pessoas, sendo um cenário perfeito. Esta ideia é defendida por Luis Urbano² quando refere que “No cinema, a arquitetura incorpora funções menos materiais e tangíveis como o tempo, o ritmo, as emoções e o sentido de lugar, ou seja o cinema mostra o espaço tal como as pessoas o veem e sentem”.

Assim estas duas artes estão fortemente ligadas. A relação do cinema com a arquitetura é tão antiga quanto o próprio cinema. Logo a seguir à primeira projeção pública do que ainda se chamava cinematógrafo, em dezembro de 1895, os irmãos Lumière³ enviaram operadores de câmara às principais cidades europeias e americanas, onde foram captadas inúmeras vistas das ruas e praças, muitas vezes com a câmara em movimento, a partir de um comboio, um elétrico ou um barco. Quando o cinema se transformou num grande espetáculo, foram construídos cenários cada vez maiores, que reproduziam cidades e monumentos da antiguidade. Paralelamente, as ruas e edificações autênticas continuaram a ser utilizadas como cenários para filmes de ficção. Os cenários de estúdio transformaram-se num verdadeiro ramo da arquitetura, uma arquitetura feita só de fachadas e sempre idealizada.

Muitos cenógrafos de cinema eram arquitetos de formação e alguns arquitetos profissionais de prestígio colaboraram esporadicamente em filmes. O cinema reproduziu-se em estúdio mas a arquitetura também foi influenciada pelos cenários de cinema. Já nos anos 20, o célebre arquiteto Robert Mallet-Stevens⁴,

² Luis Urbano (Coimbra 1972) é arquiteto e professor na Faculdade de Arquitetura do Porto, onde investiga as ligações entre arquitetura e cinema. Realizou duas curtas-metragens *Sizígia* e *A casa do lago* ambas em 2012, é também diretor da revista JACK.

³ Auguste Lumière (1862-1954) e Louis Lumière (1864-1948) os irmãos Lumière, são frequentemente referidos como os pais do cinema. Tendo sido os inventores do cinematógrafo.

⁴ Mallet-Stevens (1886-1945) de origem francesa foi um arquiteto e designer francês. Simultaneamente com Le Corbusier é um dos arquitetos com maior importância na arquitetura francesa no período entre as duas guerras mundiais.

explicou o que considerava as influências benignas e perniciosas do cinema sobre a arquitetura.

O cinema tende a completar a materialidade arquitetônica transmitindo ao espectador a vivência real do espaço habitado, com movimento, luz e pessoas.

Já na arquitetura esta complexidade é quase sempre excluída nas fotografias “como se a arquitetura se bastasse a si própria” (Luis Urbano), David Lynch⁵ cita:

Architecture is something to always think about. Design influences my life. I need pleasing spaces. Often my mind drifts in that direction, but I'm not an architect. Although I really appreciate the great architects, and the difference a great design can make to a person.⁶ (Lynch, 2009, p.167-168)



Ilustração 1 - Ville Savoye (Poissy, 2014)

A Ville Savoye (1931) [ilustração 1 e 2] de Le Corbusier⁷ é um projeto que articula o cinema com a arquitetura de uma forma bastante concreta. O próprio conceito de

⁵ David Keith Lynch (Missoula 1946) é diretor, roteirista, produtor, artista visual, músico e ocasional ator norte-americano. Conhecido por seus filmes surrealistas, desenvolveu o seu próprio estilo cinematográfico, que é caracterizado por imagens de sonhos e metucioso desenho sonoro. Na verdade, o surreal e, em muitos casos, os elementos violentos.

⁶ Arquitetura é algo para pensar. O design influencia a minha vida. Eu preciso de espaços agradáveis. Muitas vezes a minha mente voa nessa direção, mas eu não sou um arquiteto. Eu aprecio os grandes arquitetos, e a diferença que um bom design pode fazer a uma pessoa. (tradução nossa)

⁷ Le Corbusier – Charles-Edouard Jeanneret-Gris (1887-1965) arquiteto, urbanista e pintor Francês de origem Suíça. Autor de numerosos livros de arquitetura e urbanismo. Criador do Modulor, sistema de proporções desenvolvido a partir da secção de ouro. Considerado um dos pais do Movimento Moderno em Arquitetura e, por muitos, como o mais importante arquitecto do séc. XX.

promenade architecturale⁸ procura uma descoberta ao longo de um percurso arquitectónico. Le Corbusier definiu o conceito:

A arquitetura árabe dá-nos um ensinamento precioso. Ela é apreciada no percurso a pé; é caminhando, se deslocando que se vê desenvolverem as ordenações da arquitetura. Trata-se de um princípio contrário à arquitetura barroca que é concebida sobre o papel, ao redor de um ponto teórico fixo. Eu prefiro o ensinamento da arquitetura árabe.



Ilustração 2 - Ville Savoye patio interior (Poissy, 2014)

Os **enquadramentos** que, consoante o observador/câmara, percorrem a casa e permitem tomar consciência dos espaços e das suas direções, são de extrema importância tanto na arquitetura como no cinema.

Na arquitetura habita-se o espaço e no cinema o espectador é guiado por o olhar da câmara que mostra-nos o espaço “[...] utilizando os movimentos da câmara para

⁸ *Promenade architecturale* ou passeio arquitetural, é a valorização do percurso como uma estratégia conceitual. O conceito se realiza através de um conjunto de propriedades materiais, trabalhado conscientemente com o objetivo de realizar a ideia de variação do percurso, obrigando a experiência do objeto arquitectónico em diferentes posições e pontos de vista e variando constantemente a relação entre o objeto e o observador.

simular a circulação através do espaço, aproximando a percepção espacial do cinema à da arquitetura”. (Urbano; Historias simples, 2013, p.23).

A relação entre a paisagem urbana e sua percepção é um assunto recorrente no cinema e em vários estudos, em especial no que diz respeito às contradições compreendidas nas relações entre a máquina, a natureza e a própria sociedade.

A arquitetura é uma das seis artes de Hegel⁹: a arte de projetar o ambiente habitado pelo ser humano. Cinema, a sétima arte de acordo com Ricciotto Canudo¹⁰ no seu manifesto “A Sétima Arte” de 1912: a arte de reproduzir imagens que criam a impressão de movimento e contam uma história.

Assim pretendemos explicar em que moldes de fundem estas duas artes, como são, como é que se misturam. Como partilham ideais, contextos, visões, pressupostos, temas e modos de produção.

Ocasionalmente conseguimos explicar a história da arquitetura e do cinema de acordo com o que aparece nos filmes. O que é retratado pelos cineastas faz parte do quotidiano e da realidade da época que querem descrever. Evidentemente nem todos são completamente precisos quanto à realidade ou precisão histórica, mas existe sempre uma alusão ao estilo vigente, uma noção de arquitetura e estrutura, e uma versão de como é que era o mundo, naquela época.

É exequível perceber muita coisa sobre a arquitetura de um determinado período através de um filme, e também entender muito sobre a época em que um filme foi feito, através de uma análise à arquitetura retratada. Portanto, em muitas coisas que conseguimos apreender através de um filme (como por exemplo a sociedade, as suas

⁹ Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831) filósofo alemão, formou-se em Tübinger Stift, (seminário da Igreja Protestante, em Württemberg). Hegel foi um dos criadores do idealismo alemão e naturalmente da génese do que é chamado de hegelianismo. Historicista e idealista da realidade com uma Filosofia europeia completamente revolucionada foi um importante precursor da Filosofia continental e do marxismo.

¹⁰ Ricciotto Canudo (1877-1923) foi um teórico e crítico de cinema pertencente ao futurismo italiano. Estudou no Istituto Tecnico Superiore de Bari, onde se licenciou em física e depois línguas orientais e estudos bíblicos na Universidade de Florença.

leis, os seus pânicos, as suas inquietações e os seus eventos históricos), também é possível compreender muito sobre arquitetura.

Muitos diretores de arte trabalham paralelamente com arquitetos. Ambos são responsáveis por trazer vida a um ambiente e possuem um processo criativo similar, desenvolvendo ideias, colaborando e coordenando um grupo de profissionais que dão a estas, a forma física.

Mas para além de questões de projetos, construtivas e visuais, outra área que ajusta a arquitetura e o cinema é o urbanismo. Para a criação de um mundo para um filme (podendo este variar da recriação de uma cidade existente à criação de uma cidade completamente nova), é necessário muito conhecimento histórico de urbanismo e saber como criar regras de planeamento urbano para este universo.

O ser humano está habituado a ver arquitetura, já faz parte de nossas vidas e quando algo está fora dos padrões reconhecidos, questionamos. Um dos principais objetivos de um realizador de um filme é transportar a pessoa, que está a assistir, para aquele cenário onde aquela história é possível, e se essa pessoa duvidar, a magia do cinema está condenada ao fracasso.

A união entre arquitetura e cinema pode ser vista desde que os arquitetos colaboram com a indústria cinematográfica, na elaboração de cenários, como em documentários sobre determinada obra ou arquiteto, ou mesmo numa relação de divulgação/critica da arquitetura, como exemplo disso, temos os filmes de Jacques Tati¹¹ [ilustração 3].

¹¹ Jacques Tati (1907-1982) cineasta francês começou em 1947 com "Jour de Fête" que deu-lhe o prêmio de melhor roteiro no Festival de Veneza, em Itália e o Grande Prêmio do Cinema Francês em 1950. "Le vacances de Mr. Hulot", lançado em 1953, levou mais de um ano para ser completado, após este ficou seis anos sem filmar. Retornou com "Playtime", uma grande produção com 150 minutos de duração.



Ilustração 3 - Jacques Tati e a camara de filmar (Criterion, 2014)

Com base nestes fundamentos pretende-se abordar a temática da arquitetura como suporte para o cinema; a relação de identidade entre cinema e arquitetura, dando saliência à consequência que os enquadramentos têm neste papel, bem como a câmara, que cria o movimento.

Ao longo da presente dissertação, criar-se-á uma explanação do efeito da junção Cinema/Arquitetura perante todos os sujeitos, dando exemplos práticos (desde exemplos de um passado mais remoto, até à atualidade).

Veremos que a ligação entre estas duas artes é uma pedra angular da visão atual da sociedade.

1.1 A ORDEM DO CINEMA.

A invenção do cinematógrafo constitui o marco inicial da história do cinema. Na descrição dos próprios inventores, tal aparelho permite registar uma série de instantâneos fixos, em fotogramas, criando a ilusão do movimento que durante um certo tempo ocorre diante de uma lente fotográfica e depois reproduzir esse movimento, projectando as imagens animadas sobre um anteparo em tela ou ecrã (por exemplo, tela, parede). Convencionalmente, a ilusão é produzida pelo

fenómeno da retenção retiniana¹² ou, num entendimento mais actual, pelo movimento beta¹³.

Atualmente o cinema apoia-se em projeções públicas de imagens animadas. O cinema surgiu de diversas mudanças que vão desde o domínio fotográfico até a síntese do movimento utilizando a persistência da visão com a invenção de jogos óticos. Dentro dos jogos óticos inventados, vale a pena destacar o thaumatrópio¹⁴ [ilustração 4] (inventado por William Fitton¹⁵ no século XIX), o fenacístoscópio¹⁶ [ilustração 5] (inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau¹⁷), o zootropo¹⁸ [ilustração 6] (inventado por Will George Horner¹⁹) e o praxinoscópio²⁰ [ilustração 7].

¹² Retenção retiniana são imagens que ao se formarem na retina ocular, provoca uma reação química nos cones sensíveis à luz, que aí existe é uma reação química, que demora uma fracção de segundo (entre 1/10 e 1/17), que é traduzida pelo cérebro como uma imagem. Portanto, as imagens permanecem na retina durante um certo tempo, antes de dar lugar às imagens seguintes.

¹³ Movimento Beta é uma ilusão de percepção, descrita por Max Wertheimer, em 1912, na obra Estudos Experimentais na Visualização do Movimento (Experimental Studies on the Seeing of Motion). Segundo essa teoria, duas ou mais imagens paradas, próximas entre si, surgindo uma depois da outra, são "vistas" pelo cérebro como uma única imagem em movimento.

¹⁴ Thaumatópio é um disco de papelão com uma imagem em cada lado, é preso a dois pedaços de barbante. Quando as cordas são torcidas rapidamente entre os dedos as imagens dos dois lados parecem se combinar em uma graças aos princípios da persistencia da visão.

¹⁵ William Fitton (1 de Abril-1861) foi um geólogo britânico de origem irlandesa. Foi laureado com a medalha Wollaston de 1852, concedida pela Sociedade Geológica de Londres.

¹⁶ Fenacístoscópio consiste em vários desenhos de um mesmo objeto, em posições ligeiramente diferentes, distribuídos por uma placa circular lisa. Quando essa placa gira em frente a um espelho, cria-se a ilusão de uma imagem em movimento.

¹⁷ Joseph Antoine Ferdinand Plateau (1801-1883) foi um físico belga.

¹⁸ O zootropo é uma máquina composta por um tambor circular com pequenas janelas recortadas, através das quais o espectador olha para desenhos dispostos em tiras. Ao girar, o tambor cria uma ilusão de movimento aparente.

¹⁹ William George Horner (1786-1837) foi um matemático inglês.

²⁰ O Praxinoscópio é um aparelho que projeta em um tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes, inventado pelo francês Émile Reynaud (1877). A princípio uma máquina primitiva, composta por uma caixa de bolachas e um único espelho, o praxinoscópio foi aperfeiçoado com um sistema complexo de espelhos que permite efeitos de relevo. A multiplicação das figuras desenhadas e a adaptação de uma lanterna de projeção possibilitam a realização de truques que dão a ilusão de movimento.



Ilustração 4 - Exemplo thaumatrópio (Nélio Marcelino, 2014)



Ilustração 5 - Disco de fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893).



Ilustração 6 - Disco de fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893).



Ilustração 7 - Uma ilustração de 1879 de um praxinoscópio.

Em 1876 Eadweard Muybridge²¹ fez uma prova: primeiro coordenou 12 e depois 24 câmaras fotográficas ao longo de um hipódromo e tirou várias fotos da passagem de um cavalo. Deste modo, alcançou assim a alteração do movimento em várias fotografias e através de um zoopraxiscópio pode reorganizar o movimento. Em 1882, Étienne-Jules Marley²² aperfeiçoou o aparelho de Muybridge. Todavia em 1888, Louis Aimée Augustin Le Prince²³ filmou uma cena de cerca de 2 segundos, mas a fragilidade do papel que foi utilizado fez com que a projeção ficasse desajustada.

William Kennedy Laurie Dickson²⁴, chefe engenheiro da Edison Laboratories, inventou uma tira de celulóide contendo uma sequência de imagens que seria a

²¹ Eadweard Muybridge (1830-1904) fotógrafo inglês conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmaras para captar o movimento, e inventor do zoopraxiscópio, usado ainda hoje.

²² Étienne-Jules Marley (1830-1904) cronofotógrafo francês. O seu trabalho foi significativo no desenvolvimento da cardiologia, da instrumentação física, da aviação, da cinematografia e da ciência do trabalho fotográfico. É considerado um dos pioneiros da fotografia e da história do cinema.

²³ Louis Aimée Augustin Le Prince (1842, desaparecido em 16 de setembro de 1890) foi um dos precursores do cinema.

²⁴ William Kennedy Laurie Dickson (1860-1935) de origem escocesa, inventou o início da câmara de cinema sob o emprego de Thomas Edison.

base para fotografia e projeção de imagens em movimento. Em 1891, Thomas Edison²⁵ inventou o cinetógrafo e posteriormente o cinetoscópio. O último, era uma caixa movida a eletricidade que abrangia a película inventada por Dickson mas com funções demarcadas. O cinetoscópio não projetava o filme.

Apoiado na invenção de Edison, Auguste e Louis Lumière inventaram o cinematógrafo, um aparelho portátil, que consistia num mecanismo três em um (máquina de filmar, de revelar e projetar). Em 1895, o pai dos irmãos Lumière [ilustração 8], Antoine, organizou uma exibição pública paga de filmes no dia 28 de dezembro no Salão do Grand Café de Paris. A exposição foi um sucesso. Este dia, data da primeira projeção pública paga, é comumente conhecida como a aparição do cinema, mesmo que os irmãos Lumière não tenham reclamado para si a invenção de tal feito. Porém, as histórias americanas atribuem um maior peso a Thomas Edison pela invenção do cinema, quando na verdade o que ele fez, foi pegar pequenos vídeos, e exibi-los em máquinas caça-níqueis, e para não perder tal fonte vantajosa. Sempre foi contra a exibição dos filmes em grandes salas.

Os irmãos Lumière enviaram ao mundo, a fim de apresentar pequenos filmes, os primeiros registros como um início do cinema amador. "Sortie de l'usine Lumière à Lyon"(ou "Empregados deixando a Fábrica Lumière") é tido como o primeiro audiovisual exibido na história, sendo dirigido e produzido por Louis Lumière. Do mesmo ano, ainda dos irmãos Lumière o filme "The Sprinkler Sprinkled", uma pequena comédia. Menos de 6 meses depois, Edison projetaria seu primeiro filme, "Vitascope".

²⁵ Thomas Edison (1847-1931) empresário dos Estados Unidos que patenteou e financiou o desenvolvimento de muitos dispositivos importantes de grande interesse industrial. O fonógrafo foi uma de suas principais invenções. Outra foi o cinematógrafo, a primeira câmara cinematográfica bem-sucedida, com o equipamento para mostrar os filmes que fazia. Edison também aperfeiçoou o telefone, inventado por Antonio Meucci. Fez o mesmo com a máquina de escrever.



Ilustração 8 - irmãos Lumière (ambrosia, 2015).

Assim, para se chegar à projeção cinematográfica atual, muitos processos de investigação foram feitos em relação aos fundamentos da ciência óptica. Já vem dos primórdios da humanidade a necessidade de registrar movimentos através de pinturas e desenhos nas paredes. Há aproximadamente sete mil anos atrás, no oriente, os chineses já projetavam sombras de diferentes figuras recortadas e manipuladas sobre a parede, um jogo de sombras, próprio do seu teatro de

marionetes. No século XV, Leonardo da Vinci²⁶ realizou trabalhos utilizando a projeção da luz na superfície, criando a Câmara Escura [ilustração 9], que era uma caixa fechada, possuindo um orifício com uma lente, local destinado a passagem da luz produzida pelos objetos externos.

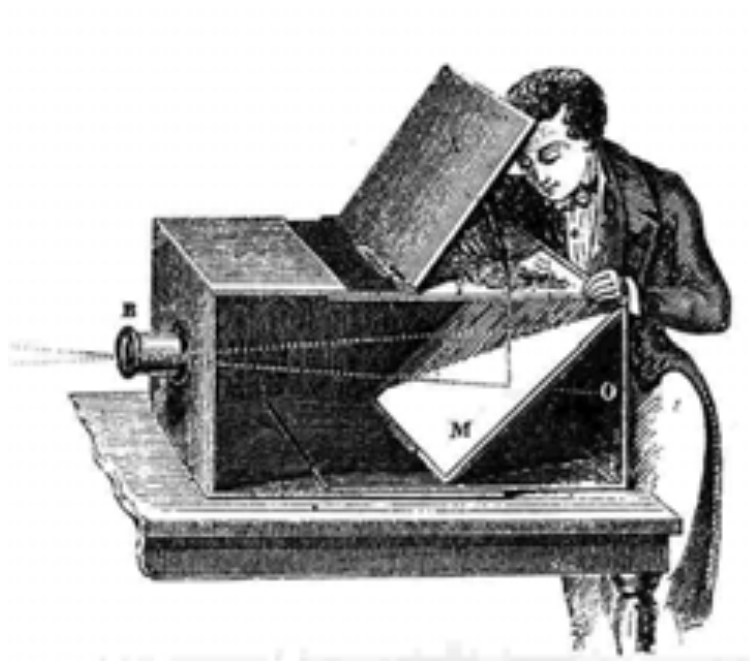


Ilustração 9 - Câmara escura

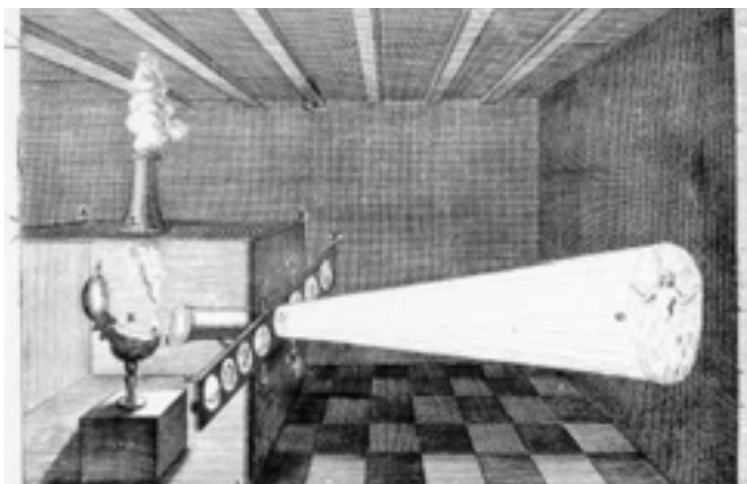


Ilustração 10 - Lanterna mágica (the lamplighter project, 2014).

²⁶ Leonardo da Vinci (1452-1519) nascido em Itália, uma das figuras mais importantes do Renascimento, que se destacou como cientista, matemático, engenheiro, inventor, anatomista, pintor, escultor, arquiteto, botânico, poeta e músico.

A imagem refletida no interior dessa caixa era a inversão do que se via na realidade. Mais adiante, no século XVII, O alemão Athanasius Kirchner ²⁷ criou a Lanterna Mágica [ilustração 10], objeto composto de um cilindro iluminado à vela, para projetar imagens desenhadas em uma lâmina de vidro.

Ao acompanharmos toda a história, desde os seus primórdios, chegamos à conclusão que o cinema teve sempre como base uma prática arquitetônica e quer através do espaço fílmico, quer através do espaço arquitetônico foi então construída uma experiência denominada espacial para o espectador.

A pronúncia do espaço no contexto cinematográfico é (e espaço esse, quase sempre urbano) consumada numa arquitetura particularmente cênica, criada em função da encenação e da respetiva produção cinematográfica.

Os filmes tanto podem capturar o espaço real, como podem construir o espaço em estúdio (fachadas de edifícios, interiores de residências, estações de comboios, igrejas, mausoléus, museus, etc.).

A maneira como os espaços são trabalhados, a sua composição, o movimento dos planos e o engenho geométrico da narrativa estão relacionados com a arquitetura. Assim, a arquitetura tem como base o cinema, pois é através dele que conseguimos recuar no tempo, quase em analepse e, desta forma, o cinema tem também como base a arquitetura, principalmente para um dos seus aspetos fundamentais que é o cenário.

Importa referir que Gilles Deleuze²⁸ adotou um ponto de vista totalmente novo acerca do Cinema, porque a teoria do cinema não é uma história do cinema. Deleuze, além do interesse filosófico do cinema, estava preocupado com uma

²⁷ Athanasius Kirchner (1601-1680) jesuíta, matemático, físico, alquimista e inventor alemão nascido em Geisa, uma cidade pequena no banco do norte da Rônia Superior, Buchônia, conhecido por os seus conhecimentos em particularmente por ciências naturais.

²⁸ Gilles Deleuze (1925-1995) filósofo francês. Tiirou o curso de filosofia na Universidade de Paris, Sorbonne. Após concluir o curso em 1948, dedica-se à história da filosofia, sendo professor em Sorbonne de 1957 a 1960. Entre 1964 e 1969, foi professor de História da Filosofia na Universidade de Lyon. Em 1968, Deleuze apresenta a tese de doutoramento com o tema: Diferença e Repetição, na qual critica o conhecimento via representação mental e a ciência derivada desta forma clássica lógica e representativa.

classificação de imagens e de signos (Peirce) do cinema. Deleuze expõe-nos nas suas obras, uma classificação das imagens e dos signos cinematográficos. As quatro grandes variedades de movimento conduzem-nos ao encontro de diferentes escolas de montagem.

A noção de Imagem-Acção aparece sob a forma de todo o cinema 'clássico' mas é com a sua crise interna que Deleuze adverte do balanço das situações sensoriais motoras em benefício das situações ópticas e sonoras puras com que a Nova Vaga francesa nos faz descobrir outras acções, inibidas ou com a sua pura feição erradia. Godard, Rivette ou Bresson são diferentes exemplos duma originalidade em que o cinema se deixa conjugar com o nome próprio, desenvolvendo objectos para um discurso, reacções que perdem o seu trajecto e descobrem uma nova trajectória, ou, então, o espaço ganha uma fragmentação substancialmente táctil.

Em suma, o cinema neo-realista é para Deleuze uma amplificação do ponto de vista cerebral, mas igualmente a renovação duma concepção do nosso cérebro.

Os grandes gêneros — western, policial, comédia, aventura e outros — não nos dizem nada sobre o tipo de imagem e suas características específicas. Os planos — Plano Geral, Plano de Conjunto, Plano Americano, Plano Médio, Plano de Figura Inteira, Primeiro Plano/Closeup, Plano de Detalhe...— já definem alguns tipos de imagens, mas desconsideram muitos outros fatores que devem ser levados em conta, tais como o tempo, o som e a luz — signos temporais, ópticos, sonoros.

Gilles Deleuze tenta classificar os tipos de imagem e os signos correspondentes, problematizando o atrelamento do tempo ao movimento da imagem. O tempo, assim como o todo, é uma dimensão aberta, que muda e não pára de mudar de natureza a todo o instante. O todo é o espaço (que não é pré-dado e também não é fixo). É aberto, dura mas muda. Cortando o Todo, existem conjuntos que são fechados: são corte móveis do Todo que muda (são da duração), que cortam o Todo em planos.

A arquitetura e o seu modo de conceitualização do espaço com o Homem, a forma como este vive em sociedade e a sua aproximação ao cinema como arte do espaço e do tempo é um paradigma dos tempos modernos, que estão de mãos dadas há muitos anos.

1.2 ESPAÇO ARQUITECTÓNICO VERSOS CINEMATOGRAFICO.

A arquitetura e o cinema podem tratar o espaço e o tempo de diferentes maneiras. Relativamente ao espaço, o cinema pode imita-lo, levando o espectador a vivenciar o espaço arquitectónico, através dos movimentos da câmara ou pode criar um espaço no seu todo, entendido por o espectador como único. O tempo no espaço cinematográfico, identifica-se de três modos, o tempo de projeção, que é a duração do filme; o tempo da acção, a duração narrativa da história e o tempo da percepção, a sensação de duração emotiva sentida pelo espectador.

O cinema é uma arte que lida com o espaço, tendo o poder de o transformar e uma arte do tempo, devido ao modo como trabalha as suas questões de duração. Espaço e tempo são dois princípios que estão diretamente ligados. O espaço é um elemento específico, proporciona momentos singulares ao espectador.

Na arquitetura há uma criação de espaço físico concreto, para uma determinada atividade, enquanto no cinema este mesmo espaço é “virtual”, no entanto muitas são as vezes que os cineastas recorrem a espaços arquitectónicos para os seus filmes, outras criam os seus próprios espaços, chamados espaços cinematográficos. Os arquitetos porem também recorrem por vezes aos espaços cinematográficos como meio de inspiração para a criação dos espaços reais.

Pallasmaa defende, da mesma maneira que a arquitetura manipula o espaço, articula o tempo, reordena-o, acelera-o, desacelera-o, interrompe e inverte as imagens, assim como o cinema.

O espaço arquitectónico, está relacionado com a forma da arquitetura se mostrar nos filmes. O cinema trabalho a arquitetura de diversas maneiras.

O uso da arquitetura no cinema, é um desenvolvimento importante no pensamento na arte contemporânea, bem como nos campos de experiências de ideias inovadoras, avançando novas formas da arquitetura e da cidade se relacionarem. Acaba por cooperar para a reflexão e debate da arquitetura contemporânea.

Para Le Corbusier, impulsionador da arquitetura contemporânea, o tempo sempre foi uma preocupação. Le Corbusier tinha a necessidade de explicar todas as suas ideias e intenções para com a cidade. A sua preocupação estava ligado ao movimento com a derivada introdução do tempo como quarta dimensão. Tinha como objectivo ajudar as pessoas a saber viver/habitar.

É nesta circunstância que a experiência do espaço como princípio fundamental da arquitetura é vista como uma experiência possível também através das lentes de uma câmara, que é o que compõe equitativamente a essência do Cinema. Assim o espaço é então, característica básica na arquitetura, só existem duas formas de o experienciar, ou através da vivência direta ou através do cinema, e apenas uma forma de o representar, o Filme.

Segundo Bruno Zevi²⁹ “Ninguna reproducción gráfica o fotográfica de un edificio puede hacernos prescindir de la experiencia espacial e incluso la representación cinética de un film no recoge sino una de las infinitas sucesiones mediante las que podemos disfrutar de un espacio”³⁰. (Gorostiza, 1990, p. 79).

²⁹ Bruno Zevi (1918-2000) foi um arquiteto italiano, historiador, professor, curador e escritor. Foi ainda um crítico da Arquitetura Moderna “Classicista” e do Pós-modernismo. Fundou a Association for Organic Architecture (APAO) e a revista Metron-architecture, ambas em 1944. Foi professor de História da Arquitetura e autor de vários livros e artigos, entre eles o famoso livro Saper Vedere l'Architettura (1948)

³⁰ “A não reprodução gráfica ou fotográfica de um edifício pode fazer-se sem a experiência espacial e até mesmo a representação cinematográfica de um filme não recorre senão a uma das infinitas sucessões através das quais podemos disfrutar de um espaço” (Tradução nossa).

No espaço cinematográfico a imagem é um conceito multifacetado e breve. O Cinema cria espaços efêmeros na mente do ser humano, pelas imagens transmitidas num filme, que chama a meditação e aos sentimentos, gerando a criação mental de espaços cinematográficos, a partir do filme.

O espaço arquitectónico, é estático, mas construído para ser andado em movimento, obtendo assim uma melhor percepção do espaço. O espaço cinematográfico, é um espaço ativo, que nos move dentro do espaço estático, que equivale à espacialidade criada por um narrador de histórias, que cria os espaços tanto na sua própria mente como na do espectador.

As imagens de arquitetura são breves na matéria e as imagens cinematográficas são uma ilusão no ecrã, não tem uma importância decisória, visto que ambas as formas de arte são situações de ligações humanas que fazem parte do mundo.

Pallasmaa, acrescenta ainda que:

“Espaço e acontecimento, espaço e mente, não estão fora um do outro. Definem-se mutuamente, fundem-se inevitavelmente numa experiência singular; a mente é o novo mundo, e o mundo existe através da mente. Experimentar um espaço é um diálogo, uma espécie de intercâmbio – eu coloco-me no espaço e o espaço instala-se em mim Esta identificação do espaço físico e mental é intuitivamente apreendido pelos escritores e realizadores de cinema” (Pallasmaa, 2007, p. 22-23).

1.3 O ARQUITETO VERSOS O REALIZADOR.

Tanto a arte de fazer arquitetura, como a arte de fazer cinema estão intimamente ligadas.

Um arquiteto, entre outras atividades, elabora estudos e projetos relacionados com as edificações, procurando de forma criativa as soluções mais adequadas às necessidades que lhe são comunicadas.

O arquiteto trabalha, assim, no sentido de lhe proporcionar uma maior qualidade de vida. Ajuda o cliente a tomar decisões, explorando todos os cenários

possíveis, encontrando com o cliente a solução que melhor se adapta às suas necessidades.

O arquiteto é o único profissional habilitado para fazer projectos de arquitetura. Ajuda a rentabilizar e otimizar investimentos. Um edifício bem concebido e energeticamente eficiente significa poupança nos custos de construção e manutenção.

Quer um potencial cliente opte por construir um edifício ou um conjunto de edifícios, construir a sua casa, remodelar ou reabilitar edifícios existentes, expandir o seu escritório ou simplesmente adaptar uma pequena estrutura existente, tenha a certeza que a participação de um arquitecto constituirá sempre uma mais valia para a obtenção de um resultado que o satisfaça, mas também será sempre uma mais valia na valorização do seu investimento, do seu imóvel / património. Cada vez mais se associa a valorização patrimonial a uma perspectiva de inovação, estética e técnica.

Assim, quanto mais cedo o arquiteto for envolvido no processo, maior será a capacidade de atuação de quem o contrata.

Além disso, o arquiteto tem também o dever de garantir a conformidade da intervenção a realizar com a legislação aplicável, tendo mesmo na generalidade das situações de apresentar um termo de responsabilidade acompanhando os projetos já elaborados, no qual ele assume todas as responsabilidades legais e regulamentares aplicáveis, designadamente, as normas técnicas gerais e específicas de construção, os instrumentos de gestão territorial, o alvará de loteamento ou a informação prévia, quando aplicáveis.

Relativamente ao realizador, tem de criar três processos básicos no cinema: a redação do argumento, a produção e a realização. Estas diferentes tarefas podem ser executadas por uma, duas, três ou mais pessoas. Poderá existir mais que um escritor ou argumentista e é provável que os produtores sejam vários,

mas já é improvável e até estranho que se realize um filme de valor contando com mais de um realizador.

Tal como o capitão de um navio que tenha a bordo o seu proprietário, ou um maestro que esteja ao mesmo tempo intimamente relacionado com o compositor e um arquiteto ligado à sua equipa, o realizador deve possuir completa responsabilidade de tarefa que se propõe executar, apesar dos muitos possíveis “patrões” para os quais tenha de vir a trabalhar.

Alguns realizadores sempre, outros apenas algumas vezes, ficam estritamente limitados ao papel de realizador, tal como o capitão de um navio ou o director de uma orquestra se cingem aos seus. Isto foi na realidade o que aconteceu durante muitos anos aos realizadores de Hollywood. Na fase da elaboração do argumento, eram os produtores que controlavam os argumentistas e, nas fases posteriores à filmagem, eram ainda aqueles que controlavam a montagem, limitando assim o papel do realizador ao de simples técnico especializado que trabalha especificamente na rodagem do filme.

É no entanto verdade que, nalguns casos, era permitido ao realizador entrar na sala de montagem por um período relativamente curto, mas, logo que completasse a sua “versão” deixava de ter qualquer direito contratual ou poder de reclamar no caso de a subsequente “montagem do produtor” resultar totalmente diferente. Esta situação verifica-se ainda hoje em dia nas grandes produções internacionais, embora de forma menos exagerada.

Por outras palavras, o papel do realizador varia segundo a possibilidade de vir a ser ele também o produtor.

Hoje em dia a realização é também uma actividade profissional da produção televisiva, onde os princípios que norteiam a actividade do realizador continuam a ser os mesmos do realizador de cinema.

Podemos concluir que tanto o arquiteto como o realizador são as pedras angulares na obra de arquitetura e cinema, respetivamente. São coadjuvados por

uma equipa, mas são os elementos fulcrais na realização destas duas artes. Sem eles a arquitetura e o cinema não seriam possíveis.

2. A RELAÇÃO DAS DUAS ARTES

2.1 ARQUITETURA E CINEMA: O CASO DOGVILLE.

A arquitetura e cinema têm vários pareceres em comum, assim é importante desenvolvê-los e interligá-los.

O espaço é uma ligação bastante forte, em que a arquitetura estabelece: “O objectivo de todo o criador, nas artes figurativas é dar formas ao espaço. Mas o que é o espaço, como pode ser representado e receber uma forma? Embora possamos conceber o espaço infinito, só podemos dar forma ao espaço com meios finitos. Percebemos o espaço através do nosso Eu indiviso, com a atividade simultânea da alma, da mente e do corpo”. (Walter Gropius³¹; Benevolo, 1999, p.410).

Numa obra de arquitetura não podemos separar, da emoção produzida, o seu valor eminentemente funcional. Já no cinema, a emoção é pura, a arte não tem qualquer outro desígnio que não seja o de emocionar o espectador.

O espaço é o início para o desenvolvimento destas duas artes, que permite a evolução do processo criativo que em tudo é semelhante, o arquiteto desenha, faz maquetas, o cineasta realiza um roteiro, como se se tratasse de uma cronologia de imagens.

Esta fase leva o arquiteto e o cineasta a preverem o resultado final devido aos seus métodos de pensamento. Segundo Sérgio Rodrigues³² “Da ligação do cinema à arquitetura, podemos falar de algumas semelhanças no processo de trabalho. Ambos estão dependentes do financiamento de terceiros e enquanto o

³¹ Walter Gropius (1883-1969) arquiteto natural da Alemanha é considerado um dos principais nomes da arquitetura do século XX, foi fundador da escola Baubhaus que marcou a arte moderna, arquitetura e design, foi também diretor do curso de arquitetura da Universidade de Harvard.

³² Sérgio Rodrigues (1927-2014) arquiteto e design brasileiro, foi o pioneiro a transformar o design Brasileiro em design industrial e torná-lo conhecido mundialmente. Contemporâneo de Oscar Niemeyer o seu mobiliário foi bastante usado na capital brasileira Brasília.

arquiteto prevê o resultado através do projeto, o cineasta fá-lo através do storyboard. Enquanto o arquiteto projeta, o cineasta filma e monta. Junta imagens, como quem junta peças e constrói sentidos, como quem agrega o espaço”.

O “conceito” na arquitetura desenvolve-se a partir da envolvente, o arquiteto faz uma análise do lugar, para que futuramente coexista uma ligação do exterior para o interior ou vice-versa, que assim cria enquadramentos com o espaço, grandes ecrãs em tempo real.

Passa maioritariamente por um processo de edificações, em que o arquiteto usa a sua criatividade, para delinear e construir as relações melódicas entre o Homem e seu meio ambiente.

O envolvimento de Joaquim Cardoso³³ com a arquitetura não se limitou à sua atuação como engenheiro ideados por Oscar Niemeyer³⁴, Luiz Nunes³⁵, etc. a sua conceção de arquitetura enquanto arte e manifestação do espírito humano, no tema denominado "Sobre o problema do ser arquitetónico" – escrito em 1965 –, o engenheiro, trata do problema do esclarecimento da própria essência da arquitetura.

A sua conceção da arquitetura enquanto manifestação artística, rejeita a ideia de que a arquitetura não seria uma arte, mas sim uma atividade de natureza técnica e científica, afirmando sua crença numa arquitetura "espiritual", capaz de concretizar o espírito de uma época e a visão de mundo de um povo. O autor diz: "Na arquitetura estão inscritas as vontades mais puras e duradouras do coração dos homens”.

³³ Joaquim Cardoso (1897-1978) nascido no Brasil, foi um poeta, contista, desenhista, engenheiro civil, editor de revistas especializadas em arte e arquitetura e professor universitário. O engenheiro responsável pela construção de diversos projetados de Oscar Niemeyer.

³⁴ Oscar Niemeyer Soares (1907-2012) arquiteto brasileiro, considerado uma das figuras responsáveis pelo desenvolvimento da arquitetura moderna. Niemeyer é conhecido pelos projetos de edifícios cívicos para Brasília, cidade que se tornou a capital do Brasil em 1960.

³⁵ Luiz Carlos Nunes de Souza (1909-1937) nascido no Rio de Janeiro. Arquiteto e urbanista faz parte da mesma brilhante geração de arquitetos formada por Oscar Niemeyer.

A história da cultura e da sociedade repousa em grande parte nas formas arquitetônicas; pois a vontade de um povo se manifesta na forma dos templos de seus deuses, dos palácios de seus reis. Quando uma civilização desaparece, no imenso decorrer dos tempos, somente nas pedras dos edifícios desmantelados é que se vão encontrar os marcos dessas culturas e, nas diferenciações dessas pedras, na maneira de erguê-las ou agrupá-las, é que estão as diferenças das raças, dos povos e das culturas.

É por isto que podemos dizer que a primeira história, a primeira literatura, foram escritas na pedra, nos muros e nas colunas, nas arquitraves e nas abóboras.

Desde a antiguidade os muros das construções foram os primeiros órgãos de informação, resumos da vida social dos povos; o primeiro papel aonde se inscreveram as páginas da história; o papel onde ainda se inscrevem as mensagens para o futuro. E escrever estas mensagens, cabe ao arquiteto.

Como disse Joaquim Cardoso: "Os muros das construções são o papel onde se inscreveram as páginas da história, onde ainda se inscrevem as mensagens para o futuro. E escrever estas mensagens, cabe ao arquiteto".

Vivemos numa sociedade obcecada pela beleza. As pessoas gostariam de viver o mais perto possível da perfeição ferida pela arte.

A arquitetura foi isto no passado, prosperou-se a partir da beleza. Assim sendo, arquitetura e arte foram como almas gêmeas.

A grande dificuldade de separá-las nas últimas décadas consubstanciou-se na fragilidade da diferenciação entre arte e design. A arquitetura abraçou a vertente que nasce da arte.

O cinema é a arte e a técnica de fixar e reproduzir imagens que originam a sensação de movimento.

Este artifício social é na verdade uma arte poderosa, uma fonte de entretenimento que educa e entretém. Através da visualização das imagens, pessoas de todas as gerações são influenciadas.

Ricciotto Canudo em 1912, classificou o cinema como a “sétima arte” (embora o termo só tenha ficado verdadeiramente conhecido em 1923, quando publicou o Manifesto das Artes). As outras seis artes são a arquitetura, pintura, escultura, música, literatura e teatro (“Belas Artes”).

Assim, o cinema e a arquitetura aparecem de mãos dadas como duas das sete Belas Artes (vivacidades inquietadas com a criação e manifestação do belo – autonomamente da sua vantagem prática).

“Carl Dreyer³⁶ afirmou que o parente mais próximo do cinema é a arquitetura. Poderá pensar-se que existe algo de paradoxal nesta afirmação se se considerar que enquanto o olhar humano nos transmite impressões tridimensionais (a visualização do espaço arquitetónico), já a percepção obtida através do cinema ou da fotografia “se encontra «limitada» pelo enquadramento bidimensional do écran (do plano) ou do papel impressionado”. (in Jornal de Arquitetura, Novembro, 1981)

No cinema, o cineasta procura construir enquadramentos sejam eles existentes ou não, estes pretendem contar uma história, ou mostrar a arquitetura em documentário, ou transmitir ao espectador as sensações da vivência num determinado espaço. “Temos um homem que olha para fora de casa. É a primeira parte do filme. A segunda parte faz aparecer o que ele vê. A terceira mostra-nos a sua reação. Tudo isto representa o que conhecemos como a mais pura expressão da ideia cinematográfica” descreve o Alfred Hitchcock³⁷ sobre o filme janela indiscreta³⁸ [ilustração 11].

³⁶ Carl Dreyer (1889-1968) cineasta dinamarquês, começou a sua carreira no final da década de 1910, até os anos 1960. É considerado cineasta mais importante do cinema Dinamarquês.

³⁷ Alfred Hitchcock (1899-1980) cineasta de naturalidade inglesa, considerado o Mestre dos filmes de suspense, é um dos mais conhecidos e populares realizadores de todos os tempos.

³⁸ Janela Indiscreta foi produzido em 1954 e dirigido por Alfred Hitchcock. É baseado num conto de Cornell Woolrich, publicado originalmente em 1942 sob o título It had to be murder.

Para que o cineasta possa expressar a sua obra requiere movimento, uma interação que como Luis Urbano refere:

“..., como dizia Mallet-Stevens, a arquitetura torna-se atriz, representa. Aliás, na maior parte dos filmes de ficção, são as necessidades narrativas que regem as relações entre a câmara e o espaço filmado. Por vezes, opera-se uma espécie de relação ideal entre a arquitetura e a narrativa, sem que isso passe necessariamente pelos cenários.” (Urbano, 2013, p.27).



Ilustração 11 - James Stewart e Grace Kelly em cena de Janela Indiscreta (Universal Studios, 2014)

A arquitetura é estática, no entanto se pousarmos uma câmara num determinado sítio durante um dia inteiro, observaremos diversas transformações. A luz natural que modifica, a noção do espaço e a própria percepção da cor, as sombras, a movimentação de indivíduos, os sons, entre os mais diversos motivos que podem alterar a visão do observador em relação ao lugar.

A câmara cinematográfica desempenha o papel dos olhos do observador. É fundamental para mostrar a realidade do espaço habitado, vivido e passar emoções sensoriais a partir do ecrã.

Mallet- Stevens diz: “A arquitetura moderna presta-se particularmente bem à arte do décor cinematográfico: os grandes planos, as linhas diretas, a sobriedade nos ornamentos, as superfícies unidas e as oposições claras de sombra e luz”.

Dogville

A escolha deste filme para estudar em primeiro, está associado a simplicidade com que este se desenvolve, com o auxílio da arquitetura [ilustração 12]. Cria um único espaço cénico, onde se passa todo o filme, assim como se tratasse de um espaço teatral, que retrata as ligações urbanas e do quotidiano de uma vila. Perdendo-se abordar de igual modo as relações que a arquitetura e o cinema estabelecem com a cidade e o teatro.



Ilustração 12 - Planta de Dogville (IMDd, 2003)

O filme passa-se numa pequena vila com o nome Dogville, como o próprio nome do filme indica.

Na vila não existe horizonte, não se vê nada para além dela, como se a vila se bastasse a si própria, tem uma única divisão que é feita por uma estrada, onde passam os poucos carros que vem das vilas vizinhas, estas também invisíveis para os habitantes de Dogville.

Tom (Paul Bettany) é o ator principal, é um filósofo que, por sua vez, tenta reformar a mentalidade dos habitantes de Dogville.

É o impulsionador das reuniões na capela e visita diariamente os seus vizinhos transmitindo-lhe motivação para o dia-a-dia.

Um dia uma jovem aparece de noite e Tom é avisado por o cão da vila, que ladra sempre que um desconhecido aparece, era Grace (Nicole Kidman) que esta a fugir de um grupo de gansteres.

Tom oferece-lhe ajuda e desafia os restantes habitantes a aceitarem a jovem, estes, passado algum tempo acabam por aceitar a sua estadia. As aparências são importantes de manter e a aproximação a Grace, mais tarde, vem a revelar-se que não passava de uma forma de esconder o lado obscuro de cada um dos habitantes.



Ilustração 13 - Grace em Dogville (IMDd, 2003)

Grace acaba por sofrer bastante na vila, na qual tinha ido disposta a dar toda a sua bondade e generosidade. O romance de Tom e Grace que se desenvolve ao longo da história, mas que nunca se torna consumado, faz com Tom fique confuso e acabe por denuncia-la aos gansteres. O pai de Grace era o comandante do grupo de gansteres, que vai até à vila para ir buscar a sua filha. Neste momento Grace torna-se uma espécie de justiceira e aceita as condições do pai, decidindo assim que o mundo ficaria melhor sem Dogville. Ela devolve a vila tudo o que tinha recebido, todos os sentimentos maus, e manda-a queimar e matar todos os habitantes [ilustração 13 e 14].



Ilustração 14 - Grance sendo castigada (IMDd, 2003)

Dogville foi realizado em 2013 por Lars Von Trier³⁹. A arquitetura é usada de uma forma básica. Podemos até mesmo dizer que há ausência de arquitetura, mas que porém é o fio condutor do filme.

O espaço limitado por uma planta desenhada no chão como se tratasse de uma esboço de um arquiteto. Não existem paredes, portas ou janelas só o efeito sonoro que tais elementos produzem quando as personagens as utilizam. Trata-se de um filme, em que o cenário é unicamente produzido em estúdio, devido a marcante imagem de peça teatral.

O ambiente urbano da cidade começa no interior das casas, que estão identificadas com o nome da família escrito no chão, e se alarga para fora dos limites da construção.

A cidade é a paisagem urbana que é formada por elementos materiais e imateriais. A arquitetura na cidade deve fazer parte de um envolvente urbano que é mais do que o aspeto das superfícies exteriores.

³⁹ Lars von Trier (1956) é um cineasta natural da Dinamarca. É considerado o cineasta mais ambicioso, estudou cinema na Escola de Cinema da Dinamarca (Danish Film School), onde atraiu a atenção internacional com, O Elemento do Crime (1984). Uma mistura altamente distintivo de filme noir e expressionismo alemão com acenos estilísticas para Dreyer, Andrei Tarkovsky e Orson Welles, sua combinação de amarelo-matizado cinematografia monocromático (perfurado por raios de luz azul) e atmosfera desgraça-assombrada fez uma experiência visual inesquecível. Em Epidemia (1987) e Europa (1991) foram igualmente ambicioso tanto na temática como visualmente, embora sua fama internacional foi com O Reino (1994), uma novela de TV de mistura de ópera do drama hospital, história de fantasmas e Dupla Peaks (1990) surrealismo ao estilo que foi tão bem sucedida na Dinamarca que foi lançado internacionalmente como uma característica teatral 280 minutos.

A arquitetura faz parte da existência de uma cidade e é o crescer da abordagem oposta à ficção cênica do filme. Uma vez que a ausência da paisagem visual é evidente, o filme analisa a paisagem de eventos, como os das estações do ano e os sons. O cão que existe na entrada da vila, unicamente desenhado no chão e que só se ouve o seu ladrar.

Este filme traz de forma subtil, à nossa percepção, uma noção de que a paisagem e os espaços urbanos vão muito além das superfícies materiais visíveis do nosso quotidiano.

2.2 CINEMA E ARQUITETURA: O CASO TATI.

O cinema serve como meio de divulgação crítica da arquitetura, assim como da sociedade e das suas práticas de vida. Dando origem a uma nova conceção de espaço.

De qualquer forma, o que é mais importante não serão os filmes em si, mas as diferentes formas de ver a arquitetura que o cinema nos propõe e que podemos aprender a ver em qualquer filme. E, mais importante ainda, a melhor percepção da realidade que, através deles, podemos vir a ter do mundo, supostamente real, que nos rodeia. (Rodrigues, Cinema e Arquitectura, 1999, p.24)

A percepção da arquitetura e de outros mundos não é oferecida exclusivamente pela a projeção do filme, mas a viagem ao cinema, dá ao espectador uma visão diferente da arquitetura, dos espaços habitados e sentidos.

Antigamente os cinemas eram luxuosos, ainda podemos ver alguns deles e sentir essa experiencia totalmente diferente dos dias modernos, onde a maioria dos cinemas são industrializados, mas a essência da caixa escura com o ecrã de fundo mantém-se [ilustração 15].

É na caixa escura onde as emoções surgem, a curiosidade por saber mais aparece e ai começa a viagem, mesmo que inconsciente, por o descobrimento das multiplicidades da cidade, que em muitos casos é muito mais que um simples

cenário. Dá-se a arquitetura no cinema, que o realizador mostra como se de uma simples história se contasse.



Ilustração 15 - Sala do cinema São Jorge (S.A.L., 2014)

Manuel C. Teixeira⁴⁰ afirma no seu contributo para a publicação Cinema e arquitectura: “O cinema tornava-nos capazes de ver espaços que de outra forma nos seriam indiferentes, de entender a beleza escondida, no aparentemente banal, do olhar atentamente para os pormenores e, tal como num filme, fazer a nossa própria montagem da realidade”. Assim, o cinema é uma outra forma de ver a arquitetura, de analisar e uma forma de a criticar, como podemos ver nos filmes de Jacques Tati.

O cinema e a arquitetura têm desenvolvido ao longo dos anos, um diálogo, para o desenvolvimento de ambas as artes pois baseiam-se na criação e manipulação

⁴⁰ Manuel C. Teixeira arquiteto por a Architectural Association School of Architecture, de Londres, equivalência a Doutor em História pela Universidade Nova de Lisboa. É professor Catedrático da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, e Investigador do Centro de Administração e Políticas Públicas, do Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas da Universidade Técnica de Lisboa, Director do Centro de Estudos Urbanos.

Coordena o Arquivo Digital de Cartografia Urbana, onde é publicada a revista digital Urbanismo de Origem Portuguesa, em <http://cartografiaurbana.ceurban.com>

de espaços, com a diferença do espaço virtual que sucede no cinema e na arquitetura é um espaço físico, real com determinado fim.

Esta ligação é notória quando os primeiros registos cinematográficos mostram como é a vida quotidiana da época, os locais, os acontecimentos e a vida profissional, representava afinal a cidade vista por o olhar de uma câmara.

A união do cinema com a arquitetura dá assim origem a motivações e críticas da forma como se habita os cenários reais, as cidades ou edifícios, que são feitos por arquitetos, para as pessoas habitarem.

Na teoria de Mallet-Stevens, o cinema em certos casos manipula a arquitetura de forma negativa, são construídas obras que são muito cenográficas, contudo pouco funcionais enquanto arquitetura.



Ilustração 16 - Robert Mallet-Stevens, cenografia para L'Inhumaine⁴¹ (Marcel L'Herbier, 1923)

⁴¹ L'Inhumaine filme de ficção francesa, de 1924 dirigido por Marcel L'Herbier. Destacava-se por as suas técnicas experimentais nas áreas das artes decorativas, a arquitetura moderna e música. O filme deu origem a muita controvérsia.

Por outro lado também defende que as exigências do cinema provocaram que a arquitetura tivesse que responder a novas necessidades com soluções simples e utilização dos novos materiais, como o betão armado, que exigiam isso [ilustração 16].

Jacques Tati

Jacques Tati é uma influência bastante forte, com os seus filmes que testemunham a época da arquitetura moderna e criticam as suas funções.

O seu trabalho mostra a pouca confiança que tinha na tecnologia moderna em especial na arquitetura. Os espaços arquitetónicos são uma característica dos seus filmes, é o próprio que desenha os cenários e os produz que, por norma, são a reprodução de uma cidade moderna, a uma escala reduzida. Tati em 1958 completou o filme *Mon Oncle*, onde expressa as suas dúvidas em relação ao moderno, a uma escala habitacional pois o filme passa-se à volta de Hulot um homem que vive num bairro antigo de Paris versos a sua irmã que vive numa zona moderna da cidade.

A história desencadeia-se, assim, em volta do conforto do antigo com o novo, em que Tati exprime as suas reservas sobre a construção do mundo moderno.

Tati ao construir a *A Ville Arpel* [ilustração 17 e 18], casa da irmã que representava a arquitetura moderna, fez de tudo para evidenciar as suas dúvidas quanto a tecnologia do novo.

Não teve dificuldades em ridicularizar visualmente a casa, e assim afirmar as suas críticas em relação a arquitetura. Como podemos ver numa entrevista a descrição que o próprio faz do processo de desenhar a casa:

Tínhamos todo o tipo de revistas e jornais de arquitectura. Também tínhamos tesouras e cola. Assim, fiz uma montagem recortei alguns elementos, uma janela circular aqui, uma pérgola ridícula acolá, algum jardim com um caminho tortuoso para dar a impressão de ser maior do que era, etc.

No entanto mostra uma visão intemporal daquilo que Paris pode ser, quando filma o mercado e o café velho dando ao espectador uma visão da vivência de como se convive em França.



Ilustração 17 - Cenas do filme Mon Oncle (archdaily, 2015)



Ilustração 18 - Maquete do cenário do filme, A Ville Arpel (Jean-Christophe BENOIST, 2015)

No filme *Playtime*, Tati construiu uma verdadeira cidade teórica chamada de Tativille esta desafiava à arquitetura e o urbanismo, provoca uma reflexão sobre a forma de habitar um edifício ou uma cidade. Aspirava, assim como Luís Urbano nos seus textos sobre arquitetura em *Histórias Simples*, transmitir que os arquitetos da época, com a sua visão modernista da cidade, desprezavam que havia várias maneiras de contar a mesma história, assim havia muitas formas de ver a cidade.

Diz também na época os edifícios ser construída para serem vistos por a cidade como triunfo do arquiteto. “Há gente prisioneira da arquitetura moderna porque os arquitetos as obrigam a circular de uma maneira determinada, sempre em linha recta. Pedi aos atores que andassem em linha recta, nunca em circunferência ou elipses, já que o mundo inteiro tinha que seguir as linhas da arquitetura moderna” explica Jacques Tati numa entrevista ao *Cahier du Cinéma*. [ilustração 19]



Ilustração 19 - Cena do filme *Playtime* (archdaily, 2015)

Tativille era uma réplica aos conceitos de Le Corbusier, para a cidade do futuro os ideais defendidos pelos CIAM⁴². Uma cidade mais funcional que se divide em

⁴²Congrès Internationaux d'Architecture Moderne fundado em 1928 na Suíça, os CIAM eram responsáveis pela definição do international style: introduziam e ajudavam a divulgar a arquitetura considerada limpa, sintética, funcional e racional. Consideravam a arquitetura e urbanismo como um potencial instrumento

quatro zonas: habitar; trabalhar; lazer e circulação, a cidade fica assim rigidamente organizada e esta mesma rigidez é aplicada à estética dos edifícios que são praticamente todos iguais.

No entanto Tati afirma ao Cahiert du Cinèma: “Não acredito que tenha o direito de criticar a arquitetura moderna. Atualmente constroem-se grades edifícios em vidro, nada mais que vidro. Pertencemos a uma sociedade que gosta de se colocar numa vitrina. A sátira não se realiza sobre os lugares, mas sim sobre a sua utilização. Só procurei fazer um filme sobre a nossa época.” [ilustração 20]



Ilustração 20 - Cena do filme Playtime (archdaily, 2015)

Em Playtime, Tati é visivelmente mais rígidos com a estrutura da narrativa, é reduzida ao mínimo essencial para que assim se possa focar mais na arquitetura e na forma de filmar a história.

político e econômico, como tal deveria ser usado pelo poder público como forma de promover o progresso social. A Carta de Atenas, escrita por Le Corbusier fundamentada nos debates da organização, definiu o que é o urbanismo moderno, delineando normas e fórmulas que eram aplicáveis internacionalmente. A Carta considerava a cidade como um organismo a ser projetado de modo funcional, correspondendo as necessidades do homem. Entre outras propostas revolucionárias da Carta está o de que todo a propriedade de todo o solo urbano da cidade pertence à municipalidade, sendo, portanto público.

Quer criar assim o espaço através do próprio ecrã, suficiente para que o espectador possa entrar no filme e viver as emoções, Tati abre uma janela sobre o mundo moderno "... com diversas ações simultâneas em diferentes pontos do espaço, de modo a permitir que o olhar do espectador percorra todo o espaço, como se na vida real" (Rodrigues, Cinema e arquitectura, 1999, p.142).

Se eu começar um plano geral de uma cena em que há uma mesa e uma cadeira com uma objetiva 40mm e depois aproximar-me para a 25mm, já não é mais a mesma cadeira (Jacques Tati, in Cahiert du Cinèma, 1958).

Esta preocupação que Tati tinha em manter a escala, a perspetiva em utilidade do cinema, é fascinante para os arquitetos, pois são preocupações do dia-a-dia do arquiteto.

2.3 FUTURO E CINEMA: O CASO THE FIFTH ELEMENT, "O QUINTO ELEMENTO".

Nova York [ilustração 21] do século XXIII é o sonho de qualquer Futurista transformado na realidade. O filme The Fifth Element é estabelecido num futuro distante e conta a clássica história do bem contra o mal. A cena de abertura do filme (após um breve flashback a 1914) acontece em Nova York, uma cidade que cresceu e chegou a proporções titânicas. Carros voadores rasgam o céu, se espremendo no meio dos arranha-céus. Diversos cenários ligam as mais variadas estruturas, dando a sensação de que a cidade esbanja movimento por dentro e por fora.



Ilustração 21 - Nova York (SHoP Architects, 2015)

O arquiteto Antonio Sant'Elia⁴³ também anteviu torres e formas interligadas que uma sociedade Futurista teria. Assim, Nova York é a imagem perfeita de como os Futuristas queriam que fossem as cidades do futuro.

Como a Art Nouveau⁴⁴ demonstrou, a virada do século foi uma época de experiência para a arquitetura. Os Futuristas (inicialmente todos italianos) eram obcecados por fábricas, barulho, velocidade, violência e perigo. Estas reflexões agregam todos os ângulos mais impressionantes da nova era de máquinas. A eletricidade, o motor de combustão interna e outros avanços, convenceram os italianos de que o futuro seria acelerado, industrializado e arrojado.

O espaço urbano fílmico (simulado) é sem dúvida a peça chave na análise das cidades imaginárias geradas pelo cinema e interligado à arquitetura, pois produz

⁴³ Antonio Sant'Elia (1888-1916) arquitecto italiano ligado ao Futurismo, foi influenciado pelas ideias de Otto Wagner e pela cidade industrial, Estados Unidos. Em 1912, produziu desenhos de grande impacto da sua Città Nuova (Cidade Nova), com escala monumental de megalópoles com arranha-céus, passarelas e vias suspensas para veículos. Estes são aspectos reveladores da crescente atividade industrial e do aparecimento de novas tecnologias e materiais, utilizados nos seus discursos e desenhos.

⁴⁴ Art Nouveau é um estilo internacional de arquitetura e artes decorativas especialmente do início da industrialização, foi muito apreciado de 1890 até os anos 1910.

símbolos e imagens ou situações simbólicas que se espelham na vida dos residentes e na própria figura espacial dos mesmos.

Assim, as cidades utópicas do cinema só podem ser mapeadas de forma intuitiva, distante da realidade com que os arquitetos, estão habituados a trabalhar.

Aqui, o espaço arquitetónico é muito mais que mera cenografia, pois permite a ligação entre tempo, o espaço e o Homem. Fala-se até numa geografia narrativa, onde a paisagem é o elemento basilar.

Devido a suas imagens pré-concebidas, os símbolos urbanos têm o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica, visto que entre eles e a plateia já existe certa acomodação afectiva.

A cidade surge então, como uma superfície psicológica, como um agente sensorial. Dentro de uma ótica antropológica, o cinema torna-se num instrumento revelador de uma nova e flagrante faceta dos centros urbanos: a cidade das aparências, do falso, do simulacro, onde o que é não parece ser e o que parece ser não é, num complexo jogo de desejo e frustração, de sonho e realidade. Numa definição mais aproximada, estamos falando de um espaço simulado vivido. O desejo por uma representação e vivência simbólicas revelam a sobreposição entre realidade e imaginário (simulacro) gerada pelo culto imagético promovido pela sociedade atual. O simulacro, portanto, atinge seu ápice e incorpora-se definitivamente à vivência individual e coletiva urbana.

O planeamento de espaços e sua respetiva utilização (quer seja em arquitetura ou no cinema), reflete as intenções que conferem significados associáveis à cultura, à economia ou à estrutura social e política vigentes.

Esta carga de valores sócio-culturais que impregna o discurso e a representação das cidades, por intermédio de seus símbolos e imagens ou situações referenciais reflete-se, portanto, na vida dos habitantes e na própria configuração espacial e no imaginário das mesmas.

O pensamento arquitetônico já embebia o cinema desde seu nascimento, desde as primeiras experiências de estímulos visuais frutos da nova técnica até as primeiras histórias apresentadas na forma de narrativas clássicas. Os postulados urbanos têm estado sempre em voga, sejam por críticas duras e irônicas, sejam por admiração e estupefacção perante as novidades. De uma forma ou de outra, os traços da arquitetura têm sempre estado presentes nas telas do cinema.

A simulação do espaço urbano nos filmes é sem dúvida fundamental na análise das cidades imaginárias geradas pelo cinema. Esta simulação, nada mais é que a ilusão de um espaço tridimensional em movimento oriunda de um meio bidimensional, ou seja, a tela. Vive-se o espaço representado de acordo com uma narrativa, configura-se o que se denomina de espaço urbano fílmico (simulado), que é bastante diferente da realidade representada.

The Fifth Element, “O Quinto Elemento”

O suporte da imagem é fundamental para a criação de um “espaço mental” [ilustração 22] em que o arquiteto ou o realizador constroem as suas estruturas plásticas.

Este filme, de 1997, é de Luc Besson⁴⁵ e desencadeia-se em Nova Iorque em 2259, numa altura em que viagens intergalácticas e extraterrestres [ilustração 23] são comuns.

⁴⁵ Luc Besson (Paris, 1959) é um diretor, produtor e argumentista de cinema francês. Foi criado na Grécia, onde os seus pais eram ambos instrutores de mergulho, o que fez com que desde de cedo despertasse especial interesse pelas ciências marítimas, rumo que pretendia seguir.

Aos 17 anos, um acidente impediu-o de voltar a praticar desportos náuticos. Assim aos 18 anos, mudou-se para Paris onde começa a trabalhar na área do cinema. Tirou o curso de cinema nos Estados Unidos da América. Após o término do curso, regressa a França para dedicar-se ao cinema por inteiro.

Os seus principais trabalhos foram: O Último Combate (1983), Subway (1985), Imensidão Azul (1988), O Profissional (1994), O Quinto Elemento (1997), Joana D'Arc (1999), Banlieue 13 (2004), Artur e os Minimeus (2006) Banlieue 13 - Ultimatum (2009), As Múmias do Faraó (2010) e Além da Liberdade — The Lady (2011).



Ilustração 22 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)



Ilustração 23 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)

A sociedade que nos é mostrada desfruta de tecnologias mais progressistas. Nova Iorque converte-se num cabo, sendo as encostas marginais dos antigos cursos de água transformadas em edifícios, o que dá a ideia de a cidade ser um poço sem fundo.

Na baía (seca), multiplicam-se edifícios e um porto aéreo. Foram colocados mais 400 andares na cidade, tornando-a numa cidade de 600 andares e transformando os passeios e as ruas que atualmente conhecemos em habitações elevadas [ilustração 24]. A orientação principal é a vertical, perdendo-se por completo a

vista do nível térreo, encoberto por vapores de poluição. As viagens dos sujeitos são feitas em carros que voam ou elevadores unidos às frentes dos edifícios. São apresentados espaços sem luz natural, um efeito da verticalidade. No que respeita às residências, existem dois tipos: uma num edifício do final do séc. XIX, que resume-se num apartamento contemporâneo. A outra é uma célula particular, como um bunker, consumada em material metaliforme, de planta retangular. Quanto à decoração, assemelha-se a um ambiente espacial devido aos seus detalhes confeccionados, existindo sempre muito plástico no interior. Como existe excesso de população, a oferta de habitação é reduzida a módulos de espaço reduzido, labirínticos e cheios de vigilância por câmaras de polícia.



Ilustração 24 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)

Nova Iorque apresenta-se com uma mistura de edifícios modernistas, futuristas e de tendência vanguardista [ilustração 25], com um ar industrial, tanto no seu exterior como no seu interior, dando a sensação de Nova York ser uma cidade

mecanizada e cheia de movimento. Quanto às ruas (no chão), estas ficaram obsoletas com o crescimento vertical da cidade. O conceito de rua, com este aumento de altura, perdeu todo propósito e utilidade em seu sentido mais tradicional. Os automóveis aproveitam este novo espaço para circular por ruas invisíveis e rodovias flutuantes.

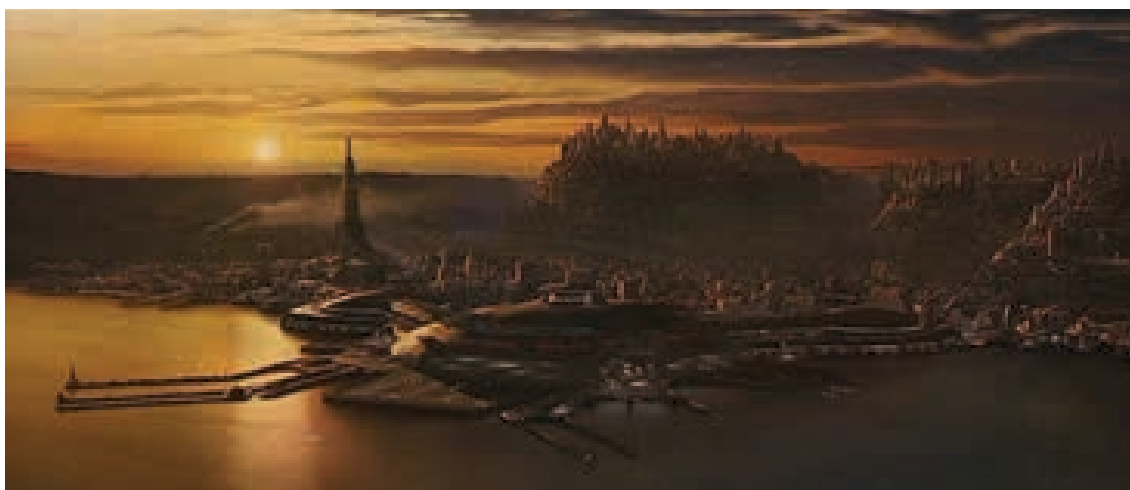


Ilustração 25 - Cena do filme The Fifth Element (archdaily, 2015)

As pessoas vivem suas vidas dentro dos arranha-céus, sempre à procura de luz, circulando pelas conexões entre os edifícios que, como pontes, são ornamentados como os novos parques e áreas de convivência. A antiga rua cai no abandono e as instalações que uma vez estavam debaixo do solo, agora circulam no exterior dando um aspeto mais mecanizado e industrial. Sobre a velha cidade adicionam-se renovadas estruturas, cada vez mais altas, interligadas umas às outras, como uma medida estrutural de comunicação, formando apenas uma macro estrutura que à distância parece um antigo castelo, cheio de torres, ou uma gigantesca montanha de aço.

Importa referir o pormenor dos densos arranha-céus e o ágil (e até arrojado) sistema de transporte de “O Quinto Elemento”, isto é, a maneira como soam as ambições urbanísticas dos Futuristas.

3. OS AUTORES E OS CASOS DE ESTUDO

3.1 ÁLVARO SIZA VIERA E MUSEU DE SERRALVES

Álvaro Siza Vieira

Álvaro Siza Vieira, nasceu em Matosinhos a 25 de Junho de 1933. O arquiteto casou e teve dois filhos, um dos quais também é arquiteto, Álvaro Leite Siza Vieira. Siza Vieira estudou, entre 1949 e 1955, na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto. Criou o seu próprio gabinete em 1954, ano em que viu construída a sua primeira obra. De 1966 a 1969 foi professor de construção na Escola Superior de Belas Artes do Porto, voltando em 1976, como professor assistente.

Conhecido pelo os seus desenhos, sejam paisagens, retratos ou esboços de viagens sempre o acompanharam, uma caneta e um papel fosse ele qual fosse é o necessário para registar o momento, não há aqui uma relação direta com a arquitetura, mas Siza considera que é uma boa maneira de desenvolver a sensibilidade visual. “Em português há dois termos para a expressão “olhar”: esta mesma que se define a si própria, e “ver”, isto é olhar e compreender.” (Jodidio, 1993, p. 7).

Viajar é a melhor aprendizagem que pode ser feita. Viajar, viajar e ver. É para todos um estímulo enorme. É como carregar as baterias. E depois trabalhar... é necessário lutar pelo reconhecimento do papel do arquiteto dentro de uma equipe. Hoje todos os trabalhos são em equipe. (Siza *apud* Delaqua, 2012).

Para Siza Vieira uma das coisas que é importante, são as referências que se ganham ao viajar, saber ver e apreciar o que nos envolve só assim conseguimos captar a essência do lugar. “Nos meus tempos de arranque, tinha então 25 anos, estava numa fase em que os candidatos a arquitetos estavam muito ligados a referências [...] e eu tinha esse entusiasmo. A formação de um arquiteto é ter não

uma, não duas, não três, mas muitas referências até ao ponto de ficarem no subconsciente e aparecerem quando é preciso.” (Vieira, 2013, p. 9)

As suas inspirações foram fortemente marcadas pelas obras dos arquitetos Adolf Loos⁴⁶, Frank Lloyd Wright⁴⁷ e Alvar Aalto⁴⁸, mas muito cedo conseguiu desenvolver a sua própria linguagem, com referências modernistas internacionais, mas com forte ligação ao estilo português, dos quais resultaram obras de grande valor e minuciosidade no modernismo português.

Siza Vieira teve um relacionamento muito próximo com o arquiteto Fernando Távora, que foi seu professor e com quem cooperou de 1955 a 1958, o próprio conta num depoimento como foi importante esta passagem no seu percurso:

No meu tempo não havia estagio, mas eu tive a sorte de ser convidado pelo arquiteto Távora, no meu 4o ano. [...] Logo a seguir convidou-me também para trabalhar no escritório dele, numa altura em que estava a terminar o projeto de execução de Vila da Feira.

Trabalhei no atelier como desenhador. O ambiente era muito bom, havia pouca gente, conversava-se muito, por vezes ele ia para fora, fazia viagens e quando voltava contava tudo com grande entusiasmo. É o caso dos Congressos do CIAM [Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna] que estavam numa fase muito criativa, complexa e às vezes conflituosa. Estou-me a lembrar da entusiástica descrição que fez de uma visita à Maison Jaoul [Le Corbusier], e como perguntou à senhora que lá morava se gostava de viver naquela casa maravilhosa e ela disse: “Por um lado gosto, por outro lado não gosto. Então porquê? Porque há muitos visitantes”. (Vieira, 2013, p. 8).

⁴⁶ Adolf Loos (1870 – 1933) foi um notável arquitecto, responsável pelo desenvolvimento da planta em diferentes cotas. Através das variações de altura das divisões, bem como das proporções adotadas e das mudanças de materiais, é estabelecida uma hierarquia entre os diversos espaços; criam-se zonas dentro da casa, definindo também graus de intimidade de cada divisão.

⁴⁷ Frank Lloyd Wright (1867 – 1959) foi um arquitecto e escritor. Um dos conceitos centrais da sua obra, é o de que o projecto devia ser individual, de acordo com a sua localização e finalidade. Responsável por mais de mil projectos, dos quais mais de quinhentos foram construídos. Wright influenciou a arquitectura moderna com as suas ideias e obras, sendo considerado um dos arquitectos mais importantes do século XX. Foi a figura chave da arquitectura orgânica, exemplificada pela Casa da Cascata, um desdobramento da arquitectura moderna, que opunha-se ao estilo internacional europeu.

⁴⁸ Alvar Aalto (1898 – 1976) foi um arquitecto e designer finlandês. O seu trabalho abrange a arquitectura, o mobiliário, a confecção de têxteis e artigos em vidro. O período da sua carreira a partir de 1920 a 1970, é refletida nos estilos de seu trabalho, que vão desde o classicismo nórdico a um racional Estilo Internacional durante os anos 1930 a um estilo mais orgânico e modernista da década de 1940 em diante.

As suas obras encontram-se por todo o mundo, com um alargado número de projetos quer a nível nacional, quer internacional, participou em seminários e conferências na Europa, América e Japão. O primeiro projeto que lhe trouxe alguma exposição, enquanto ainda cooperava com o Arquiteto Fernando Távora, foi a Casa de Chá da Boa Nova, em Leça da Palmeira (1958-1963), um edifício que assenta em rochas, numa relação harmoniosa entre a natureza e o volume construído. Dos seus primeiros projetos destacam-se também as Piscinas das Marés, Leça da Palmeira (1960-1966), classificadas como Monumento Nacional em 2006. É autor também do plano de reconstrução da zona do Chiado, em Lisboa, destruído por um incêndio em 1988.

Quanto aos prémios que recebeu ao longo da sua carreira, podemos elaborar uma lista muito vasta. Em 1981 recebeu o Prémio da Associação Internacional dos Críticos de Arte/Secretaria de Estado da Cultura AICA/SEC – Arquitectura, em 1988 a Medalha de Ouro do Colégio de Arquitetos de Madrid, o Prémio de Arquitectura Contemporânea Mies van der Rohe, em 1992 o *Prémio Pritzker*, da Fundação Hyatt, pelo projeto de renovação na zona do Chiado, em Lisboa, em 1993 o Prémio Nacional de Arquitectura, em 1996 o Prémio Secil, em 1998 a Medalha Alvar Aalto, o Prémio Príncipe de Gales da Universidade Harvard. Em 2000 o Prémio Secil, em 2001 o Prémio Wolf de Artes, em 2002 o *Golden Lion for the Best Project* Bienal de Arquitectura de Veneza, em 2005 o *Urbanism Special Grand Prize of France*, em 2006 o Prémio Secil, em 2008 o *Royal Gold Medal for Architecture*, do Instituto Real de Arquitetos Britânicos, em 2009 a Medalha de Ouro, do *Royal Institute of British Architects*, em 2010 o Prémio Luso-Espanhol de Arte e Cultura e em 2012 o *Golden Lion for lifetime achievement*, Bienal de Arquitectura de Veneza. Em 2015 recebeu o Prémio "Vida e Obra" da Sociedade Portuguesa de Autores. A sua longa lista de trabalhos, parece não ter fim.

É *Doutor Honoris Causa* pela Universidade Politécnica de Valência, pela Escola Politécnica Federal de Lausanne, pela Universidade de Palermo, e muitas outras, entre as quais, a Universidade Lusíada.

Museu de Serralves

O projeto do Museu de Serralves, criado pelo arquiteto Álvaro Siza Vieira, teve início em 1991. Em 1999, foi fundado o novo edifício, harmoniosamente integrado na envolvente urbana e nos espaços preexistentes dos jardins, do Parque e da Casa de Serralves.

Além das exposições, os visitantes do Museu de Serralves podem ainda encontrar no museu, as peculiaridades dos espaços que alinham esta obra arquitetónica, contemplada de versatilidade e aptidão para metamorfoses indispensáveis, para dar resposta à variedade e à imprevisibilidade da arte contemporânea aqui exposta.

Situado no parque de Serralves, o museu celebra uma preciosa comunicação com a casa de Serralves e os jardins envolventes.



Ilustração 26 - Planta de implantação, da autoria do escritório de Siza Vieira. (Siza, 2011, p. 24)

O museu define-se por uma articulação harmoniosa entre os diferentes elementos arquitetónicos e o leve declive do terreno onde está fixado o edifício. [ilustração 26]

A inserção do museu nos jardins de Serralves fez com que os jardins conquistassem um novo sentido, deixando de ser uma área meramente

agrícola, para serem uma nova zona, com uma interpretação diferente, permitindo assim a recuperação da história e de memórias coletivas, que conceberam os vários laços entre a arquitetura e o lugar. Siza Vieira afirma:

La sensibilidad para un arquitecto consiste en entrenar la forma de ver las cosas, la profundidad al mirar y observar, y eso se logra a través del trabajo y el entrenamiento continuo. Admito que un arquitecto está especialmente educado para tener eso que llamamos sensibilidad, que tiene que ver con la técnica en la forma de mirar, pero se trata de una capacidad que también está desarrollada en otras disciplinas creativas, como por ejemplo en los fotógrafos, que poseen una especial capacidad para captar un instante o la inmovilidad de una forma de manera magistral. [...] Es como buscar un punto de partida que me permita enlazar con otras cuestiones, es también una labor de análisis para no olvidar ciertos aspectos importantes, pero sobre todo es algo más amplio, más libre, se trata de dejarse impregnar por lo que no es visible pero está en el ambiente. Captar la atmósfera de una ciudad, por ejemplo, consiste en percibir qué es lo que nos impresiona de ella, lo que le da carácter e identidad. (Siza, 2007, p. 15)

A cidade estabelece uma ligação com o museu pois a essência do projeto foi precisamente a inserção da obra num jardim e a cidade liga-se ao museu através do jardim. Ou seja, o museu situa-se num parque rodeado por um muro e liga-se ao exterior pelos seus espaços verdes. Estes jardins são, claramente, de grande qualidade ambiental, de estilo clássico, aproveitando o prolongamento da Casa de Serralves, a mata e também a área agrícola.

O museu de Serralves é construído de Norte para Sul, o edifício ramifica-se em duas alas, separadas por um pátio, o que configura uma estrutura em “U” e uma construção em forma de “L”, entre esta e o edifício principal, formando-se um segundo pátio que serve de entrada principal ao museu e que se encontra ligado ao parque de estacionamento subterrâneo e também ao jardim. [ilustração 27]

Acomoda catorze salas de exposições, repartidas por três pisos. No piso superior encontram-se o restaurante, a sala do serviço educativo e a sala multiusos. Da esplanada do restaurante o visitante tem uma ampla vista sobre o parque de Serralves.

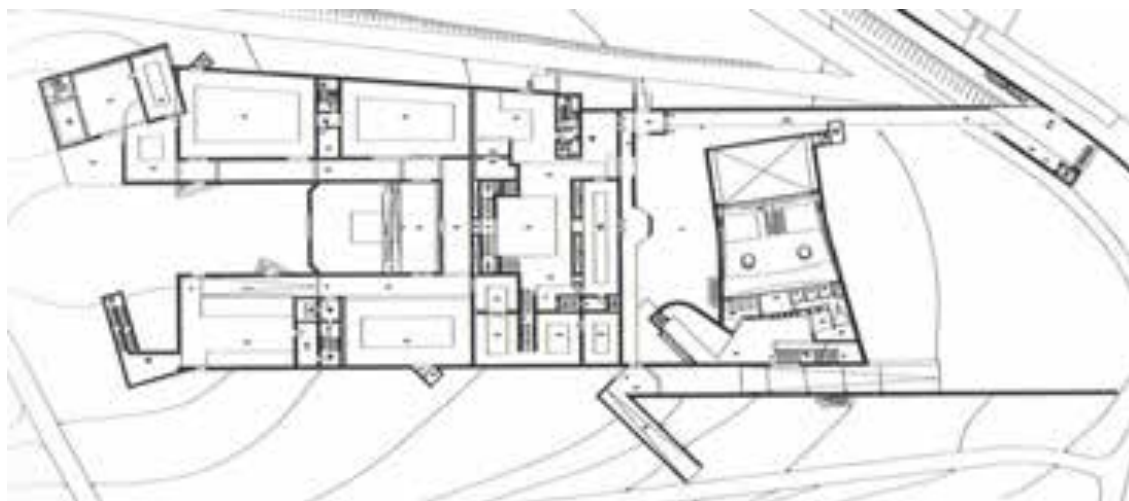


Ilustração 27 - Planta piso entrada, da autoria do escritório de Siza Vieira (Siza, 2011, p. 27)

O piso de entrada dá acesso às salas de exposição e também à livraria. O piso inferior acomoda salas de exposição, a biblioteca, o auditório e uma cafetaria. O acesso a estes espaços a partir da entrada do museu é coadjuvado por um átrio quadrado situado ao lado da receção.

A organização dos espaços, proporciona aos visitantes, variados roteiros e pontos de vista em conformidade com o programa de exposições e atividades. A sucessão de perspetivas longas sobre o interior do edifício e o exterior, sob a forma de "rotas de fuga" para os jardins, caracteriza a arquitetura. No interior, a iluminação artificial combina-se com a luz natural.

A entrada principal do museu [ilustração 28], foi muito bem concebida. A entrada faz-se através de uma abertura existente no muro que rodeia o parque, abertura essa, que permite o acesso a um pátio que liga as diferentes partes que compõem todo o parque.



Ilustração 28 - Fotografia de enquadramento da entrada (ilustrações nossas, 2014)

Siza Vieira não repetiu uma única sala no museu. Todavia, conservou a contínua repetição de galerias que descrevem os museus clássicos. A distinção do arquiteto revela-se numa janela, numa rampa, num teto, na esquina de uma sala, nos pequenos detalhes e sobretudo no modo como o visitante percorre o espaço. [ilustração 29]



Ilustração 29 - Interior do museu (ilustrações nossas, 2014)

Ao chegar ao museu, a primeira coisa que se vê é uma grande parede branca com uma abertura enquadrada. [ilustração 30] A entrada do museu é

escondida (através desta parede), que se transforma na vista principal do exterior.



Ilustração 30 - Corredor de entrada para o museu (ilustrações nossas, 2014)

Esta parede grande não se torna opressiva pela sua dimensão e não cria a sensação de se ir contra ela. Podemos associá-la a um ecrã, podendo mesmo ser um ecrã de cinema.

Existe assim uma espécie de antagonismo entre o que o museu revela ao exterior através do seu interior. As paredes brancas, interiores, à espera de obras de arte são uma das características peculiares deste museu, onde nada parece ter sido deixado ao acaso.

O percurso no espaço transporta o visitante para uma sensação de estar na rodagem de um filme, em que os seus próprios passos contam uma história. Ao

longo do trajeto o visitante descobre diversos “ecrãs” interiores “escondidos” nas grandes paredes brancas. Para poder observar uma árvore [ilustração 31 e 32], o visitante necessita de se pôr em frente a uma janela, ou seja como se fosse um “ecrã”, pois de outro lugar não seria possível visualizá-la. Siza criou uma ligação espontânea entre o lugar e o próprio espaço que o visitante ocupa.



Ilustração 31 - Enquadramento feito para a árvore pré-existente (ilustrações nossas, 2014)



Ilustração 32 - Interior do museu com uma “ecrã” para o exterior (ilustrações nossas, 2014)

Assim, com estes enquadramentos determina-se uma ligação real ao lugar o que fortalece a ligação à arquitetura. Ao produzir determinados centros de atenção, o visitante assume uma presença no lugar como sendo um elemento importante no espaço/percurso.

As janelas, ou “ecrãs” que o arquiteto projetou, não podem ser abertas sem que hajam as condições climáticas para que tal suceda, mas existem e oferecem um ponto de vista único e privilegiado do interior para a paisagem exterior [ilustração 33]. As janelas valorizam assim o lugar e o momento no percurso pelo museu.

Estes enquadramentos que o arquiteto criou fazem com que cada tela (isto é, uma parede branca) esteja à espera de arte, de vida. Um grande vão aberto, ou seja, um “ecrã” que enquadra a paisagem como se esta fosse parte da exposição, ganha movimento que o visitante pode observar. [ilustração 34]

O arquiteto Siza Vieira cria uma relação poética e espacial com as janelas, preceituando a ligação que existe entre o interior e o exterior do museu. As janelas aparecem como “ecrãs”, que representam a realidade da obra e a qualificam como elemento de relação do museu com o seu lugar. Tal como afirma Siza Vieira:

Nunca estuve interesado en hacer una fachada de cristal porque esta cuestión de equilibrio desaparece, siempre he rechazado la posibilidad de construir cierres acristalados porque me parece que algo se pierde. Tiendo más a pensar las aberturas de un edificio por razones específicas de su interior que por la composición y la imagen exterior que puedan ofrecer. Se trata de descubrir una relación en la que es determinante el paisaje y el control de la luz natural. Con frecuencia se produce un exceso de luz en los edificios construidos en cristal o con grandes ventanales que no deja de ser un derroche innecesario. Creo que la ventana es una dificultad añadida a un proyecto y produce una complejidad estructural enorme que lleva a reducir y a plantear la comunicación con el exterior de una manera muy precisa y selectiva. (Siza, 2007, p. 22)

No percurso podemos verificar que as galerias são distribuídas por espaços que estão vincados por dimensões pequenas, semelhantes à de um corredor, ou seja, são espaços muito compridos e estreitos, que não são para

exposições, mas para o visitante poder descansar. Na visão do arquiteto os museus precisam de espaços sem arte, para que o utilizador descanse os olhos e a alma.

Os enquadramentos muito estreitos, com escadas e com uma janela e lembram um beco sem saída. De um ponto de vista arquitetónico, estes enquadramentos são uma quebra no percurso, pois há salas muito amplas com grandes janelas. Para Siza, “não se pode passar abruptamente de um espaço interior fechado para um espaço tão aberto. É muito violento. É preciso fecha-lo ainda mais e depois é que se entra num outro ambiente. Há uma transição.” (Vieira ; Burmester ; Loock, 2005, p. 41).

A entrada principal, define-se numa continuação espacial que tem começo no muro exterior, mostrando-se como uma entrada natural, onde quem conduz o “espetáculo” é o próprio visitante.

Na visão do arquiteto, não há uma perspetiva de estabelecer uma obrigação em relação à circulação e à apropriação do espaço. O visitante tanto pode entrar no museu, como virar à esquerda, ou sentar-se apenas a fumar um cigarro, ficando a contemplar o parque.



Ilustração 33 - Vista exterior do museu (ilustrações nossas, 2014)



Ilustração 34 - Vista exterior de um pormenor do museu (ilustrações nossas, 2014)

3.2 BALONAS E MENANO S.A E PASSEIO DOS CLÉRIGOS

Balonas e Menano S.A

O arquiteto Pedro Balonas nasceu em Coimbra a 25 de Setembro de 1966. Licenciou-se em arquitetura em 1992 na Faculdade de arquitetura do Porto. Ainda em 1992 começou a sua colaboração com a empresa "Grupo 3 Arquitectos Associados", no Porto. Em 1996 surge a ideia "Os projectos individuais no varejo, habitação e Meio Ambiente". Em 1999 é membro fundador do "Balonasprojectos - arquitectura e urbanismo" . No ano de 2000, torna-se Arquiteto consultor do conselho executivo do Hospital de S. João do Porto. Em 2004 torna-se também membro da AIA (Instituto Americano de Arquitectos) e organiza a Conferência da Primavera AIA no Porto. Em 2005 é sócio fundador, desta vez da Balonas e Menano S.A., onde faz parte da equipa o arquiteto Simão Silva.

Passeio dos Clérigos

O Passeio dos Clérigos, que recebeu os prémios Urban Intervention Award e Urban Living Award (Berlim, 2013), projeto erigido num local classificado como património da UNESCO⁴⁹, é a rua pedonal que liga a Torre dos Clérigos à Livraria Lello, inaugurada em 2012, sendo hoje considerada como um dos espaços mais modernos da Baixa do Porto.

É um espaço urbano relativamente pequeno no qual se implantaram um jardim aparentemente suspenso, um centro comercial, e um parque de estacionamento. [ilustração 35]



Ilustração 35 - *Render do projeto, vista superior (espaço de arquitectura, 2015)*

⁴⁹ UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) é a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura criou-se em 4 de Novembro de 1946 com o objetivo de contribuir para a paz e segurança no mundo mediante a educação, a ciência, a cultura e as comunicações.

Naquele espaço inserem-se lojas comerciais de referência (moda, lazer, restauração, entre outras), um restaurante e algumas cafetarias, jardim e um quiosque.

Considerado um importante contributo para a melhoria da qualidade de vida no ambiente urbano, é um projeto baseado que se funda no princípio de que o espaço público deve adotar uma forma eminentemente aberta para a cidade. Esta solução arquitectónica revela um equilibrado respeito pelo património envolvente.

Sendo um projeto dos arquitetos Pedro Balonas e Simão Silva (Balonas e Menano SA), este passeio pedonal impõe uma nova topografia que se funde com a envolvente [ilustração 36], apresentando alçados, pavimento em continuidade com passeios de ruas contíguas, sendo que cada um dos vértices do edifício estabelece contacto com outros espaços da cidade.



Ilustração 36 - Vista da Torre do Clérigos para o Jardim do Olival (ilustrações nossas, 2014)

O contexto e perfil deste arruamento, bem como a forma de utilização que oferece aos transeuntes, traz uma nova dinâmica ao lugar, sendo que na sua cobertura em dois grandes planos, concordantes ou comunicantes com a envolvente, se implantou um jardim suspenso com cerca de 4.500 m², o jardim do Olival, que contem uma esplanada e um restaurante.

O Passeio dos Clérigos é um singular exemplo do potencial regenerador que os projetos de reabilitação urbana podem ter no centro das grandes cidades. Com uma arquitetura moderna e arrojada, aposta num conceito de comércio de rua, a céu aberto e privilegia a abertura do espaço à cidade.

O projeto junta várias coisas num único sítio: um espaço pequeno com um jardim que parece estar suspenso, um centro comercial, e um parque de estacionamento, tudo dividido em três partes. Tem lojas de moda, um restaurante e cafetarias. Na parte superior temos o jardim onde os visitantes se podem sentar a apreciar a envolvente, jardim que tem um ar campestre (talvez por causa das oliveiras) e detentor de um quiosque de apoio, com comida e bebidas. O Passeio dos Clérigos fica no coração da cidade, e o projeto faculta uma nova perspetiva de ver a cidade.

O projeto foi um dos empreendimentos galardoados nos prémios nacionais de reabilitação urbana, sendo vencedor na categoria de Melhor Intervenção de Uso Comercial. Concebido como parte fundamental do esforço de reabilitação da Baixa do Porto, o projeto vê assim reconhecido o esforço da Urbaclérigos⁵⁰, empresa responsável pela devolução à cidade de um espaço que se encontrava degradado e cuja utilização estava há muito fechada aos portugueses.

⁵⁰ Urbaclérigos é uma empresa cuja atividade recai na concepção, projeto, construção, manutenção e exploração, mediante a constituição do direito de superfície, do espaço acima do nível do solo denominado "Praça de Lisboa".

Vencedora do concurso lançado pela Câmara Municipal do Porto, a Urbaclérigos trabalhou numa estreita colaboração com o IGESPAR⁵¹, agora Direção Regional da Cultura do Norte, para a concretização de um projeto que permitiu uma nova realidade no coração da cidade, promovendo novos conceitos comerciais e uma integração paisagística não só moderna, mas também ajustada com o espírito da envolvente. O prémio de Melhor Intervenção de Uso Comercial veio confirmar a aposta realizada, colocando a reabilitação urbana como uma das áreas com maior potencial de desenvolvimento.

Ao passear na envolvente que abrange o Passeio dos Clérigos, percebemos rapidamente que o projeto foi estrategicamente colocado. Trata-se de um esboço moderno mas, rodeado de história pois encontra-se num dos centros históricos da cidade do Porto.

O visitante ao percorrer o lugar é atraído para o “interior” do Passeio dos Clérigos. Os eixos visuais que os arquitetos criaram são como “braços abertos” para quem passa na envolvente, seja a pé ou de automóvel. Criam enquadramentos que deixam na mente do visitante a curiosidade de habitar aquele espaço de “dentro” (apesar de este ser um espaço a teto aberto).

O projeto destaca-se pois os eixos “obrigam” o visitante a fazer um determinado percurso, como se se tratasse de um caminho onde a câmara de filmar vai contar uma história. Cada passo dado é uma descoberta, pois os enquadramentos criados não permitem que se veja tudo do início do eixo até ao seu fim, o que desperta a sensação de infinito. [ilustração 37 e 38]

⁵¹ IGESPAR é O Instituto de Gestão do Património Arquitectónico e Arqueológico. É um Instituto Público português, que "tem por missão, a gestão, a salvaguarda, a conservação e a valorização dos bens que, pelo seu interesse histórico, artístico, paisagístico, científico, social e técnico, integrem o património cultural arquitectónico e arqueológico classificado do País." (Artº21-1)



Ilustração 37 - Passadiço no Jardim do Olival (ilustrações nossas, 2014)



Ilustração 38 - Piso térreo das lojas (ilustrações nossas, 2014)

O Passeio dos Clérigos centraliza a torre dos Clérigos no seu eixo, como se a torre fosse o plano de fundo do “ecrã”, onde todo se passa a sua frente: as pessoas a passear, sentadas na esplanada a conversar... devido a todas estas coisas este projeto é considerado multifacetado.

Uma das sensações mais agradáveis de experienciar neste espaço é o de estar sentado na esplanada e observar todo o que se passa à sua volta, como a alteração da luz natural, as pessoas a passarem, as cores e os sons: é como se de uma sala de cinema se tratasse, como se assistíssemos a um filme.

3.3 EDUARDO SOUTO MOURA E CASA DO CINEMA MANOEL DE OLIVEIRA

Eduardo Souto Moura

O arquiteto Eduardo Souto Moura nasceu no Porto a 25 de Julho de 1952. É filho de José Alberto Souto de Moura, médico, natural de Braga, e de Maria Teresa Ramos Machado e irmão do nono Procurador-Geral da República Portuguesa, José Adriano Machado Souto de Moura e de Maria Manuela Machado Souto de Moura. Licenciou-se na Escola Superior de Belas Artes do Porto e na Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto onde foi professor assistente entre 1981 e 1990, tendo regressado mais tarde, em 2003.

Iniciou a sua carreira como colaborador no atelier de Álvaro Siza Vieira. Em 1981, ainda recém-licenciado, surpreendeu a comunidade dos arquitetos ganhando o concurso para o importante projeto do Centro Cultural da Secretaria de Estado da Cultura no Porto (1981-1991) que o viria a lançar, dentro e fora de Portugal, como um dos mais importantes arquitetos da nova geração. Souto Moura tem como referencia grandes nomes da arquitetura, além de Siza Vieira, Mies van der Rohe⁵² e Aldo Rossi⁵³.

⁵² Mies van der Rohe (1886 – 1969) Ludwin Mies van der Rohe, arquitecto alemão, estudou durante dois anos na escola de comércio, tendo-se deslocado para Berlim, anos mais tarde, onde trabalhou com o arquitecto Bruno Paul e com o arquitecto Peter Behrens. Nesses anos conheceu Gropius e Le Corbusier. Da sua vasta obra, destacam-se projectos como o Pavilhão Alemão na Exposição Internacional de Barcelona, 1929, onde aplica a sua pesquisa sobre a planta livre, valorizando qualidades de continuidade e fluidez espacial que foram conseguidos pela articulação de planos e uma materialidade que acentua a oposição de valores entre encerramento e transparência. São de realçar também projectos como o Crown Hall, 1956, a casa Farnsworth, (1948-1952).

⁵³ Aldo Rossi (1931 – 1997) Arquitecto italiano, estudou no Politécnico de Milão e licenciou-se em Arquitectura em 1959. Poucos anos depois, exerceu funções docentes em várias escolas de arquitectura, colaborou com a revista Casabella Continuità e assumiu a sua direcção redatorial em 1964. Escreveu um dos textos teóricos mais influentes da segunda metade do século XX, L'Architettura della Città (a arquitectura da cidade, 1966). Foi diretor do departamento de arquitectura da Trienal de Milão, projectou o Teatro del Mondo, um edifício construído flutuante em forma de torre, construído em madeira para a Bienal de Veneza. A sua arquitectura foi sempre possuidora de formas simples de influência clássica. Em

Souto de Moura é conhecido pelas suas formas simples, gestos únicos, a aparência entre o artificial e o natural, a exatidão da escolha de cada material e elemento arquitectónico. Outra das características dos seus projetos são as aberturas para o exterior que nunca são esporádicas. O arquiteto diz que tem “[...] um verdadeiro complexo para projectar janelas.” (Moura *apud* Freitas, 2014, p.123).

Segundo a visão do próprio, sobre como será a casa no futuro, considera que, a casa no futuro vai ser igual a do presente:

A Arquitectura é uma coisa que muda pouco, tem uma inércia muito grande. Quer dizer, se formos comparar com os automóveis, com a pintura, as alterações do foro da pintura [...] Na Arquitectura não há essa diferença. Quer dizer, há muito mais mudanças de materiais, mas as formas são reconhecidas hoje como foram a milhares de anos. E portanto, não vejo essa mutação. (Moura *apud* Freitas, 2014, p.122)

Há nas obras do arquiteto um desenho cuidado dos vãos e o objetivo/interação que estes criam, para além de possibilitar a entrada de luz, um pormenor muito importante nas obras de Souto Moura: “[...] tem a mesma importância que o espaço; não existe arquitetura sem luz, não existe arquitetura escura, negra. Não se pode viver na escuridão.” (Moura *apud* Freitas, 2014, p.123).

A luz é um apontamento muito relevante num projeto, porque da luz resulta de algo tão básico como a abertura de um buraco, mas o arquiteto alerta que “Não se pode começar a projetar pensando na luz – seria um grave erro –, do mesmo modo que não se pode começar a escrever um texto pensando desde o início que será poético.” (Moura *apud* Freitas, 2014, p.123).

O seu reconhecimento internacional viria a reforçar-se com a conquista do primeiro lugar no concurso para o projeto de um hotel na zona histórica de Salzburgo, na Áustria, em 1987. É um dos expoentes máximos da designada Escola do Porto e vencedor do *Prémio Pritzker* em 2011. A 9 de Junho de 1995

1981 publicou *Un Autobiografía Científica* (Autobiografia Científica), um dos seus textos fundamentais. E em 1990 foi-lhe atribuído o prestigiado *Prémio Pritzker*.

foi feito Grande-Oficial da Ordem do Infante D. Henrique e a 9 de Julho de 1999 foi feito Grande-Oficial da Ordem do Mérito. A partir da Casa em Cascais, produzida em 2002, começou a despegar-se da linguagem miesiana que o definiu numa primeira fase da sua obra, começando a redesenhar a forma de construir e criar arquitetura através da complexidade e dinamismo de formas, mas sempre com a cautela do desenho espacial habitual. Exemplo disso é o Estádio Municipal de Braga, onde o imaginário de teatro e o cenário da pedreira, onde a obra foi construída em nada nos dirigem às primeiras obras do arquiteto, mas muito mais a uma segunda etapa que dá, agora, os primeiros passos. A 14 de Julho de 2011, Souto de Moura foi distinguido pela Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada do Porto com o doutoramento *Honoris Causa*. No mesmo ano de 2011, a Universidade de Aveiro também lhe concedeu o título de *Doutor Honoris causa*. A 20 de Janeiro de 2012 foi feito Grande-Oficial da Ordem Militar de Santiago da Espada. Tem nestes anos recentes dado alguns passos no campo do design de produto.

Foi professor convidado em distintas universidades europeias de Arquitectura, em 1988, a Faculdade de Arquitectura Paris-Belleville, no ano seguinte nas escolas de Arquitectura de *Harvard* e de Dublin, em 1990 – 1991 na ETH de Zurich e em 1994, na Escola de Arquitectura de Lausanne.

Casa do Cinema Manoel de Oliveira

No âmbito da obra de Eduardo Souto Moura, a Casa do Cinema Manoel de Oliveira [ilustração 39] é uma tentativa de experimentar o oposto da sua consistentemente afirmada prática de projeto.

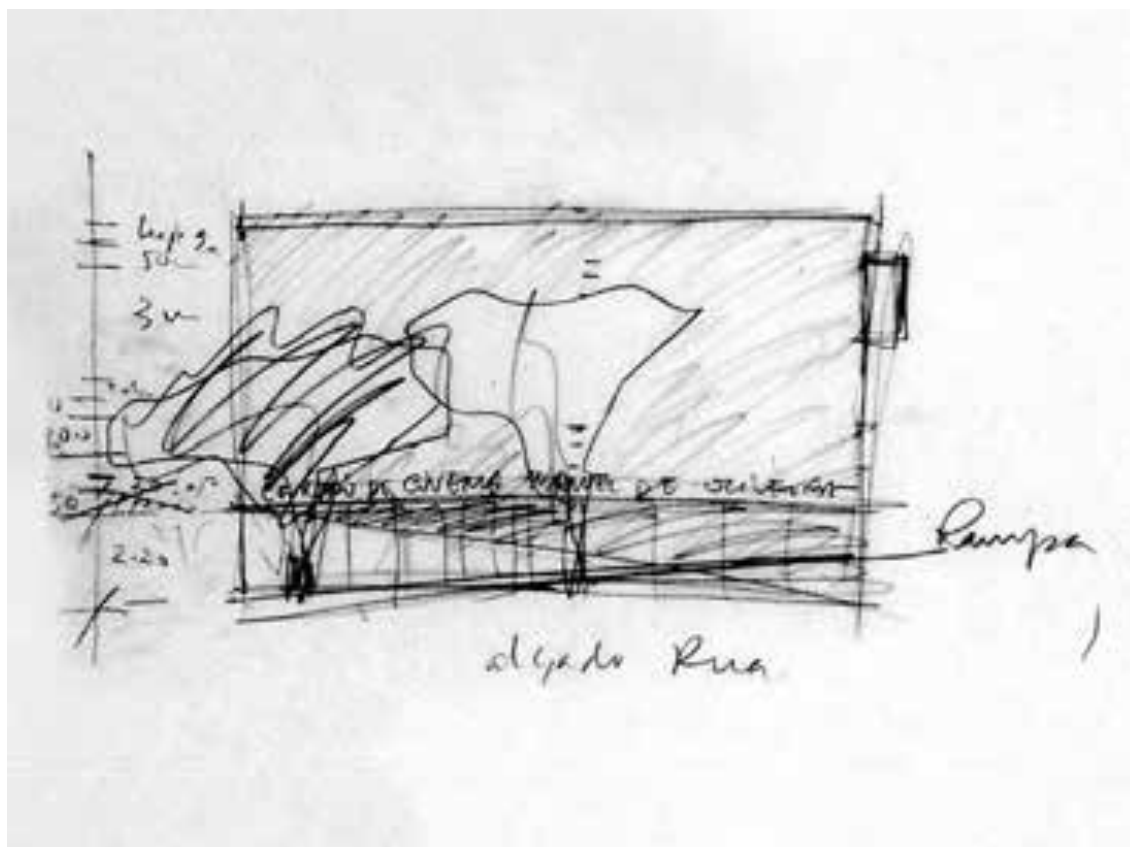


Ilustração 39 - Desenho do alçado (Souto Moura, 2004)

A presença do mar num horizonte e a extensão ajardinada para norte, criam uma delimitação física e ambiental que admite superar a condição terrena do mero loteamento, permitindo pensar a casa, como uma Folie. [ilustração 40 e 41]

O tema das Folies foi recuperado em Paris, por referência às estruturas que animavam os jardins ingleses do século XVIII. Apesar da Folie, a obra de Souto Moura faz sentir, na materialidade, uma certa gravidade tectónica, apesar do seu carácter objetual, a lembrar a máquina de filmar, parafraseando Le Corbusier, a casa como uma machine a filmer.



Ilustração 40 - Planta de localização (Souto Moura, Caleidoscópio, 2004)

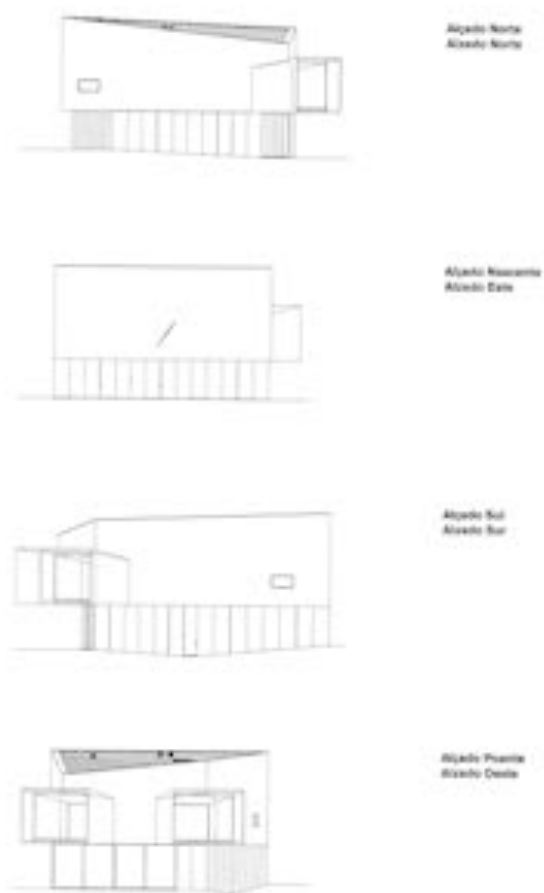


Ilustração 41 - Alçados (Souto Moura, Caleidoscópio, 2004)

As características da materialidade do projeto não deixam de fazer sentido, pois há uma analogia que se estabelece entre a machine a filmer e a textura negra que reveste o betão no exterior, como no interior os vários tons de cinza que se dissolvem. Este jogo desprendido entre o escuro e a luz faz com que haja, de imediato, uma associação ao cinema. [ilustração 42 e 43]



Ilustração 42 - Interior da Casa do Cinema (Souto Moura, Caleidoscópio, 2004)

Porém o processo que abrangeu a abertura da Casa do Cinema Manoel de Oliveira, na cidade onde nasceu, dava um filme. Um longo filme, com um fim imprevisível. "Fizeram a casa, mas não puseram o preto no branco", disse o próprio realizador, Manoel de Olivera⁵⁴.

⁵⁴ Manoel de Oliveira (1908-2015) cineasta português, nascido no Porto. Foi autor de trinta e duas longas-metragens. Ainda jovem foi a Galiza, onde frequentou um colégio de jesuítas. Dedicou-se também ao atletismo, sendo campeão nacional pelo Sport Club do Porto em salto à vara. Antes de se aplicar no cinema, ainda se dedicou ao automobilismo e a vida boémia. Cedo se interessou pelo cinema, o que o levaria a frequentar a escola do cineasta italiano Rino Lupo, quando este se radicou no Porto. Manoel de Oliveira morreu, vítima de paragem cardíaca. Era considerado o realizador mais velho em atividade. O único que tinha assistido à passagem do cinema mudo à sonoro e do preto e branco à cor. o realizador conseguiu concretizar o seu último desejo que era "continuar a fazer filmes até à morte". Manoel de Oliveira era tratado por muitas pessoas como "O Mestre" como uma forma de respeito, e por ter vivido muitos anos de cinema.



Ilustração 43 - Vista exterior, materialidades (ilustrações nossas, 2014)

Quando visitou pela primeira vez a casa, projetada por Eduardo Souto Moura, o cineasta verificou que o edifício não dava resposta a uma das suas mais importantes condições "O arquiteto fez uma obra bonita, mas esqueceu-se da sala de projeções" (in Diário de notícias, 2007). No entanto, havendo acordo entre as partes, "a falta de sala de projeção é coisa que se pode remediar" (in Diário de notícias, 2007).

Souto Moura projeta com o "conceito" de os "olhos sobre a paisagem", criando uma instabilidade cúbica. Nesta realidade a organicidade cúbica de Le Corbursier esta completamente ausento, o arquiteto criou um "desequilíbrio" por uma estrutura abstrata, causada por uma lógica de afirmação excepcional.



Ilustração 44 - Vista Norte, "Os olhos" (ilustrações nossas, 2014)

A ausência de um carácter gráfico da organização interna do projeto, leva-nos para a desconstrutivista da arquitetura⁵⁵. Assim a obra é resolvida esquematicamente, por uma linguagem de experiências modernistas, com influências da Bauhaus.

Na estrutura interna do edifício há uma certa organização que nos atrai para um movimento giratório, que nos leva até aos "dois olhos" [ilustração 44], ou seja, até às duas salas do olhar. Estes dois cubos saem sobre a paisagem e dão ao visitante a sensação de caminhar em direção ao céu, no limite do imaginário. [ilustração 45]

⁵⁵ Desconstrutivismo da arquitetura é uma linha de produção arquitectónica pós-moderna que começou no fim dos anos 80. É caracterizada pela fragmentação, pelo processo de desenho não linear, por um interesse pela manipulação das ideias da superfície das estruturas ou da aparência, pelas formas não-retilíneas que servem para distorcer e deslocar alguns dos princípios elementares da arquitetura.



Ilustração 45 - Interior da Casa do Cinema (Souto Moura, Caleidoscópio, 2004)

Esta mesma metáfora é usada nas escadas rampeadas de acesso [ilustração 46], que nos fazem caminhar a um ritmo lento, existindo assim uma descoberta progressiva da paisagem e do edifício. Esta liberdade é também uma simbologia da génese democrática da sétima arte.

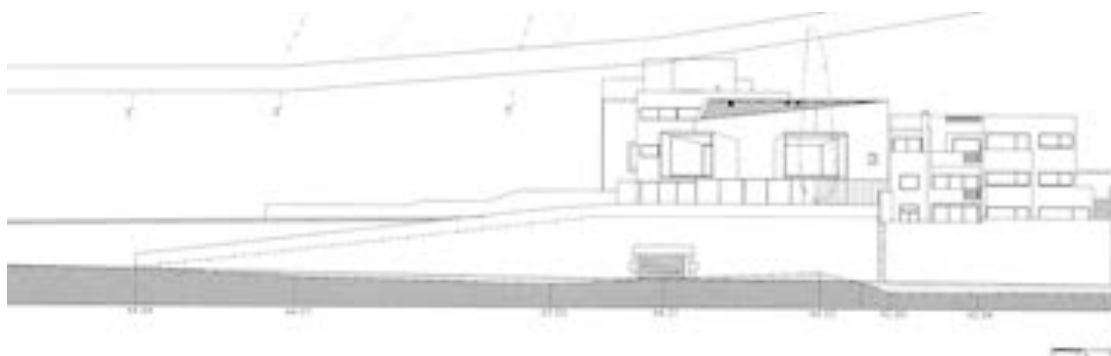


Ilustração 46 - Alçado longitudinal da vista Norte (Souto Moura, Caleidoscópio, 2004)

O projeto na fachada sul também tem acesso e apesar do edifício se encontrar quase escondido deixa a ideia como o próprio Souto Moura declara que “[...] Com esta cauda o edifício deixou de ser mosca e quem passa pode pensar aqui há gato” (Figueira, Casa do Cinema Manoel de Oliveira)

4. CASO PRÁTICO

O projeto localiza-se em Alcântara, no LxFactory, junto à antiga fábrica da Sidul. Esta zona é reconhecida por ser maioritariamente industrial e também por guardar uma grande parte desta história.

Atualmente, o LxFactory é usado em variadas áreas, mas principalmente as ligadas às artes, dispondo o espaço de lojas, escritórios, restauração e um dentista. O seu estado de conservação exterior é débil, mas com um enorme potencial para ser recuperado como tem sido feito ao longo destes últimos anos (todavia sem aparente organização, mas poderá ser essa a razão que dá um “toque” especial ao lugar).

A interação passa-se dentro do próprio loteamento do LxFactory, com o objectivo programático de atrair mais pessoas para aquele espaço, bem como manter a sua permanência nele.

Assim, propõe-se agora um museu de arte contemporânea. O conceito foi encontrado após vários estudos e pesquisas e nasceu da ligação bastante forte entre Alcântara e os seus contentores marítimos, partindo desta conexão uma intenção de “provocação” artística de uma adição destes contentores aos sites no LxFactory, despertando assim uma nova visão das pessoas para estes. Uma vez que o próprio LxFactory foi construído por aditamentos ao longo dos anos, não faria qualquer sentido tocar no já existente, mas sim dar continuidade à sua própria linguagem de mutação.

O projeto seguiu assim, com a modelagem do dimensionamento dos contentores, Standard 20' e High Cube 40'.

Conservando-se fiel ao modelo, o museu cria uma barreira do LxFactory com a Av. Índia onde quem vagueia dentro da antiga fábrica, depara-se com um grande ecrã direcionado para a cidade, como se deparasse com um mundo à parte.

Ao percorrer o interior do museu, ocorre a mesma sensação, todavia, com uma conotação superior, que permite ao visitante ter um panorama amplo sobre o rio Tejo. Isto é: é como se pudéssemos sentar-nos e assistir a um filme em tempo real, com a totalidade da vida, existência que acontece do lado de fora do museu.

Importa por fim mencionar, que acessibilidade ao espaço via automóvel é possível fazer-se de livre acesso. Até hoje há uma única via longitudinal, dentro do LxFactory, que dá acesso aos dois parques subterrâneos, uma delas de acesso ao museu.

O LxFactory tem um grande potencial para a criação de (ainda), mais espaços verdes e dispõe de uma livre e calma circulação pedonal, características, que o tornam bastante apelativo e um dos lugares “obrigatórios” a visitar em Lisboa.



Ilustração 47 – Render's finais do museu (ilustrações nossas, 2015)



Ilustração 48 - Planta do piso terreo (ilustrações nossas, 2014)

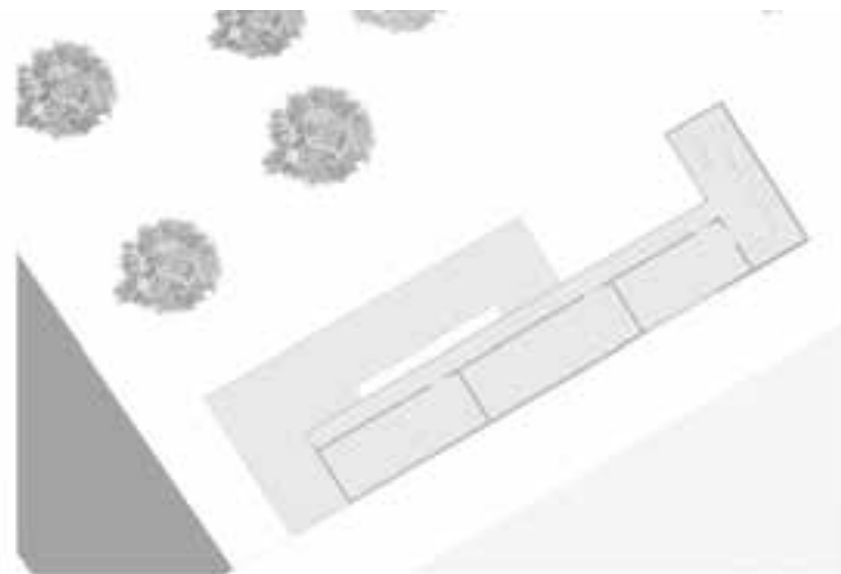


Ilustração 49 - Planta do piso 1 do museu (ilustrações nossas, 2014)

5. CONCLUSÃO

Como já exposto na introdução da presente dissertação, o factor primordial que confronta a Arquitetura com o Cinema é o espaço. Para sentirmos o espaço é imprescindível haver uma sensação de movimento. Assim, só ao transitarmos num espaço, ou ao assistirmos a um filme, é que conseguimos alcançar a sua particularidade num todo, de forma antagónica com o que sucede com a Pintura ou até mesmo com a Fotografia, por serem artes estáticas. Como já foi mencionado, a denominada “promenade architecturale”, agitada por Le Corbusier, é precisamente essa impressão do espaço em movimento, tal como o travelling no Cinema, no qual a visão, é a da câmara que palmilha o espaço.

Para além das noções de espaço e de movimento, existe uma colossal analogia entre estas duas artes – Arquitectura e Cinema –, que inicia-se desde o seu método criativo e de metodologia, até à similitude da função do arquiteto com o do realizador de Cinema e/ou com o do ator. Estas duas formas de Arte indagam-se reciprocamente e edificam simultaneamente novos sentidos para ambas. São também como já anteriormente referido, artes que recorrem a uma experiência sinérgica de espaço, aquecendo conjuntamente em todos os sentidos. É através destes incentivos que adquirimos a noção espacial e o saber do mundo em nosso redor, ângulos que arrolam a Arquitetura e o Cinema.

O Cinema teve e continua a ter uma grande preponderância na prática espacial e na quimera e entendimento do espaço na Arquitectura. Como vimos em *Rear Window* (Hitchcock, 1954), o olhar e a perspetiva, associados também ao espaço teatral, são dados fundamentais nesta conexão, dirigindo estas duas artes à ideia de voyeurismo e contemporaneamente para o noção de Walter Benjamin de que a Arquitectura é uma caixa – um espaço cénico – dentro do Teatro do Mundo. Também o Cinema teve um papel fundamental para a apreciação da sociedade e da Arquitectura da Era - como vimos em *Playtime* (Tati, 1967).

Existem porém, dois tipos de espacialidade em contenda: a espacialidade real e a espacialidade cinematográfica. A espacialidade real equivale ao espaço

construído, seja este um cenário, ou Arquitetura construída para ser sentida, e está geralmente associada ao espaço arquitetônico.

Porém, existe ainda a espacialidade cinematográfica agremiada ao espaço fílmico que, como vimos em *Dogville* (Von Trier, 2003), que é uma abordagem ao espaço que solicita uma imaginação superior, conveniente ao seu tamanho de abstração. Neste tipo de espacialidade, o próprio espaço é abreviado ao seu âmago, a diminutos registros, dando à assistência o papel de alimentar a sua mente com o espaço da ação, a partir daquilo que conhece da realidade (a chamada “construção de mapas mentais”).

Estes dois tipos de espacialidade, são justamente aqueles que o arquiteto junta no seu processo criativo de Arquitetura. Tanto o arquiteto como o cineasta unem a espacialidade arquitetônica com a realidade cinematográfica, pois concebem espaços e tempos artificiais nas sua imaginação, de modo a prever, o mais aproximadamente possível, qual será a experiência espacial futura desse mesmo espaço. O tempo, como quarta dimensão e agremiado ao espaço, permite também criar um conjunto de imaginários confrontos que suscitam a criação de novas espacialidades.

As propostas fantasiosas, feitas tanto por parte da Arquitetura como do Cinema, colaboraram também para a criação de novos conceitos de espaço e de sociedade. E tal como o Cinema se apoiou em espaços arquitetônicos existentes para criar quimeras cinematográficas, também a Architectura se inspirou em espacialidades utópicas criadas pelo Cinema. Como vimos em *The Fifth Element* (Luc Besson), estas propostas utópicas, serviram várias vezes de crítica à Architectura e à sociedade e também como elemento de ponderação.

Como vimos, a “casa” é dos espaços mais analisados a nível cinematográfico, rigorosamente porque é o espaço em que o Homem reside e, por isso espelha as suas existências e a sociedade na qual ele se entranha.

Para engrandecer e apoiar os pareceres aportados nesta dissertação, foram escolhidos três casos de estudo. Três casos, de três arquitetos diferentes, três obras de dimensões diversas e com fins dissemelhantes. Todos têm em corrente uma ligação proporcionada com o espaço, o que faz com o que os próprios espaços criados pudessem ser cenários de filmes, ou mesmo ali passar o filme em tempo real.

Ambos articulam de uma forma equilibrada vários materiais, num jogo de planos, reflexos, espaços cerrados que se articulam com espaços abertos, criando conjunturas imprevistas. Cada espaço deve ser novo e fomentar a quem o experimenta, sentimentos e agitações fortes. Este carácter de surpresa, presente nas obras destes arquitetos, é precisamente o que lhes permite arquitetar uma relação com o Cinema e com a obra cinematográfica.

Nenhuma representação cinematográfica de um espaço pode comutar a experiência espacial física do mesmo. Contudo o Cinema - através do filme - é uma das maneiras mais aprontas de experimentar o espaço, pois para além de recorrer fortemente aos sentidos como na experiência espacial física, aconselha paralelamente novas visões e novas abordagens espaciais. É justamente este fator que torna o Cinema tão importante para a Arquitetura, tanto a nível nocional como espacial.

REFERENCIAS

BENEVOLO, Leonardo (1999) – Historia de la arquitectura moderna. Tradução de Laterza Figli. 8.ª ed. rev. e ampliada. Barcelona : Gustavo Gili. ISBN 84-252-1793-8.

BENJAMIN, Walter (1992) - Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política. Lisboa : Relógio D'Água Editores. ISBN 978-989-641-270-8

LYNCH, David (2009) – The World Reveals Itself. [Entrevista realizada por] Kathrin Spohr. In BARNEY, Richard A., ed. - David Lynch : Interviews [Em linha]. Mississippi : University Press of Mississippi. [Consult. 03 jun 2015]. Disponível e WWW: <URL: <https://books.google.pt/books?id=9dTckwmvEylC&pg=PA163&lpg=PA163&dq=%22the+world+reveals+itself%22+spohr&source=bl&ots=CqFpflLCZb&sig=57Allvm6PmY2aoAtSwaveU52pmY&hl=pt-PT&sa=X&ei=OhxvVeyTJ4HP7ga-l4PICw&ved=0CB8Q6AEwAA#v=onepage&q=%22the%20world%20reveals%20itself%22%20spohr&f=false>>

MALLET-STEVENSON, Robert (1915) – Architecture e Cinema. In CANOSA, Michele, org. – Cinéma : la creazione di un mondi. [S.I.] : Le Mani Editore. p. 101-103. ISBN 978-88-8012-176-3. Numero speciale della rivista, letteraria e di cultura varia, “Les Cahiers du Mois”.

MALLET-STEVENSON, Robert (1946) – Le Cinéma et les Arts: L'Architecture. In L'HERBIER, Marcel - Intelligence du cinematografe. Paris: éditions Corrêa. p. 288-290.

PENZ, François (1999) – A arquitetura nos filmes de Jacques Tati. In RODRIGUES, António, ed. lit. – Cinema e Arquitectura. Lisboa : Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema. p. 137-147.

RODRIGUES, António (1999) – Cinema e Arquitectura. Lisboa : Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema.

RODRIGUES, Sérgio Fazenda (2009) – A Casa dos Sentidos : crónicas de arquitectura. Mafra : Rolo&Filhos.

TATI, Jacques (2004) – Playtime, vida moderna [Filme]. Lisboa : Atalanta Filmes. 1 filme em DVD, (115 min.) : color, son. Originalmente realizado em 1967.

TRIER, Lars Von (2004) – Dogville [Filme]. Lisboa : Atlanta. 1 filme em DVD, (171 min.) : color, son. Originalmente realizado em 2003.

URBANO, Luís (2013) – Histórias Simples. Porto : AMDJAC. ISBN 978-984949-1-9.

VIEIRA, Álvaro Siza (2006) – Imaginar a Evidência. Lisboa : Edições 70.

VIEIRA, Álvaro Siza (2008) – El sentido de las cosas: una convercación con Álvaro Siza. [Entrevista realizada por] Juan Santos Domingo, Porto, 2007. EI Croquis. Madrid. ISSN 0212-5633. 140 (2008) 6-58.

VIEIRA, Álvaro Siza (2013) – Depoimentos. Excertos de uma conversa conduzida pelos arquitectos Luís Pereira Miguel e Rita Alves. In ORDEM DOS ARQUITECTOS. Secção Regional do Sul - Prémio Estágios em Portugal e no Mundo [Em linha]. Lisboa : Ordem dos Arquitectos. p. 8-9 [Consult. 26 Abr 2014]. Disponível e WWW: <URL:http://oasrs.org/documents/11013/19198/BookletPREMIO_digital.pdf/f9e33abf-0d12-4af3-92e9-7325cb1b7063>.

VIEIRA, Siza ; BURMESTER, Maria ; LOOCK, Ulrich (2005) – Álvaro Siza, um percurso no museu de Serralves. Tradução de Cláudia Gonçalves. Lisboa : Público ; Fundação de Serralves. ISBN 989-619-006-2.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Pedro Vieira (2010) – Ensaio sobre o espaço da arquitectura, 1963.. In GOMES, José Manuel Rodrigues, coord. - Teoria e Critica de arquitectura século XX. Lisboa : OA-SRS : Caleidoscópio. p. 489-501.

BAPTISTA, Luís Maria Rodrigues (2007) – Espaços de Filmar. Artecapital [em linha]. (02 Mai. 2007). [consult. 11 Jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:http://www.artecapital.net/arq_des-16-espacos-de-filmar>.

BARATA, Paulo Martins [et al.] (2001) – Álvaro Siza : Museu de Serralves. Lisboa : White and Blue.

BENJAMIN, Walter (1955) – A Obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica [em linha]. [S.l. : s.n.]. [consult. 11 Jun. 2015]. Disponível em WWW:URL:<http://www.mariosantiago.net/Textos%20em%20PDF/A%20obra%20de%20arte%20na%20era%20da%20sua%20reprodutibilidade%20técnica.pdf>>.

BMM ARQUITECTOS (2015) - Balonas Menano, Morschel Architects [em linha]. Porto : BMM Arquitectos. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://bmm-arquitectos.com/Introduction.htm>>.

CAIRNS, Graham (2013) – The Architecture of the Screen : Essays in Cinematographic Space. [S.l.] : Intellect.

COHEN, Jean-Louis (2006) – Le Corbusier 1887- 1965 : Lirismo da arquitectura da Era da máquina. Köln : Taschen. ISBN: 978382237368.

CORREIA, Artur Manuel Gouveia (2012) - Lugar, espaço e movimento : o percurso como elemento fundamental da arquitectura. Lisboa : Universidade Lusíada de Lisboa. Dissertação de Mestrado.

COSTA, José Manuel ; COSTA, João Bénard da ; LOPES, João (1982) – As Folhas da Cinemateca : Alfred Hitchcock. Lisboa : Cinemateca Nacional. ISBN: 9789726190578.

COUTINHO, Bárbara (2008) – Entre a ideia e a sua imagem. Arq. A. 59/60 (Jul. Ago. 2008) 148-151.

ESPAÇO DE ARQUITECTURA (2015) - Vencedores Do Prémio Nacional Da Reabilitação Urbana 2013 [em linha]. Guimarães : Espaço de Arquitectura. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://espacodearquitectura.com/index.php?id=1&nid=420&page=41>>.

FERREIRA, Carlos Melo (1985) – O cinema de Alfred Hitchcock. Porto : Afrontamento.

FIGUEIREDO, Carlos e Coimbra ; FARMHOUSE, Maria Inês (2013) – Dos espaços da arquitectura ao espaços do ser na ficção [em linha]. [S.l. : s.n.]. [consult. 11 Jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.bocc.ubi.pt/pag/figueiredo-coimbra-2013-dos-espacos-da-arquitetura.pdf>>.

FUNDAÇÃO DE SERRALVES ; RAMOS, Maria (2003) – Visões e utopias: desenhos de arquitectura do Museu de Arte Moderna, Nova Iorque. Porto : Fundação Serralves. ISBN: 9727391214.

GONÇALVES, José Diogo (1988) – Movimento moderno no cinema. Jornal Arquitectos. 7 : 73 (dez. 1988) 7.

HENRIQUES, Susana Maria Tavares dos Santos (2012) - A Influência do Cinema na Arquitectura Europeia : dos anos 10 aos anos 30 do Século XX. Lisboa : Universidade Lusíada de Lisboa. Tese de Doutoramento.

LAMSTER, Mark (2000) – Architecture and film publications. Princeton Press.

MANUEL, Tainha (2000) – O Elogio do Espaço. Entrevista realizada por Ricardo Carvalho. Artes. (04 Fev. 2000). Suplemento do jornal Público.

MATOS, Joana Rita Ferreira (2013) - Espaço, arquitectura e cinema : John Lautner e Isay Weinfeld. Lisboa : Universidade Lusíada de Lisboa. Dissertação de Mestrado.

MENDES, Pedro Ferreira ; GUERRA, Fernando ; GUERRA, Sérgio – Arquitectura Cinematográfica : Cassiano Branco. Arquitectura e Construção. 48 (Abr.-Mai. 2008) 86-91.

MOURA, Eduardo Souto – Casa do Cinema, Manoel de Oliveira, Porto. In MILHEIRO, Ana Vaz, ed. lit. ; AFONSO, João, ed. lit. ; NUNES, Jorge ed. lit. - Vinte e duas casas = Veintidós casas : VI Bienal de Arquitectura de São Paulo. Trad. Alberto Montoya. Lisboa : OA-CDN. p. 135.

NEUMANN, Dietrich (1997) – Film Architecture : set designs from Metropolis to Blade Runner. New York : Prestel Munich.

NEVES, José Manuel (2004) – Eduardo Souto de Moura : Casa de Cinema Manoel de Oliveira. Casal de Cambra : Caleidoscópio. ISBN: 9728801378

PORTILLA, Daniel (2012) - Films & Architecture : “My Uncle”. Archdaily [em linha]. (01 aug 2012). [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.archdaily.com/259325/films-architecture-my-uncle/>>.

PORTILLA, Daniel (2013) - Films & Architecture : “Play Time”. Archdaily [em linha]. (05 jul 2013). [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.archdaily.com/395674/films-and-architecture-play-time/>>.

RODRIGUES, António, ed. lit. (1999) – Cinema e Arquitectura. Lisboa : Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema.

SURFAT LISBON FILM FEST (2014) – Cinema de São Jorge [em linha]. Lisboa : SAL Festival. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.surfatlisbonfilmfest.com/pt-pt/cinema-sao-jorge>>.

TAINHA, Manuel (2000) – Textos do arquitecto/textos e desenhos Manuel Tainha. Lisboa : Estar.

TÁVORA, Fernando (1996) – Da Organização do Espaço. 3.^a ed. Porto : FAUP. (Serie 2 Argumentos, 13)

TOSSAINT, Michel (1987) – Le Corbusier: a imagem do século XX. Jornal de Arquitectos. 6 : 62 (dez. 1987) 4-7.

TXORIAPI (2013) - Aizpurua & Labayen : Avant-Garde Architecture [em linha]. [S.l.] : Txoriapi. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://www.txoriapi.com/2013/12/aizpurua-labayen-avant-garde-architectureprim/>>.

UNIVERSIDADE DO PORTO (2013) - Eduardo Souto de Moura [em linha]. Porto : Universidade do Porto. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=antigos%20estudantes%20ilustres%20-%20eduardo%20souto%20de%20moura>.

UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA (2011) - Conferência Pelo Arquitecto Pedro Balonas [em linha]. Porto : Universidade Fernando Pessoa. [consult. 03 jun. 2015]. Disponível em WWW:<URL:<http://arquitectura.ufp.pt/conferencia-pelo-arquitecto-pedro-balonas/>>.

UNIVERSIDADE PORTO. Faculdade de Arquitectura (2014) - Ruptura silenciosa intersecções entre a arquitectura e o cinema, Portugal 1960-1974. Arq./a. Lisboa. ISSN 1647-077X. 113 (Mai.-Jun. 2014) 131-138.

WENDERS, Wim (1990) – A lógica das imagens. Lisboa, Edições 70. (Arte & Comunicação ; 50).