

MESTRADO INTEGRADO
ARQUITETURA

Cenário e Arquitetura: a análise do dispositivo cénico no cinema

Ana Lima Torres Matos Andrade



Ana Lima Torres Matos Andrade. Cenário e Arquitetura



M.FAUP 2024

Cenário e Arquitetura

Ana Lima Torres Matos Andrade

FACULDADE DE ARQUITETURA

Dissertação apresentada à Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto
Ana Lima Torres Matos Andrade
Orientação: Professor Doutor Luís Filipe Dordio Martinho de Almeida Urbano

A prova pública desta Dissertação foi no dia 5 de junho de 2024.

Júri:

Presidente: Prof.^a Doutora Paula Maria Ranhada Pereira de Castro

Arguente: Doutora Ana Catarina Neiva

Orientador: Prof. Doutor Luís Filipe Dordio Martinho de Almeida Urbano

O júri atribuiu a classificação final de dezoito valores.

agradecimentos

ao Professor Luís Urbano, por toda a disponibilidade, dedicação e apoio prestado ao longo deste processo.

aos meus pais, porque sempre acreditaram em mim e no poder da minha educação, incentivando-me a fazer o que me deixa feliz.

à minha mãe, que sempre me deu força nas horas mais difíceis ao longo destes anos, pelo apoio incondicional.

ao meu pai, pelos conselhos e por me encorajar sempre a dar o melhor de mim.

ao meu irmão, pela companhia.

à restante família, por todo o carinho e apoio.

ao Benji, pelo amor e por alegrar os meus dias.

aos amigos, em especial, à Beatriz e à Leonor, a minha segunda família, por crescerem comigo e estarem sempre lá para mim.

Notas prévias:

Esta Dissertação é redigida de acordo com o novo acordo ortográfico. Para efeitos de referência bibliográfica, recorre-se à norma Chicago em nota de rodapé. As traduções presentes ao longo do texto são realizadas pela autora. Recomenda-se a visualização do documento em página dupla, para uma melhor associação entre o texto e as imagens.

SUMÁRIO

Resumo.....	6
Abstract.....	7
Introdução.....	8
Parte I. Cenografia e Arquitetura	10
01. Convergências e Divergências.....	12
02. Espaço e Performance.....	26
03. Processos e Linguagens.....	32
04. A Lógica Cenográfica da Arquitetura.....	56
05. A Lógica Arquitetônica da Cenografia.....	77
Parte II. O espaço cénico no cinema	102
01. Casa.....	104
02. Comunidade.....	115
03. Cidade.....	126
Considerações finais.....	136
Fontes e referências bibliográficas.....	140
Índice de imagens.....	146
Anexos.....	157

RESUMO

Formando um quadro híbrido de interseções disciplinares entre a cenografia e a arquitetura, esta Dissertação centra-se na análise das propriedades espaciais geradas pelo dispositivo cénico no cinema. Explorando a permeabilidade entre ambas as disciplinas, a investigação presente neste trabalho tem como objetivo diluir as fronteiras entre estas duas práticas espaciais. Ao permitir a experimentação com novos paradigmas de desenho e a subversão de convenções, a cenografia revela-se como uma prática espacial única, capaz de enriquecer e informar o campo da arquitetura. Em contrapartida, examina-se também a contribuição de temas e processos arquitetónicos para a construção de espaços cénicos cinematográficos. A primeira parte dedica-se à exposição de teorias, reflexões e observações que fundamentam as influências recíprocas entre cenografia e arquitetura. Já a segunda parte explora três casos práticos, destacando os valores espaciais das respetivas estruturas cénicas.

ABSTRACT

Forming a hybrid framework of disciplinary intersections between scenography and architecture, this dissertation focuses on analyzing the spatial properties generated by the scenic device in cinema. Exploring the permeability between both disciplines, the research in this work aims to blur the boundaries between these two spatial practices. By allowing experimentation with new design paradigms and the subversion of conventions, scenography reveals itself as a unique spatial practice, capable of enriching and informing the field of architecture. On the other hand, the contribution of architectural themes and processes to the construction of cinematographic scenic spaces is also examined. The first part is dedicated to presenting theories, reflections and observations that underpin the reciprocal influences between scenography and architecture. The second part explores three practical cases, highlighting the spatial values of the respective scenic structures.

INTRODUÇÃO

O tema proposto para esta Dissertação é o estudo das propriedades espaciais geradas pelo dispositivo cénico cinematográfico. Fundamentalmente, pretende-se explorar de que modo os elementos que definem a disciplina da arquitetura participam num cenário desenvolvido para cinema. Temas ligados à composição visual, à criação de atmosferas e ao experimentalismo material são, efetivamente, convocados num processo de construção de espaços que procuram conduzir uma dada narrativa. Enquanto disciplina desvinculada das regras do espaço real, a cenografia permite a exploração de novos conceitos de design e a subversão de convenções pré-estabelecidas. Também se torna evidente que, embora operem em contextos distintos, ambas as áreas possuem estratégias de projeto comuns. Tal fenómeno é exemplificado pelo recurso da cenografia às linguagens próprias da arquitetura, como o desenho, a maquete, o digital, o texto, a fotografia ou a colagem. É, precisamente, com base nestas premissas, que surge a pertinência do tema para a área disciplinar da arquitetura.

No que diz respeito à estrutura deste trabalho, optou-se por uma divisão bipartida. Num primeiro momento, propõe-se desenvolver um conjunto de reflexões teóricas que justificam uma aproximação entre a cenografia e a arquitetura. O primeiro capítulo procura dar um entendimento geral da cenografia, recorrendo a exemplos variados, evidenciando as suas convergências e pontos de afastamento em relação à arquitetura. Já os capítulos subsequentes focam-se nas questões-chave inerentes à cenografia concebida para contexto cinematográfico. Deste modo, no segundo capítulo, procura-se estabelecer uma base teórica que apela a uma leitura espacial conectada com a experiência humana. De seguida, pretende-se explorar as lógicas de aproximação ao projeto, provando que ambas as disciplinas se servem das mesmas ferramentas. No quarto capítulo, surge a intenção de construir um atlas de itinerários teóricos e reflexivos que identificam os temas inerentes à prática cenográfica aplicados em contexto arquitetónico. Encerra-se esta parte com o exercício inverso, no qual se procura averiguar de que modo a gramática da arquitetura migra para o universo cenográfico.

Posteriormente, na segunda parte desta Dissertação, selecionaram-se três casos práticos que auxiliam a aferição da lógica arquitetónica da cenografia. O critério de seleção reside nos valores espaciais transmitidos pelas estruturas cénicas dos filmes, bem como na disponibilidade de elementos gráficos ou informação escrita que promovem um estudo mais aprofundado dos respetivos espaços cénicos. Portanto, estes últimos capítulos não só irão estudar a forma como estes filmes iluminam imagens

da vida através do espaço, como também irão mapear lições de arquitetura transmitidas por estes mesmos. Pretende-se ultrapassar o valor do contentor físico das situações construídas e complementá-lo com o valor arquitetónico do espaço imaginado.

A metodologia adotada baseia-se no cruzamento de bibliografia que investiga a prática cenográfica, com bibliografia e referências inerentes ao mundo da arquitetura. O objetivo é produzir um quadro híbrido de interseções disciplinares. O texto surge também acompanhado por páginas com composições de imagens. Esta seleção e justaposição pictórica também constitui um método de pensamento, enriquecendo a compreensão das temáticas em questão. No final, pretende-se a criação de uma rede composta, não só por factos, como também por observações, interrogações e pensamentos pessoais.

PARTE I



Cenografia e Arquitetura



Fig. A : A Lisboa de Yorgos Lanthimos em "Poor Things"(2023), cenografia de Shona Heath e James Price

01. CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS

O diálogo entre a cenografia e a arquitetura constitui o ponto de partida desta Dissertação. Através de um mapeamento crítico das relações interdisciplinares destas duas áreas, pretende-se indagar sobre o modo como estes saberes se informam um ao outro, formando uma visão transdisciplinar da arquitetura.

Primeiramente, torna-se importante clarificar as definições associadas a este tema. A cenografia é um termo de origem grega *-skenenographie-* cujo significado se pode traduzir em “desenho da cena” ou “escrita da cena”. Na Antiguidade grega e romana, admite-se que o cenógrafo é aquele que desenha ou pinta os cenários.¹ Em Dez Livros de Arquitetura, Vitruvius emprega o termo *scaenographia* para referir-se ao desenho em perspectiva, associado à arquitetura. Posteriormente, durante o Renascimento, o arquiteto italiano Sebastiano Serlio recupera o trabalho de Vitruvius, usando o termo para se referir à organização do espaço em perspectiva.² Esta etimologia revela desde já uma lógica espacial e visual associada a este saber, a qual permite ligar esta arte à arquitetura.

Já na contemporaneidade, a prática da cenografia remete para a intervenção sobre o espaço performativo. Atualmente, podemos encontrar projetos cenográficos em diversos contextos, desde produções teatrais ou audiovisuais a exposições e eventos. Estes socorrem-se frequentemente de estruturas temporárias que ajudam a conduzir as respetivas narrativas.

Consequentemente, sublinha-se a necessidade de reconhecer a cenografia como disciplina que visa a criação de uma composição espacial plena e significativa, que enquadra intervenções culturais. Um projeto cenográfico leva em conta diversos parâmetros e serve-se de vários mecanismos desde a manipulação da luz e do som até à criação de dispositivos volumétricos. Deste modo, ao falar deste ato de projetar, surge igualmente a pertinência de falar em “Gesamtkunstwerk”³. Os projetos cenográficos procuram criar uma experiência artística na qual as componentes visuais, sonoras e espaciais se unem

1 Anne Sengers, *Scénographies du théâtre occidental*, Troisième édition revue et augmentée ed. (Malakoff: Armand Colin, 2017), 13.

2 Arnold Aronson, “Introduction: Scenography or design,” in *The Routledge Companion to Scenography* (Routledge, 2017), 6.

3 Termo alemão que designa a obra de arte total. O conceito de *Gesamtkunstwerk* foi introduzido pelo compositor Richard Wagner, que o utilizou para descrever uma obra de arte que une todas as formas de expressão artística.

em prol da narrativa e de uma atmosfera pretendida. Esta busca por uma composição holística acaba por traduzir-se numa obra de arte total, que não se esgota na organização material uma vez que também procura uma dimensão intangível das coisas.

Quando se fala da articulação interdisciplinar entre a cenografia e a arquitetura, é importante reconhecer que podem existir certas dicotomias ou ambiguidades. Torna-se claro que, apesar de todas as suas aproximações, a cenografia atua em campos diversos do projeto arquitetónico. Esta ideia mostra-se bastante presente no discurso avançado pelo arquiteto João Mendes Ribeiro, na sua tese de doutoramento, focada na cenografia teatral.

“A cenografia e a arquitectura inscrevem-se em territórios distintos, distinção essa que se manifesta em temas opostos como imagem e construção, ilusão e real, simulação e verdade, conduzindo a diferentes modos de leitura da realidade.”⁴

Contudo, apesar de se reconhecer que as disciplinas se inscrevem em territórios diferentes, procura-se introduzir este tema através de um conjunto de reflexões que questionam, remapeiam e diluem os limites entre estas duas áreas.

Efêmero e permanente

Enquanto a arquitetura é feita para resistir ao tempo, a existência do objeto cenográfico encontra-se limitada pela duração da performance para a qual foi concebido. Por exemplo, ao tratar-se de uma produção de cinema, a obra cenográfica dura até ao fim das filmagens das respetivas cenas. Por sua vez, numa peça de teatro ou em concertos, a estrutura cenográfica conserva-se enquanto os espetáculos forem exibidos. Já num desfile de moda, o cenário apenas vive por algumas horas. Deste modo, a obra deve ser pensada de acordo com a sua condição de objeto efêmero. O seu período curto de vida permite igualmente que o projeto cenográfico abra um espaço de experimentação espacial, material e visual.

4 João Mendes Ribeiro, “Arquitectura e Espaço Cénico” (Prova de Doutoramento Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, 2009), 97, <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/12133>.

Observe-se, por exemplo, o modo como Frank Gehry constrói um espetáculo de ópera através do papel amachucado e de volumes móveis (fig. 1). Ou, por sua vez, a maneira como os estúdios de cinema recorrem a materiais leves, de fácil e célere manipulação e transporte, como o cartão ou a madeira (fig. 2). O projeto cenográfico leva em conta a sua impermanência e tende a valorizar soluções rápidas, mutáveis e flexíveis.

Indubitavelmente, o conceito de temporalidade contrasta com a ideia vitruviana de *firmitas*. Porém, embora rapidamente se aloque a arquitetura ao mundo da perenidade, podem lançar-se provocações contrárias. Padrões de permanência podem, facilmente, ser desafiados por uma realidade contemporânea incerta, em que a rapidez das mudanças na sociedade e no ambiente exigem novas soluções. Com um mundo em permanente transformação, podem surgir circunstâncias arquitetônicas que pedem uma abordagem ao tema da temporalidade. Também a arquitetura pode viver do experimentalismo material e da mutabilidade. Com efeito, este tópico mostra-se evidente na obra do arquiteto Shigeru Ban. Inicia a sua prática profissional ao desenhar exposições. Desenha a primeira, em 1984, dedicada a Alvar Aalto, na qual emprega tubos de papel enquanto fronteiras espaciais (fig. 3).⁵ O arquiteto começa a desenvolver interesse e testes de resistência nestas estruturas e em 1990, constrói uma habitação através deste material (fig. 4).⁶ Já nos últimos anos, tem-se assistido ao modo como este sistema construtivo low-tech é capaz de responder a situações pós-catástrofe (fig. 5).⁷ Curiosamente, a primeira circunstância onde foram aplicados foi, precisamente, num evento temporário.

Deste modo, a efemeridade acaba por ser capaz de proporcionar um terreno fértil para testar novas soluções espaciais. Através de materiais facilmente manipuláveis e de execuções rápidas, a cenografia pode constituir uma ferramenta de experimentação arquitetónica.

5 Shigeru Ban, "Emergency Architecture," in *Reconstructing the Future Cities as Carbon Sinks*, ed. Bauhaus Earth, Hans Joachim Schellnhuber, and Rocío Armillas Tiseyra (Basileia: Birkhäuser, 2023), 201.

6 *Ibid.*, 202.

7 *Ibid.*, 206-213.

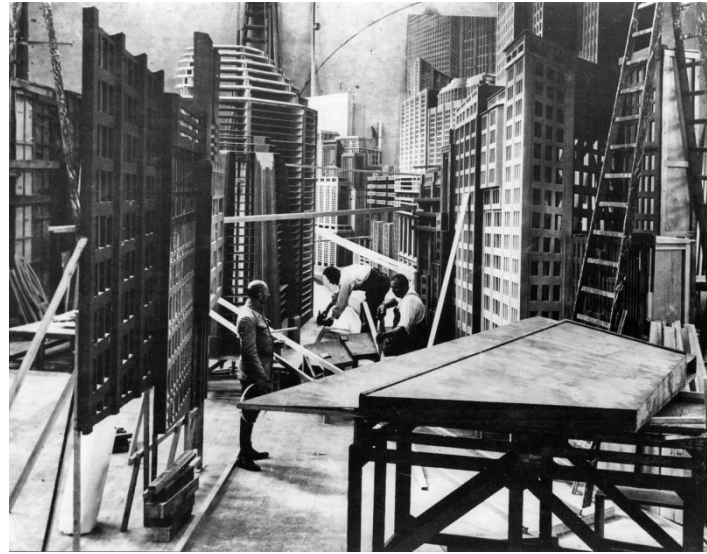


Fig. 1 (em cima à esquerda): Don Giovanni (ópera de Mozart), Disney Concert Hall com cenografia de Frank Gehry
Fig. 2 (em cima à direita) : Construção dos cenários de Metropolis (1927), realizado por Fritz Lang, com cenografia de Erich Kettelhut e Otto Hunte
Fig. 3 (no meio à esquerda): Exposição Alvar Aalto (1984) no MoMA, Nova Iorque, desenhada com tubos de papel projetados por Shigeru Ban
Fig. 4 (no meio à direita): Paper House (1990), de Shigeru Ban, Lake Yamanaka, Japão
Fig. 5 (em baixo à direita): Paper Log House (1995), habitação temporária, de Shigeru Ban, para as vítimas de um terremoto, Kobe, Japão

Ficção e realidade

Para a cenografia produzida para contexto cinematográfico e teatral, a relação entre ficção e realidade torna-se particularmente relevante. Neste caso, o projeto cenográfico nasce a partir de textos dramáticos e da encenação artística e a obra molda-se em torno de uma história ou narrativa. Deste modo, a cenografia pode ser vista como uma arquitetura concebida para universos fictícios. Por sua vez, a arquitetura desenvolve-se no domínio da realidade e submete-se às regras do lugar na qual se insere.

Durante um fórum sobre a relação entre cenografia e arquitetura, Anna Viebrock, cenógrafa de teatro, dirige uma provocação ao arquiteto Jacques Herzog, apontando para uma diferença fundamental entre a prática cenográfica e a arquitetónica: “No palco, talvez seja possível construir atmosferas mais intensas, ou seja, espaços estranhos ou aterradores. Como arquiteto, não lhe é permitido fazer isso.”⁸

O facto de se trabalhar em contexto fictício permite expandir limites e possibilidades. O espaço cénico torna-se num lugar de invenção e imaginação, que se rege por matrizes simbólicas e plásticas. Uma obra cenográfica, “mais que a própria realidade, é o espelho das coisas que dela imaginamos”.⁹ Porém, deve-se, também, reconhecer que a gramática cénica surge como um produto de elementos reais e fictícios.¹⁰ A cenografia é um reflexo da vida, ou seja, a realidade pode constituir um campo de referência para a criação de personagens, eventos, diálogos e espaços. Os sonhos, os sentimentos e as emoções retratadas em filmes ou espetáculos pertencem à condição humana e não deixam de existir fora do palco ou do estúdio.

Com este argumento, pretende-se avançar a hipótese de que a fronteira entre a arquitetura e a cenografia é bastante ténue. Apesar de ser claro que as disciplinas se guiam por princípios diversos, os seus pontos de convergência tornam-se evidentes quando se pensa que a ficção pode resultar da realidade e vice-versa.

8 Anna Viebrock apud Thea Brejzek, “Between Symbolic Representation and New Critical Realism: Architecture as Scenography and Scenography as Architecture,” in *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*, ed. Joslin McKinney and Scott Palmer (Londres: Bloomsbury Publishing, 2017), 64.

9 Mendes Ribeiro, “Arquitetura e Espaço Cénico,” 98.

10 *Ibid.*, 99.



Fig. 6: "The Cabinet of Dr. Caligari"(1920), realizado por Robert Wiene, cenografia de Hermann Warm e Walter Röhrig. A distorção do cenário revela a subordinação ao contexto fictício e a rejeição das regras que regem a realidade.

Fig.7: Estrutura cenográfica desenhada por Anna Viebrock para "Medea in Corinto"(2010), Munique



Fig. 8: L'inhumaine (1924), realizado por Marcel L'Herbier, cenografia da imagem feita por Robert Mallet-Stevens. A imagem mostra a abordagem do arquiteto à arquitetura concebida para a ficção

Fig.9: Villa des frères Martel (1927), de Robert Mallet-Stevens, Paris. Em contraste com a imagem anterior, aqui vê-se a abordagem do arquiteto ao contexto da realidade



Artificial e autêntico

O senso comum rapidamente aloca a cenografia ao mundo do artificial e a arquitetura ao universo do autêntico. A efemeridade do dispositivo cênico, naturalmente, abre a possibilidade de fingir e iludir a audiência. Embora a arquitetura se inscreva num território diverso da cenografia e possa procurar outros princípios, como a funcionalidade e a verdade material, também se pode reger por valores plásticos e jogar com a percepção humana. O mundo da simulação pode, efetivamente, ser convocado por circunstâncias arquitetônicas. Um exemplo seria o Teatro Olímpico de Vicenza, no qual Vincenzo Scamozzi constrói um cenário através de um jogo perspético, composto por sete ruas que partem do palco em diferentes direções (fig.11). Cada uma delas é construída em perspectiva acelerada, com pisos inclinados e edifícios que são comprimidos em profundidade (fig.12). O palco é, deste modo, organizado de acordo com propósitos imagéticos e representativos. Integram-se experiências práticas e convicções teóricas desenvolvidas na disciplina cenográfica no âmbito arquitetônico.

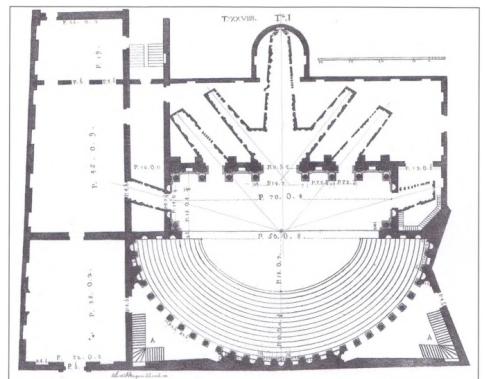
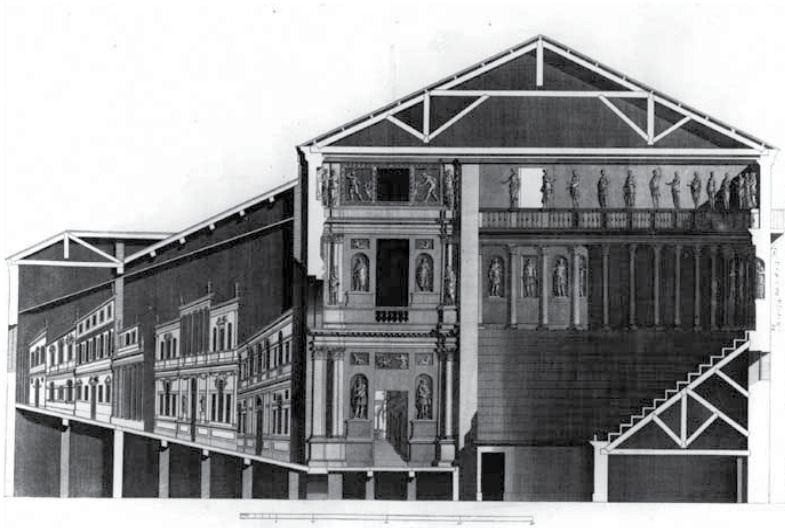


Fig. 10 (à esquerda): Teatro Olímpico de Vicenza (1585), de Andrea Palladio, com jogo perspético do palco projetado por Vincenzo Scamozzi
 Fig. 11 (em cima à direita): Teatro Olímpico de Vicenza- planta
 Fig. 12 (em baixo à direita): Teatro Olímpico de Vicenza- corte

Por outro lado, apesar da prática cenográfica ser associada ao artifício, é possível identificar várias abordagens a este tema, que se situam em diversos lugares no espectro artificial-autêntico. Por um lado, existem cenografias que se desenvolvem através da lógica do código, convidando a audiência à abstração. Os objetos cênicos exercem um papel representativo e comunicativo, ou seja, a verossimilhança não é uma prioridade no desenho. No cinema, surgem exemplos como “Dogville” ou “Manderlay” (fig.13), de Lars Von Trier, nos quais os “horizontes do cinema”¹¹ são reduzidos “aos quatro cantos de um palco”¹². Por oposição, o universo cinematográfico também recorre a espaços cênicos que visam ser interpretados como uma substituição da realidade, e não como uma indicação conceptual de uma localização física ou psicológica. Trata-se de um artifício escondido por jogos de ilusão, manipulação de perspetiva ou simulação de texturas e materiais. Várias produções cinematográficas ilustram como se pode anular a fronteira entre o artificial e o autêntico, como se vê no filme “The Apartment”. Para construir o escritório no qual trabalha o protagonista, o cenógrafo Alexandre Trauner recorre à perspetiva acelerada e manipula a escala de vários objetos (fig.14). Criase a ideia de que o espaço é infinito através de um pavimento inclinado e de um conjunto de mesas e atores¹³ que vão diminuindo de tamanho à medida que se afastam da câmara.¹⁴ Deste modo, a imagem constitui um campo operativo que pretende suprimir a linha entre o real e o artificial.

Por sua vez, existem filmes que empregam localizações reais, mas que, simultaneamente, transportam o espectador para realidades completamente diversas. O filme “Clockwork Orange”, de Stanley Kubrick, passado num futuro não muito distante mas, certamente, distópico, opta por filmagens em interiores e exteriores reais para conduzir a sua narrativa (fig.15). Por último, o desenho da cena também pode rejeitar artifícios e ambientar-se na esfera do real. É o caso de “Ladri di Biciclette”, filmado em Roma, com atores sem experiência performativa de modo a apontar para uma aproximação à realidade (fig.16).

11 Ibid., 143.

12 Ibid.

13 Crianças e pessoas de estatura baixa foram utilizadas como figurantes no fundo do cenário

14 Charlotte Chandler, *Nobody's perfect : Billy Wilder : a personal biography* (Londres: Pocket, 2003), 226.



Fig. 13 (em cima à esquerda): "Mandela" (2005), realizado por Lars Von Trier, cenografia de Peter Grant.

Fig. 14 (em cima à direita): "The Apartment" (1960), realizado por Billy Wilder, cenografia de Alexandre Trauner.

Fig.15 (em baixo à esquerda): "A Clockwork Orange" (1971), realizado por Stanley Kubrick, cenografia de John Barry. Cena filmada na Jaffe House, projetada pela Team 4, em Radlett, Inglaterra.

Fig. 16 (em baixo à direita): "Ladri di biciclette"(1948), realizado por Vittorio de Sica. Cena filmada em Tufello, Roma.

(Sub) sistemas espaciais

Entender projetos cenográficos significa também compreender o potencial do vazio criado por este espaço performativo e como o seu preenchimento auxilia a construção de uma narrativa. Também a arquitetura acaba por funcionar através desta lógica. O historiador Geoffrey Scott defendia que a arquitetura “tem o monopólio do espaço”¹⁵, enquanto Erich Mendelsohn identificava o espaço como a sua essência, afirmando que a arquitetura é o próprio espaço.¹⁶ No fundo, o utente e o intérprete vivem e deslocam-se no vazio. A génese do trabalho arquitetónico ou cenográfico encontra-se na forma como os vazios podem ser encapsulados ou como se interligam entre si.

Caminhando do geral para o particular, tanto o projeto cenográfico como o arquitetónico convidam à criação de sistemas e subsistemas espaciais. Na cenografia e na arquitetura, “há sempre uma tentativa de marcar o espaço”¹⁷, seccionando ou dividindo o mesmo através de limites. Em ambos os contextos, introduzem-se fronteiras visuais, materiais ou simbólicas que visam organizar o espaço.

Existem as mais variadas estratégias para criar estes sistemas. A construção destes limites pode ser feita através de objetos, paredes ou volumes (fig. 17), da linha ou do traço (fig. 19-20), ou de algo não palpável, como a luz (fig. 18). São estas fronteiras que geram hierarquias, estabelecem relações e definem as propriedades de um determinado espaço, seja num palco, num estúdio, num edifício ou numa cidade. Assim é moldada a experiência humana, numa dança entre vazio e preenchimento, entre espaço e matéria.

15 Geoffrey Scott, *The Architecture of Humanism. A Study in the History of Taste* (Boston e Nova Iorque: Houghton Mifflin Company, 1914), 226.

16 Filip Mattens, “The Aesthetics of Space: Modern Architecture and Photography,” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 69, no. 1 (2011), <https://academic.oup.com/jaac/article/69/1/105/5980129>.

17 Manuel Graça Dias, “Contradições e Complexidades. Manuel Graça Dias,” entrevista por Luís Urbano, <https://vimeo.com/780275922>.

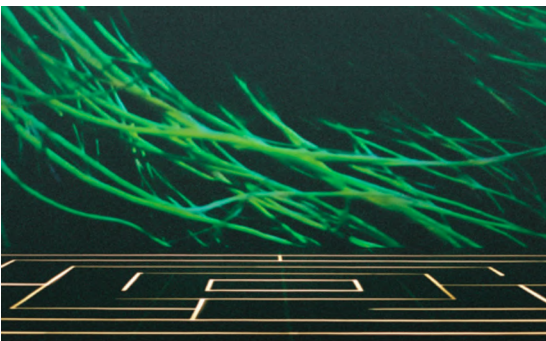


Fig. 17 (em cima): "O Lugar do Morto"(1984), realizado por António Vasconcelos, cenografia de Manuel Graça Dias. Recorre a objetos para auxiliar a sua marcação espacial. É através de adereços como jornais, revistas e postais que proporciona uma experiência imersiva aos intérpretes e aos espectadores. Estes objetos aliam-se ao suporte arquitetónico e, desta maneira, caracteriza-se um apartamento habitado.

Fig. 18 (no meio): "Um Filme em Forma de Assim"(2022), realizado por João Botelho. A rua é delimitada pelas estruturas cenográficas. Também o trabalho de luz auxilia a marcar e seccionar o espaço.

Fig. 19 (em baixo à esquerda): Dois a partir de Romeu e Julieta (2006), coreografia de Rui Lopes, Guimarães. As linhas presentes no pavimento visam representar um labirinto.

Fig. 20 (em baixo à direita): "Dogville"(2003), realizado por Lars Von Trier, cenografia de Peter Grant. As ruas e edificações da aldeia são representações bidimensionais marcadas no pavimento. A estas fronteiras abstratas, aliam-se objetos distribuídos pontualmente pelo espaço cénico.

O corpo

Para encerrar este conjunto de reflexões, finaliza-se a olhar, brevemente, para um fator determinante, tanto para o projeto cenográfico como para o projeto arquitetônico: a introdução do corpo humano no espaço. Não se pode deixar de notar que a experiência cinestésica do espaço constitui um ponto de união entre a cenografia e a arquitetura.

O corpo é o instrumento com o qual se experimenta o mundo, seja este real ou fictício. É através dos sentidos que o ser humano estabelece relações com o espaço e constrói a sua percepção deste mesmo. Assim, a medida da figura humana, o olhar e o movimento servem de elementos moduladores de sistemas de medida e proporção usados em projetos arquitetônicos e cenográficos. Em ambas as disciplinas, o desenho procura responder a uma sequência de movimentos, seja ela espontânea ou programada.

“Deslocando o seu corpo, construindo a sua casa, arroteando um campo, escrevendo uma carta, vestindo-se, pintando, conduzindo o seu automóvel, levantando uma ponte, poderíamos dizer – vivendo- o homem organiza o espaço que o cerca, criando formas, umas aparentemente estáticas, outras claramente dinâmicas.”¹⁸

É através do corpo que o ser humano organiza a sua existência no mundo. De Homem para Homem, constroem-se espaços que procuram refugiar o corpo e a emoção e enquadrar experiências. Estes espaços podem ser vividos por intérpretes ou por utentes, mas convoca-se sempre a noção de habitabilidade. Portanto, seja nas obras de Corbusier (fig. 21), ou na cenografia ultraterrestre de “2001: Odisseia no Espaço” (fig. 25), o corpo constitui uma base, usada para encontrar soluções espaciais. O projeto procura sempre enquadrar e ser definido a partir das experiências que advêm do corpo e dos sentidos. No fundo, do corpo nasce o espaço.

18 Fernando Távora, *Da Organização do Espaço*, 9ª edição ed. (Porto: FAUP publicações, 2015), 14.

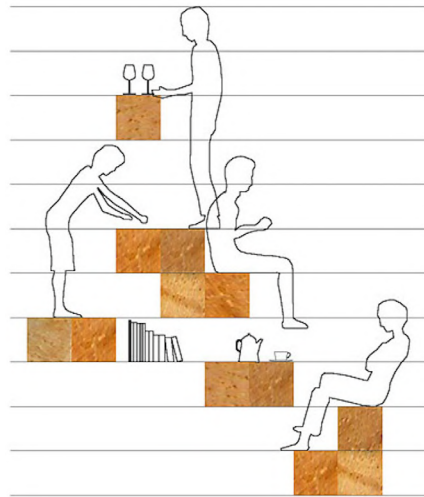


Fig. 21 (em cima à esquerda): Unité d'habitation (1955) de Le Corbusier, em Rezé, Nantes. O modulator gravado na parede, sistema de proporções baseado nas medidas humanas, utilizado por Le Corbusier na concepção de espaços.

Fig. 22 (em cima à direita): Final Wooden House (2006), esquema do atelier Sou Fujimoto Architects, onde se nota que o desenho parte do corpo.

Fig. 23 (no meio): Os Espacialistas na Casa em Monsaraz (2018), do atelier Aires Mateus. Através dos seus corpos, este grupo de arquitetos estabelece um conjunto de relações espaciais com a obra. A fotografia e o *happening* são os meios que lhes permitem investigar esta relação entre o corpo e o espaço.

Fig. 24 (no meio à direita): "Entrada de palhaços"(2000) a partir de textos de Hélène Parnelin, encenação de António Pires, Porto. Esta imagem mostra um dispositivo cénico moldado em torno da escala humana.

Fig. 25 (em baixo): "2001: Odisseia no Espaço"(1968), realizado por Stanley Kubrick, cenografia de Tony Masters, Harry Lange e Ernest Archer

02. ESPAÇO E PERFORMANCE

A relação entre espaço e performance desempenha um papel fundamental tanto na cenografia, como na arquitetura. A partir deste capítulo, os aprofundamentos serão dirigidos para a cenografia desenhada para contexto cinematográfico, que convoca interações particulares entre espaço e performance.

Primeiramente, está-se perante uma circunstância performativa que, salvo raras exceções, requer o máximo de verossimilhança possível. Procuram-se sempre qualidades plausíveis e convincentes do espaço, quer se trate de um mundo fantástico e imaginário ou de uma realidade próxima à do espectador.

Em segundo lugar, os espaços são projetados com o intuito de serem capturados pela câmara. Não existe uma interação direta entre o público e os intérpretes, ou seja, não se encontram no mesmo espaço físico. O espaço cénico cinematográfico existe em duas condições diversas: por um lado é percebido pelos artistas em tempo real e tridimensionalmente; por outro, o público contacta com ele através de uma imagem captada pela lente da câmara. Este fenómeno distingue-o de todos os outros contextos cenográficos. Torna-se possível recorrer a técnicas específicas, desde a escolha do enquadramento visual até à própria edição das filmagens. Neste sentido, o desenho do espaço performativo cinematográfico leva em conta todos estes parâmetros.

Contudo, para abordar a temática deste capítulo, é pertinente esclarecer a definição do conceito de performance, bem como do conceito de ação. Através do senso comum, é possível associar, rapidamente, a cenografia à performance e a arquitetura à ação. Facilmente, surge uma oposição binária, na qual se diferencia “ação, uma atividade real e autêntica, de performance, uma atividade artificial, teatral ou fictícia.”¹⁹ Porém, a complexidade da relação entre realidade e representação não permite esta polarização dos dois conceitos.²⁰

Richard Schechner contribui para uma distinção entre ação e performance, ao diferenciar o conceito “fazer” de “mostrar fazer”, seja dentro ou fora da esfera da arte. O “mostrar” não implica algo falso ou fictício, apenas sugere que o sujeito que faz a performance está consciente que o está a fazer.²¹

19 Bojana Cvejić and Ana Vujanović, *Public sphere by performance* (Berlin: b_books, 2015), 29.

20 Ibid.

21 Ibid.

Segundo o autor, à medida que estamos mais conscientes do que nós, ou os outros, estão a fazer, verifica-se que as ações se aproximam de performances.²²

Na quarta edição do livro “Performance Studies: an Introduction”, Schechner identifica vários tipos de performance.²³ Para além de mencionar performances artísticas, inclui também na sua lista atividades do quotidiano, tais como cozinhar, fazer a cama, ir para o trabalho, encontrar-se com amigos. Equipara estas atividades a atuações improvisadas que seguem guiões, também conhecidos como hábitos, rotinas e convenções.²⁴ Esta definição complementa o seu trabalho teórico, defendendo a performance como um espectro.

Já Cvejčić e Vujanović buscam uma distinção entre performance e ação ainda mais permeável. Com base na definição de Schechner, admitem que os conceitos de ação e performance não podem ser separados por uma linha que divide o real da ficção. Uma vez que as performances, por mais fictícias que sejam, se integram num contexto social, existe uma permeabilidade entre o comportamento performativo e o comportamento real.²⁵ Isto é, ambos se influenciam mutuamente. As performances que se testemunham no cinema ou no teatro tanto podem ser influenciadas por atividades do quotidiano, como podem influenciar atividades do quotidiano.

Assim, os limites entre o que é performance e o que não é estão constantemente a ser testados, questionados e remapeados por artistas e investigadores. O que importa salientar é que esta permeabilidade permite o encontro de atos performativos em vários contextos, desde encenações até situações do quotidiano. Também as ações podem ocorrer num dia comum ou num estúdio ou palco. São estas questões antropológicas contemporâneas que estabelecem um campo de fluidez entre a cenografia e a arquitetura e aproximam estas duas disciplinas.

22 Richard Schechner, *Performance Studies: An Introduction* (Londres e Nova Iorque: Routledge, 2020), 4.

23 Schechner categoriza nove tipos de situações onde se podem encontrar performances: no quotidiano, na arte, no desporto, no trabalho, na política, na tecnologia, na vida amorosa, nos rituais e no jogo

24 Schechner, *Performance Studies: An Introduction*, 7.

25 Cvejčić and Vujanović, *Public sphere by performance*, 29.

Neste sentido, tanto a cenografia como a arquitetura podem responder a performances, a experiências cinestésicas conscientes do espaço. Ambas procuram satisfazer um programa e enquadrar uma série de eventos e movimentos. Deste modo, surge a pertinência de mencionar o trabalho teórico desenvolvido por Bernard Tschumi. Em “The Manhattan Transcripts”, Tschumi propõe uma leitura do espaço que o relaciona com os eventos e movimentos que nele se desenrolam. Adicionalmente, reitera em “Architecture and Disjunction” a ideia de que a arquitetura é sobre algo que acontece nela, “não podendo ser desassociada dos eventos que nela acontecem”.²⁶ Sumariamente, o espaço tanto pode ser definido pelas paredes que o rodeiam, como pelas ações que testemunha.²⁷

Tschumi tece considerações sobre a arquitetura, que remetem o leitor, facilmente, para o universo cinematográfico. Seja na arquitetura ou num filme, o espaço incorpora um campo de possibilidades, no qual diferentes atividades e movimentos ocorrem.

“A temporalidade dos Transcripts sugere inevitavelmente a analogia do filme. Para além de uma sensibilidade comum do século XX, ambos partilham uma técnica frame by frame, o isolamento de pedaços de ação congelados. Em ambos, os espaços não são apenas compostos, mas também desenvolvidos de plano para plano, de maneira que o significado final de cada plano dependa do seu contexto.”²⁸

Nos Transcripts, Tschumi defende que a experiência arquitetónica deriva da relação entre três níveis: evento, movimento e espaço. O arquiteto cria narrativas ficcionais que exploram situações urbanas imaginárias, nas quais o espaço pode ser equiparado a uma estrutura cenográfica para os eventos e movimentos que nele ocorrem (fig. 1). Igualmente, desenvolve um conjunto de diagramas que exemplificam esta leitura espacial. Tomando como referência os diagramas do cineasta Sergei Eisenstein, Tschumi desenvolve um trabalho visual, no qual ilustra a relação estabelecida entre o espaço e o seu uso. Os diagramas de Tschumi traduzem um modo de anotação desafiante e não-convencional que auxiliam a compreender a ocupação do corpo no espaço. Alguns são derradeiras esculturas solidificadas no espaço (fig. 2).

26 Bernard Tschumi, *Architecture and disjunction* (Cambridge, Massachusetts: MIT press, 1996), 139.

27 Bernard Tschumi, *The manhattan transcripts* (Londres: Academy Editions, 1994), XX.

28 *Ibid.*, 10.

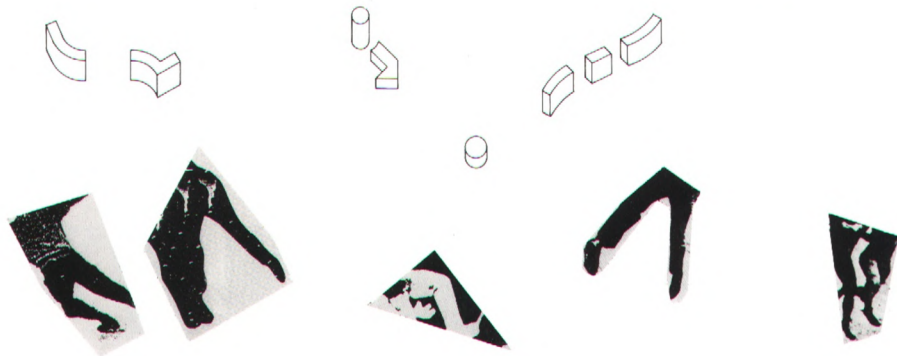
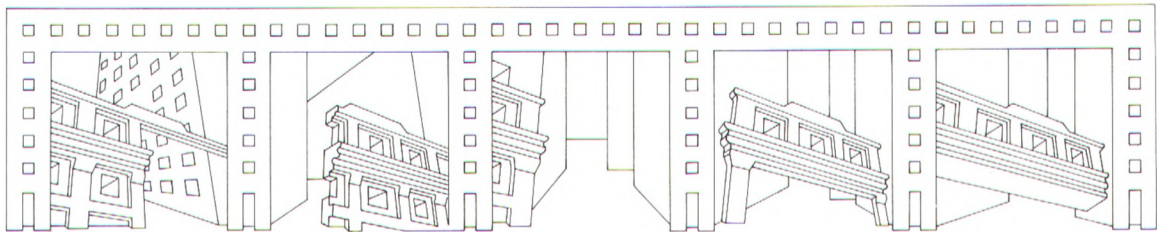
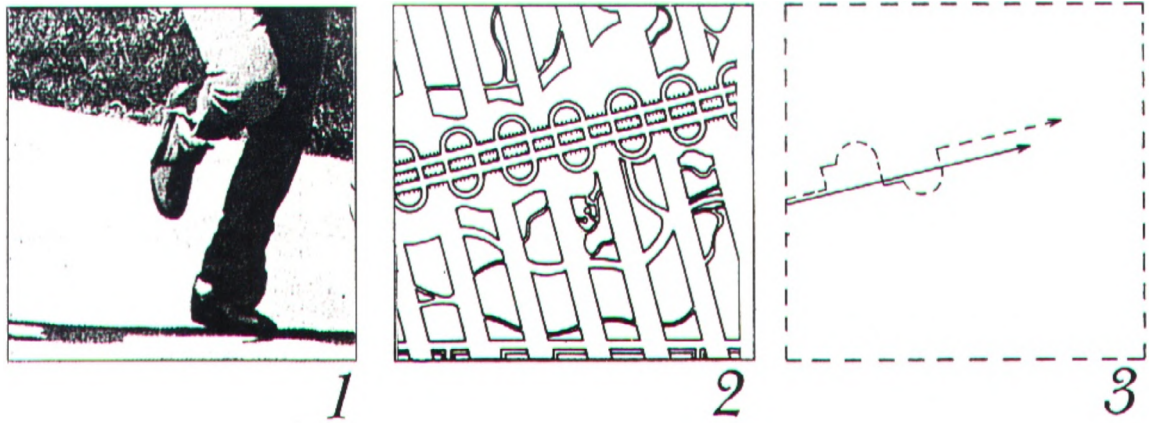


Fig. 1: Evento (1), Espaço (2), Movimento (3)
Fig. 2: Esculturas de movimento solidificado no espaço

Por oposição, outros mostram a subtração num volume abstrato que preenche o espaço (fig. 3). No fundo, expressam o confronto de uma ordem com outra. Através dos diagramas de Tschumi, é possível verificar que estas três entidades estabelecem relações entre si.

Assim, o trabalho teórico do autor fornece considerações que permitem criar paralelismos entre a cenografia e a arquitetura. Neste caso, as ferramentas que oferece para realizar leituras espaciais focadas na interação entre corpo, acontecimento e espaço revelam-se particularmente relevantes no âmbito do desenho da performance em contexto cinematográfico. Tanto em situação arquitetónica como em contexto cinematográfico, torna-se bastante evidente o modo como estas camadas interagem entre si.

Tschumi argumenta, repetidamente, que não há arquitetura sem evento. De maneira semelhante, não há filme sem evento. Em contexto de produção cinematográfica, o evento é a narrativa que subjaz ao filme. Já a intrusão do corpo no espaço desempenha um papel determinante em ambos os contextos. Tanto a cenografia como a arquitetura buscam uma resposta a experiências corporais, dirigindo o corpo no espaço.

Em suma, em ambos os contextos, o espaço resulta num autêntico campo operativo que aloja eventos e movimentos. É com base nesta premissa que as barreiras entre cenografia e arquitetura se eliminam e se estabelecem interseções disciplinares entre as duas áreas.

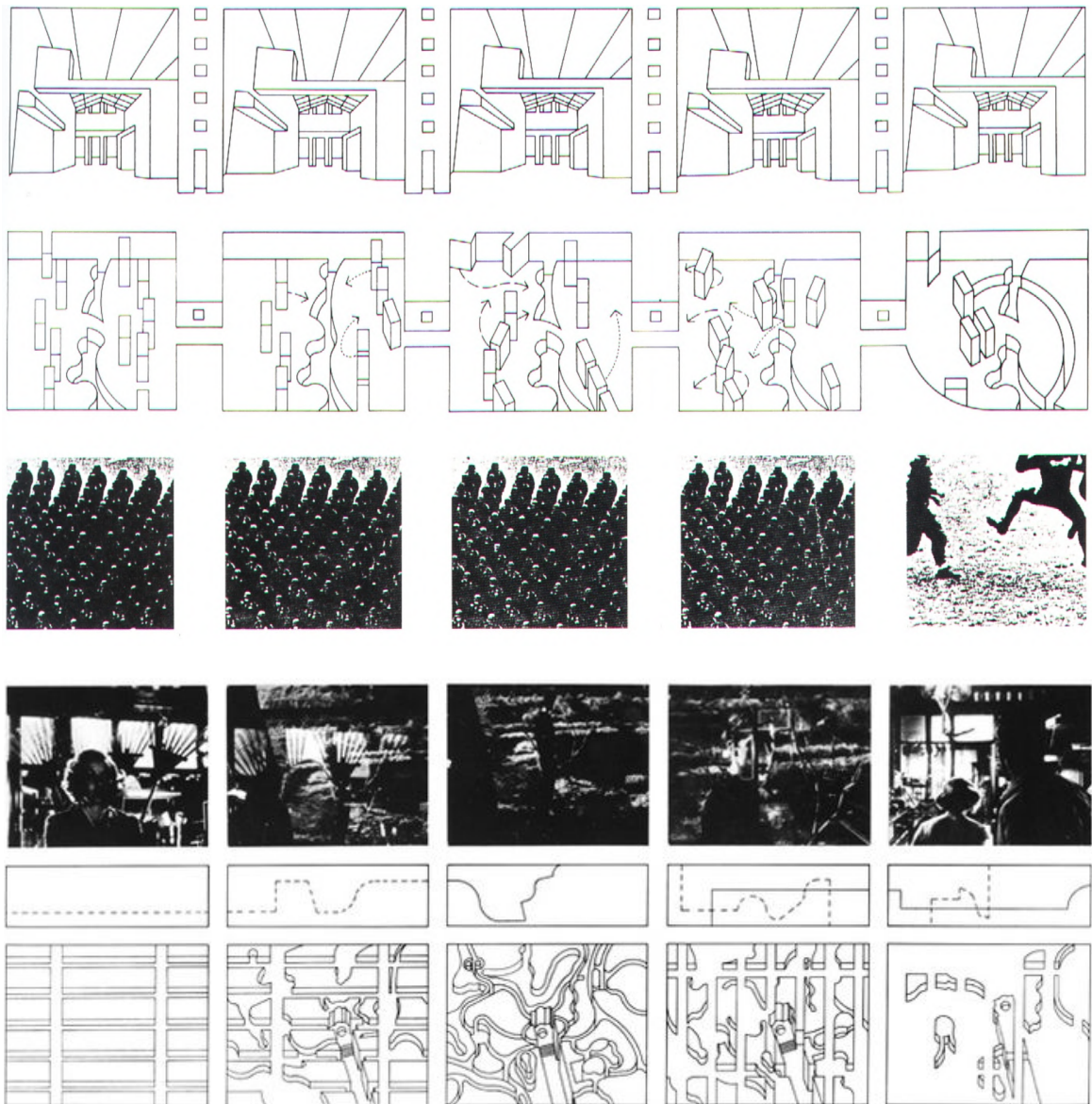


Fig. 3: A subtração do movimento num volume abstrato que preenche o espaço

Fig. 4: Excerto de Screenplays (1978) Diagrama de Tschumi baseado nos eventos de Psycho (1960), realizado por Alfred Hitchcock

03. PROCESSOS E LINGUAGENS

“Desde o final dos anos 70, a arquitetura tem procurado fervorosamente estabelecer ligações com outros campos artísticos.(...) Este interesse frenético em expandir o pensamento arquitetônico indica, claramente, que a arte da arquitetura se tornou incerta da sua essência e do seu futuro rumo. (...) Em muitas escolas de arquitetura espalhadas pelo mundo, o interesse mais recente é o cinema. (...) Estas duas formas de arte criam e medeiam imagens perceptíveis da vida.”²⁹

A interação entre cinema e arquitetura baseia-se no modo como ambas as artes enquadram a experiência humana. O cinema apela a uma navegação no espaço e no tempo, e sobretudo, na emoção humana, que se revê facilmente na arquitetura. No objeto cinematográfico, existe uma ordenação do lugar, da circunstância, da luz. Sumariamente, há uma ocupação do espaço, seja este real ou encenado. Interessa, neste capítulo, mergulhar na gênese desse espaço, na sua retórica e nos processos que permitem alcançá-lo. Estas lógicas de aproximação ao projeto convergem, inequivocamente, com a metodologia arquitetônica. Tanto a cenografia como a arquitetura se deparam com uma necessidade de investigar, de registrar, de construir e representar ideias. Compartilham matrizes de *modus operandi* e linguagens de comunicação, fenómeno que justifica adicionalmente a permeabilidade entre as duas áreas.

Basta lançar um olhar sobre a maneira como grupos que operam no campo da arquitetura recorrem ao filme para ampliar o discurso arquitetônico e comunicar com um público mais abrangente. O legado gráfico dos Superstudio (fig.1-3) exemplifica esta fusão de métodos de pensamento e comunicação, dado que se recorre a elementos do filme como imagens, storyboards, guiões e áudio, para gerar uma linguagem, provocadora e capaz de enfrentar uma nova realidade do século XX.³⁰

Cruzando referências arquitetônicas e cenográficas, pretende-se examinar a maneira como se materializa a ideia, deslindando as interseções entre ambas as disciplinas. Importa, portanto, explorar a dinâmica destas ferramentas e avaliar o modo como abordam as múltiplas dimensões do cinema e da arquitetura.

29 Juhani Pallasmaa, *The architecture of image: existential space in cinema* (Helsínquia: Rakennustieto, 2001), 13.

30 “Scripts for a new world: film storyboards by Alessandro Poli,” Canadian Centre for Architecture, 2018, <https://www.cca.qc.ca/en/events/59009/scripts-for-a-new-world>.)

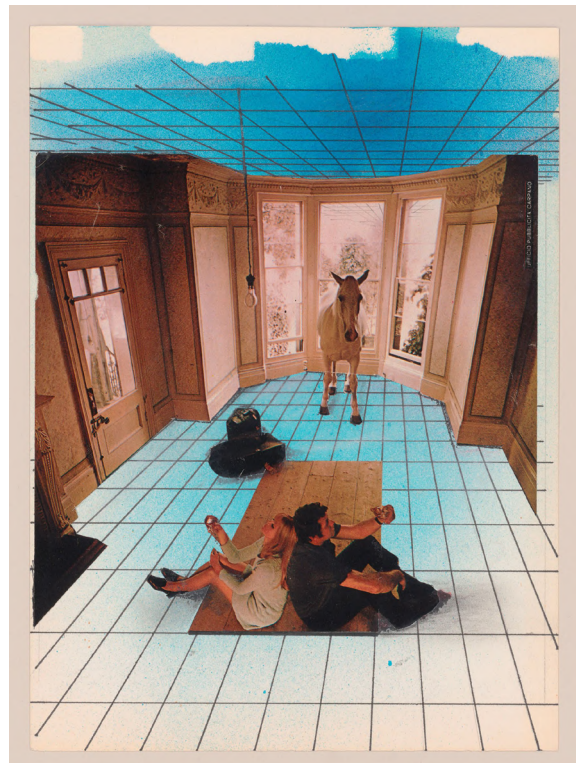
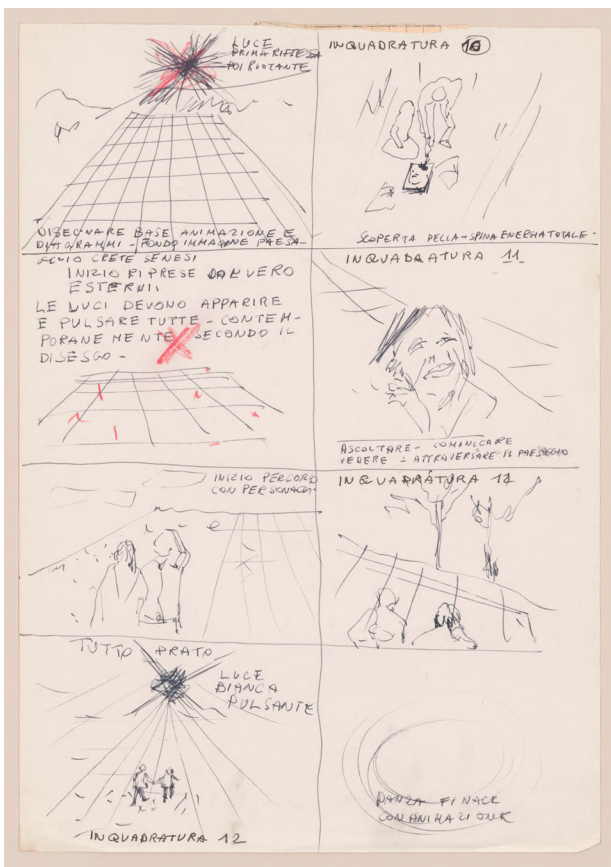


Fig. 1: Página de um storyboard de Alessandro Poli com notas manuscritas e esboços para o filme Supersuperficie (1972)
 Fig. 2: Colagem dos Superstudio para Supersuperficie (mais tarde excluído do filme)



Fig. 3: Alessandro Poli con o Superstudio: uma fotomontagem utilizada para as filmagens de *Architettura interplanetaria* [Arquitetura interplanetária], 1970-1971.

O desenho

“O esboço e o desenho são exercícios espaciais e hápticos que fundem a realidade externa da percepção, do pensamento e das imagens mentais em entidades singulares e dialéticas.”³¹

Tanto a arquitetura como a cenografia são disciplinas que recorrem ao desenho como método de aproximação ao projeto. O desenho é um instrumento de trabalho que permite analisar, registrar, consolidar e comunicar uma ideia, ocupando, simultaneamente, o território do processo e da linguagem. Em ambas as áreas, o ato de desenhar traduz um momento reflexivo que fixa os avanços e recuos do projeto, clarificando as certezas e eliminando as incertezas. Consiste num modo de ver e dar a ver, de conhecer e dar a conhecer. Particularmente, é um exercício de pensamento e construção de ideias.

Desenhar é equivalente a imaginar, visualizar e mostrar. Sumariamente, é equivalente a projetar. O desenho procura ligar tanto o arquiteto como o cenógrafo a um sentido de lugar, a uma identidade das formas, fazendo a ponte entre o imaginário e o real. Em ambas as disciplinas, o desenho incorpora o instrumento que inaugura novas realidades, sistematizando as lógicas próprias da obra. Arquitetos e cenógrafos relatam formas idênticas de recurso ao desenho na procura de soluções espaciais. Num primeiro momento, o esquisso ou o esboço auxilia a exteriorizar a ideia inicial, a fixar o primeiro gesto no papel. A partir daí, o desenho transforma... e finalmente, o desenho comunica, não só uma dada organização espacial, como também cristaliza uma certa atmosfera.

“O desenho é uma forma de comunicação consigo próprio e com os outros. Para o arquiteto, é também instrumento de trabalho, entre tantos outros. Um modo de aprender, compreender, comunicar, transformar; uma forma do projeto.”³²

Na era do expressionismo alemão, cenógrafos serviam-se de esboços marcados pelo exagero e pela distorção para criar dispositivos cénicos que refletiam atmosferas oníricas e sinistras. O desenho definia jogos de sombras, erguia planos, e, finalmente, esclarecia as camadas metafóricas da narrativa. Tornou-se num instrumento que constituía um modo de elucidar uma ideia, de pensar e de sonhar.

31 Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand* (Nova Jérsea: Wiley, 2009), 89.

32 Álvaro Siza, *01 textos* (Porto: Civilização Editora, 2009), 37.

Observe-se o desenho de Andrei Andrejew para o filme *Raskolnikow* (1923), de Robert Wiene (fig.4). Através de riscos que angulam agudamente e de manchas de tinta, ora mais ou menos diluída, constrói um autêntico espaço físico e psicológico. Esta ferramenta permite-lhe apoderar-se do seu próprio pensamento.

Posteriormente, Ken Adam, arquiteto de formação e cenógrafo de profissão, recorda o seu processo criativo, também bastante associado ao desenho. Afirma que, frequentemente, iniciava com desenhos rígidos, mas rapidamente procurou outra via. Uma via mais livre e solta, na qual o desenho modera a relação entre a mão e a mente, tornando-se no veículo físico das ideias e dos pensamentos.

“Desenhar com a régua T e um lápis duro apelava, certamente, ao meu sentido pedante e estes desenhos de trabalho eram uma espécie de autodefesa. Eu era inibido, com medo de me deixar levar e de me exprimir, mas (...) com a ajuda das canetas de feltro, que tinham acabado de ser inventadas, mudei completamente a minha técnica e os meus desenhos tornaram-se muito mais ousados e expressivos.”³³

Os seus desenhos, carregados de expressão, demonstram que aquilo que, eventualmente, se tornará num universo de objetos, pessoas e luz inicia com a exploração errática do traço, da mancha e da forma no papel. Os traços largos da caneta de feltro obrigaram-no a soltar-se, a desenhar com mais ousadia. Uma ou duas linhas podem constituir a base de um desenho e, muitas vezes, são as imperfeições do esboço, com um tratamento arrojado da luz e da sombra, que criam composições e ambientes interessantes (fig.5). Devaneios imperfeitos que só são impertinentes se não auxiliarem a compreender, a pensar ou a exprimir.

De forma semelhante, Steven Holl³⁴ confessa que a aguarela é o meio com o qual molda a atmosfera de um determinado espaço. Analogamente, Louis Kahn³⁵ esquia à velocidade do pensamento, criando questões e respondendo às mesmas neste processo (fig.6-7). Poderia listar-se referências múltiplas, mas o que importa salientar para esta reflexão é a identificação do desenho como um instrumento de

33 Ken Adam, “Conversation with Ken Adam,” entrevista por Maria Harman, 2013, 3, <https://www.thescenographer.org/wp-content/uploads/2018/04/ken-adam-English.pdf>.

34 Steven Holl, *Steven Holl-Simmons Hall: MIT undergraduate residence* (Princeton Architectural Press, 2004).

35 Michael Merrill, *Louis Kahn: The importance of a drawing* (Lars Müller Publishers, 2021).



Gesto carregado "de história, de inconsciente memória, de incalculável, anónima sabedoria..."³⁶

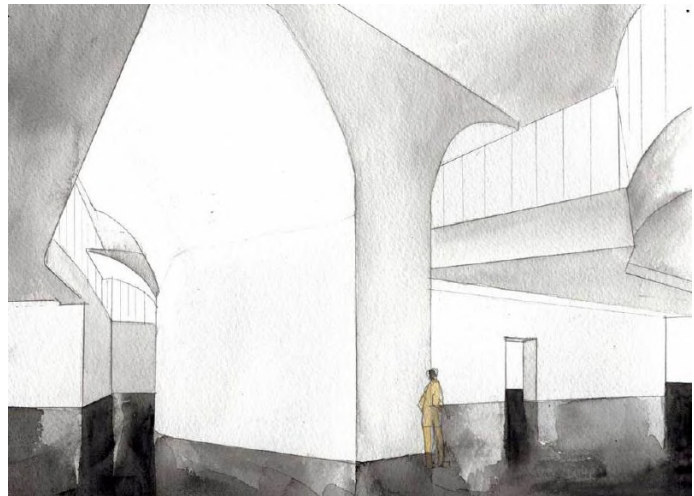
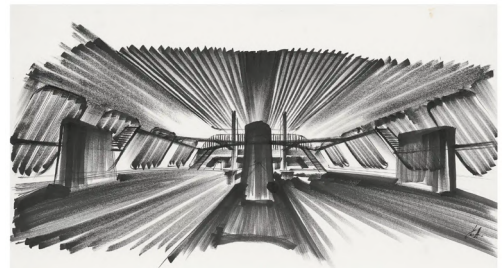


Fig. 4 (em cima à esquerda): Técnica de tinta da china e tinta da china aguarelada de Andrei Andrejew para o filme "Raskolnikow" (1923), realizado por Robert Wiene

Fig.5 (em cima à direita): Desenho em caneta de feltro de Ken Adam para o filme "The Spy Who Loved Me" (1977), realizado por Lewis Gilbert

Fig. 6 (em baixo à esquerda): Desenho de Louis Kahn- Yale Center for British Art

Fig. 7 (em baixo à direita): Aguarela de Steven Holl- The Nelson Atkins Museum of Art (expansão)

procura e descoberta, que se socorre de uma gramática universal para pesquisar e representar soluções espaciais. Portanto, seja através de uma exploração à mão levantada numa fase inicial, ou de uma geometrização rigorosa e regradada num momento posterior, seja para um filme ou para uma obra arquitetónica, o desenho é uma ferramenta que permite conquistar a imaginação. Representa um saber corpóreo que permite habitar outros mundos, fenómeno que o categoriza como método de investigação também na prática cenográfica. Através deste ofício, constroem-se volumes, lançam-se luzes e sombras, dá-se forma a novos espaços e, principalmente, a novas histórias.

A maquete

A procura da exploração háptica do espaço através da maquete é um processo que cruza as práticas arquitetónica e cenográfica. Estas estruturas palpáveis permitem mergulhar num novo universo e percorrê-lo com o olhar e com o toque. À semelhança do desenho, a maquete incorpora um instrumento de pensamento, investigação e representação. Aliás, também a maquete é desenho, é risco no espaço, é a materialização da ideia.

“É a maquete como croquis... A maquete que você faz como um ensaio daquilo que está imaginando... O croqui, o boneco, um conto. Como o poeta quando rabisca, quando toma nota...A maquete aqui é um instrumento que faz parte do processo de trabalho; são pequenos modelos simples.”³⁷

Paulo Mendes da Rocha opera bastante através da maquete, realizada em plena solidão.³⁸ Não se trata da maquete para ser vista, mas sim de um reflexo de um raciocínio. Recorre ao papel, material maleável, para erguer, rasgar, destruir, construir. Realiza autênticos ensaios tridimensionais que buscam domar a sua imaginação.

Já no cinema, a maquete tem dois propósitos. Pode constituir parte do processo ou da própria linguagem de comunicação do filme, isto é, pode ser um meio ou um fim. Por um lado, o termo pode referir-se às miniaturas desenvolvidas para filmes. Uma miniatura é uma representação física de um cenário em escala reduzida. Podem ser preparadas para filmar cenas que seriam impraticáveis de

37 Paulo Mendes da Rocha, *Maquetes de papel* (Cosac Naify, 2007), 22.

38 *Ibid.*

qualquer outra forma, para representar determinadas paisagens ou complementar uma dada imagem. Neste sentido, constituem componentes que participam no visual do produto final, integrando o campo da linguagem de um filme. Na fig. 8, é possível observar a preparação de miniaturas de edifícios, para o filme “Blade Runner 2049”. No filme, as miniaturas compõem o cenário, uma paisagem urbana que remete a audiência para uma ideia de distopia e futuro.



Fig. 8: Preparação de uma miniatura de um edifício para o filme “Blade Runner 2049”, de Denis Villeneuve, cenografia de Dennis Gassner

Mas também no mundo da cenografia se testemunha o recurso à maquete para pensar, investigar e debater o espaço. Várias produções cinematográficas servem-se de modelos arquitetônicos do cenário, que permitem um encontro de entusiasmos entre cenógrafo, realizador e restantes equipas em torno de um projeto. Trata-se de um momento de aferição, no qual a maquete serve de base para discussões relativas a questões técnicas. Verificam-se proporções, manipula-se a luz, estuda-se a posição e o movimento da câmara e o deslocamento dos atores. É um protótipo tridimensional do espaço para experimentar, otimizar e corrigir antes da construção em grande escala, um modelo para arquitetar espaço, evento e movimento.

A exposição “Dante Ferretti: Design and Construction for the Cinema”, realizada pelo MoMa, dedicada ao cenógrafo italiano Dante Ferretti, examina a sua prática de cenografia no cinema. O espólio é composto por desenhos e maquetes anotadas, um autêntico espelho do processo arquitetónico. As suas maquetes parecem mostrar estudos de luz, apontamentos de medida, aberturas, encerramentos e relevos, como se vê na fig. 9. A própria necessidade de recorrer à maquete comprova o caráter profundamente espacial do seu ofício.

Tomando como exemplo o filme “O Nome da Rosa”, constata-se que Ferretti projeta um labirinto composto por múltiplos pisos, no qual as galerias são unidas por um conjunto de escadas. O ponto de partida é o romance de Umberto Eco, no qual o autor imagina uma biblioteca, situada no coração de um mosteiro sob a forma de um labirinto, repleto de armadilhas e enigmas. O labirinto de Eco desenvolve-se em apenas um piso (fig. 11) . Segundo o realizador Jean-Jacques Annaud, a torre incorporava um elemento de grande impacto psicológico no espectador, optando-se assim que a cenografia seguisse esta direção. Consequentemente, Ferretti inspira-se nas gravuras de Piranesi para transformar a ideia de Eco numa composição espacial que vive da tridimensionalidade.³⁹ A maquete revela-se, deste modo, um elemento fulcral para conceber estas perspetivas vertiginosas (fig. 12). Ferretti supera, assim, o domínio da bidimensionalidade e conquista a terceira dimensão, em busca da dinâmica do espaço cénico.

39 Film Museum Belin, *Moving Spaces*, (Berlim: Film Museum Belin, 2005), 29-30.



*Assim, estamos aqui neste curso para brincar. Brincar no sentido mais legítimo da dignidade humana (...)*⁴⁰

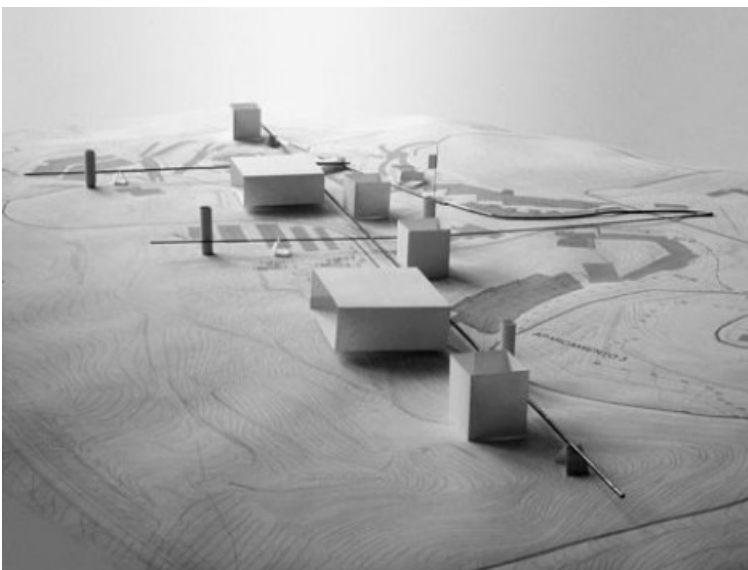


Fig. 9: Maquete do filme "Cold Mountain"(2003), realizado por Anthony Minghella, cenografia de Dante Ferretti

Fig. 10: Plano Diretor do Campus da Universidade de Vigo, maquete de Paulo Mendes da Rocha

Fig. 11: Planta do labirinto planimétrico, esboço de Umberto Eco

Fig. 12: Maquete para o filme "Il Nome della Rosa"(1987), realizado por Jean-Jacques Annaud, cenografia de Dante Ferretti



40 Mendes da Rocha, Maquetes de papel, 22.

O digital

Se anteriormente se teceram considerações sobre o desenho tradicional enquanto instrumento de processo e comunicação, deve examinar-se também o impacto das ferramentas digitais nos campos da arquitetura e da cenografia. O recurso a estes meios tem progressivamente acompanhado os processos e as linguagens nestas áreas. A tecnologia transformou os métodos de investigação e de produção em ambas as disciplinas, apresentando novos desafios, mas também novas oportunidades.

Softwares de desenho assistido por computador (CAD) e programas de modelação tridimensional têm demonstrado rapidez e eficácia do registo rigoroso e medido, bem como na visualização do espaço. Neste sentido, estes instrumentos digitais agilizam a geometrização do projeto, contribuindo para uma maior precisão. Estas ferramentas proporcionam oportunidades como a possibilidade de apagar, de testar com uma velocidade sem precedentes, de informar até ao mais ínfimo pormenor uma vez que no ecrã, contrariamente ao papel, não há escala, nem limite.

A dupla Herzog & De Meuron revela que, embora os desenhos à mão e as maquetes desempenhem um papel importante no seu método, a seleção das ferramentas utilizadas no seu processo é realizada de acordo com a tarefa em questão. Isto permite que se resida, simultaneamente, no território analógico e digital. Os instrumentos que utilizam não se limitam a representar visualmente a forma de um edifício. Também oferecem dados quantitativos, avaliam o modo de funcionamento e estabelecem critérios de sustentabilidade. Em fases subsequentes, durante o processo de construção, estes modelos podem ser usados para uma interação digital direta com empreiteiros, fabricantes e operários no local. Adicionalmente, o seu método também integra o uso de programas de realidade virtual e aumentada no seu processo de design.⁴¹

Também o mundo da cenografia e do cinema testemunha, crescentemente, o recurso à tecnologia de diversas maneiras. A popularização do CGI (computer-generated imagery) na produção cinematográfica gerou uma revolução digital na indústria. Todavia, as técnicas de CGI são uma extensão dos tipos de efeitos especiais que sempre embelezaram os filmes. Atualmente, apesar de existirem filmes que são produzidos somente através de imagética gerada por computador, a maioria combina filmagens em estúdio ou em locais com computação gráfica.

⁴¹ "Design Technologies," 2022, acessado em 30/10/2023, <https://www.herzogdemeuron.com/topics/design-technologies/>.

Hugo (2011), de Martin Scorsese é um bom exemplo da incorporação do digital na linguagem cinematográfica. Passado em Paris nos anos 30, o filme conta a história de um rapaz que vive sozinho na estação de comboios Gare Montparnasse, e se envolve num mistério relacionado com o autómato do seu falecido pai e o cineasta Georges Méliès. O filme é um tributo de Scorsese à magia do cinema. São empregues várias técnicas inovadoras, como a tecnologia 3D, o CGI, mas, simultaneamente, não se abandona a componente material do cenário. Scorsese revela, numa entrevista, que Rob Legato, responsável pelos efeitos especiais, também faz parte do visual do filme uma vez que combina o seu trabalho digital com a cenografia de Dante Ferretti.⁴² As palavras de John Logan, argumentista do filme, cristalizam delicadamente o que representa este recurso ao digital.

“Aquilo que Geoges Méliès fazia era combinar a tecnologia da época com a arte da narrativa para criar filmes únicos, que é exatamente o que Martin Scorsese está a fazer. Aqui está um mestre da forma de arte cinematográfica a trabalhar com uma nova tecnologia pela primeira vez.”⁴³

As abordagens ao digital atualmente são variadas. Trata-se de uma questão de opção e do resultado que se pretende alcançar. K.K. Barrett, cenógrafo do filme Her (2014), confessa que evitou o uso de CGI ao máximo, apesar de se tratar de um filme passado no futuro. Pretendeu criar uma atmosfera familiar ao espectador, arquitetar o “nosso futuro” e não “um futuro”.⁴⁴ Em Parasite (2019), Lee Ha-Jun opta por construir fisicamente os cenários do filme. Porém, socorreu-se de ferramentas digitais de modelação 3D no próprio processo de conceção para visualizar o espaço (fig.18-19).⁴⁵

42 Martin Scorsese, “Hugo - Behind the Scenes -The Magic of Hugo - Scorsese Movie (2012) HD,” 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=7cWjOXWFHxQ>.

43 John Logan, “Hugo - Behind the Scenes -The Magic of Hugo - Scorsese Movie (2012) HD,” 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=7cWjOXWFHxQ>.

44 K.K. Barrett, “Creating the Brave New World of ‘Her’,” entrevista por Tierney Sneed, 2013, <https://www.usnews.com/news/articles/2013/12/20/creating-the-brave-new-world-of-her>.

45 Ha Jun Lee and Joon Ho Bong, “Building the ‘Parasite’ House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year’s Best Set,” entrevista por Chris O’Falt, 2019, <https://www.indiewire.com/awards/industry/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>.



Os grandes filmes continuarão a ser feitos através de meios digitais, mas a ideia, mais do que o método é que os tornará assim.⁴⁶

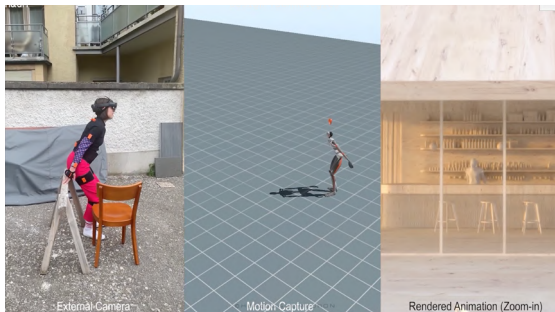


Fig. 17: Render para o Memphis Brooks Museum of Art, de Herzog & DeMeuron
 Fig. 18: Render do cenário para o filme "Parasite" (2019), realizado por Bong Joon-Ho, cenografia de Lee Ha-Jun
 Fig. 19: Fotograma do filme "Parasite" (2019), realizado por Bong Joon-Ho, cenografia de Lee Ha-Jun
 Fig. 20: Fotograma do vídeo de apresentação da secção Design Technologies do atelier Herzog&DeMeuron. Os movimentos da pessoa situada na imagem da esquerda são transpostos para um render animado situado à direita.
 Fig. 21: "Hugo" (2011), realizado por Martin Scorsese, cenografia de Dante Ferretti- estúdio.
 Fig. 22: "Hugo" (2011), realizado por Martin Scorsese, cenografia de Dante Ferretti.



46 Ibid.

Tanto na arquitetura como na cenografia, a transição digital acendeu um debate. Em ambas as comunidades, têm surgido questões sobre a continuidade dos métodos tradicionais ou sobre a assertividade do digital. Contudo, esta ferramenta, tal como as outras, inscreve-se no seu próprio território e não deve eliminar qualquer sentido de autoria. Cabe ao agente que projeta escolher como utilizá-la em prol de um resultado pensado, decidido e significativo. Trata-se de um método contemporâneo que procura satisfazer as exigências da própria época.

“O computador é como um lápis. Por si só, não desenha. O desenho é uma expressão de uma atividade mental, que pode ter diferentes suportes físicos. Pode ser um dedo na areia, pode ser um computador.”⁴⁷

À semelhança deste argumento, Stephen Prince defende que a natureza do cinema narrativo pouco mudou na era digital, embora atualmente os cineastas disponham de ferramentas mais expressivas e pormenorizadas do que gerações anteriores.

“Mas as ferramentas em si não são o que conta. O que conta é a inteligência e o gosto de um cineasta.”⁴⁸

A palavra

Também os textos, à semelhança das obras de arquitetura, podem apresentar determinadas propriedades, tais como ritmo, estrutura ou emoção. As palavras podem ser musicais, densas, fortes ou suaves mas, sobretudo, tal como as outras ferramentas, são um instrumento para registar, refletir e comunicar.

Como já se constatou, o projeto cenográfico, em contexto cinematográfico, nasce de um guião e procura dar vida às palavras através de cenários e adereços. Trata-se de uma materialização dos significados e das emoções que subjazem aos textos. Deste modo, o texto acaba por ser um dos principais motores criativos do projeto cenográfico: as palavras suscitam imagens que se transformam

47 Eduardo Souto de Moura, “Conversando con... Eduardo Souto Moura,” entrevista por Manuel Giménez Ribera and Hugo Costa, no. 12, 2007, 40, <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/10288/10030>.

48 Stephen Prince, “Hollywood’s digital backlot, 2000– present,” in *Art Direction and Production Design*, ed. Lucy Fischer (New Jersey: Rutgers University Press, 2015), 156.

em espaços e, neste sentido, também o texto é um material construtor. É uma arquitetura ao serviço de uma ficção e a palavra demonstra capacidade de informar o projeto e o desenho. Analise-se um excerto do guião do filme “Casablanca” (1942).

“Primeiramente, apenas os torreões e os telhados são visíveis, contrastando com um céu tórrido. À distância, avista-se uma neblina. A câmara desce pelas fachadas dos edifícios mouriscos até uma rua estreita e sinuosa, povoada pela vida poliglota de um bairro nativo. O sol intenso do deserto mantém a cena numa tranquilidade entorpecida. Não há pressa na atividade e os sons são silenciosos.”⁴⁹

Aqui a palavra prepara o cenário que introduz o filme. São fornecidas informações sobre a paisagem e o espaço, sobre pessoas e detalhes. O ambiente é descrito, apelando ao sentido visual e auditivo do leitor, permitindo vislumbrar a atmosfera da cidade. Torna-se claro que no âmbito do registo, a palavra tem o poder de ir mais além no retrato detalhado das impressões, das memórias e dos sentimentos. A arte da dramaturgia, através da palavra, torna-se no ofício que regista o sonho e habita a emoção. O texto, tal como o desenho, incorpora uma ferramenta sugestiva, capaz de examinar um espaço, um edifício, uma cidade. Por este motivo, torna-se num instrumento igualmente útil para a arquitetura.

“Uma visão rápida, quase irreal. Era necessário treino e truques para apreender tudo- instantâneo perfil petrificado, animal desdobrado, sucessão de episódios, intervalos, Torre dos Clérigos dourada pela limalha dos cabos elétricos, torres de igrejas conventuais, Grilos, Sé, cubo imponente de Nasoni, muralha cruzando o arco de ferro da ponte, encostas desfeitas a casario, reflexos de azulejos, empenas em chapa zincada de sumptuoso vermelho veneziano, telhas, vidros de clarabóia cortantes como espelhos.”⁵⁰

Através desta descrição vívida, imaginam-se formas e cores, marcam-se impressões, traça-se um percurso em ritmo acelerado. Trata-se de uma autêntica investigação de uma experiência na cidade, cristalizada através de metáforas visuais.

De um mesmo modo, também as grandes ideias de arquitetura se vão fixando, ao longo da História, na fala e na escrita. Seja nos Dez Livros de Vitruvius, nos discursos, ou nos textos de Távora, Siza, Kahn, Koolhaas e muitos outros, ou mesmo em publicações académicas, de revistas ou jornais. A palavra procura construir, justificar e difundir pensamentos, residindo no universo do processo e da linguagem.

49 Howard Koch, Julius J. Epstein, and Philip G. Epstein, *Casablanca* (Warner Bros, 1942), 1.

50 Siza, 01 textos 139.

A fotografia

A fotografia incorpora uma ferramenta analítica que filtra as múltiplas variáveis da realidade para evidenciar um determinado ponto de vista. É um instrumento visual instantâneo, capaz de devolver uma imagem numa fração de segundos, fenómeno que a inscreve nos métodos mais eficazes do campo do registo. Consequentemente, constitui uma estratégia de anotação e exploração frequentemente usada no projeto, tanto cenográfico, como arquitetónico, contribuindo para um ampliação dos seus discursos visuais.

Pode ser empregue na leitura e diagnóstico de um lugar pois permite uma aproximação ao espaço, uma captura empírica de ambientes, pessoas e pormenores. Mas o próprio projeto também pode partir de uma fotografia.

Lacaton & Vassal, em colaboração com Frédéric Druot, são encarregues, em 2004, de uma obra de transformação da Torre Bois-le-Prête, conjunto residencial dos anos 60, situado nos banlieues de Paris.⁵¹ Inicialmente, previa-se uma demolição destas Villes Nouvelles pois, politicamente, eram um símbolo representativo do fracasso, uma imagem a ser apagada. Contudo, os arquitetos argumentaram que seria mais económico e sustentável optar por uma estratégia de reabilitação e expansão. Consequentemente, este projeto englobava uma intervenção na esfera da memória coletiva da população. Face a este problema, socorrem-se do trabalho fotográfico de Julius Shulman para construir uma atmosfera.

As imagens de Shulman constituem, assim, o documento que ativa o projeto (fig. 23-24). Os arquitetos apropriam-se de uma cena orquestrada na Case Study House #22, de Pierre Koenig, para evocar, não só um imaginário coletivo, como também um ambiente acolhedor, que ultrapassa os limites do espaço doméstico, estendendo-se até à cidade. A projeção do interior para o exterior é argumentada a partir da fotografia e o ambiente capturado é perseguido no projeto.⁵²

51 "Transformation de la tour bois le prete, Paris 17," 2011, http://www.lacatonvassal.com/data/documents/20140218-130113LV_FchA4_HabitatTransfo_TBP_bd.pdf.

52 Arantzazu Luzarraga Iturrioz, "proyectar desde la imagen: la fotografía como instrumento creador de atmósferas construidas en la obra de druot, lacaton y vassal," in *Inter fotografía y arquitectura*, ed. Rubén Alcolea and Jorge Tárrago (Navarra: Universidade Navarra, 2016), 190-192.

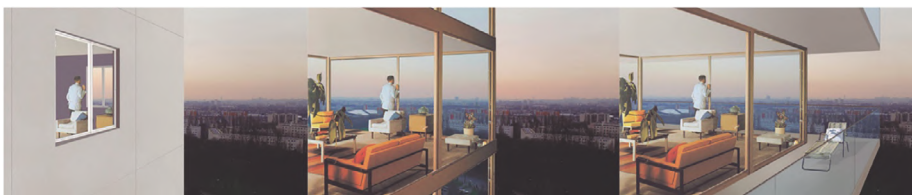


Fig. 23: Fotografia de Julius Shulman (1960), Case Study House #22, de Pierre Koenig

Fig. 24: Fotomontagens de Lacaton&Vassal e Frédéric Druot- no edifício, os arquitetos foram confrontados com uma fachada com aberturas pequenas. Deste modo, procuram projetar do interior para o exterior. Através destas fotomontagens, os arquitetos pretendiam visualizar uma evolução das possibilidades espaciais do edifício. À esquerda, encontra-se o existente. A imagem do meio mostra a vontade de abrir. À direita, torna-se evidente a vontade de expandir ao prolongar o espaço do apartamento para o exterior.

Fig. 25: Um interior do apartamento antes da intervenção de Lacaton&Vassal e Druot

Fig. 26: Interior depois da transformação (fotomontagem)



Também na cenografia se verifica o recurso a este meio. Fotografias podem ser utilizadas para efeitos de pesquisa uma vez que preservam imagens de uma dada cultura, de atmosferas e modos de vida.

“As fotografias fazem parte de um processo de pesquisa em que uma seleção ajuda a criar o ambiente pretendido ou uma única imagem se torna o princípio organizador de todo um filme.”⁵³

Olhando para o universo do exercício cenográfico, o processo de Jacques Tati exemplifica o modo como a fotografia participa na conceção das suas estruturas cénicas (fig.27). O realizador recorreu a uma vasta documentação composta por fotografias de edifícios do pós-guerra, situados nas principais capitais europeias e norte-americanas, para desenhar os edifícios e a nova cidade de “Mon Oncle” (1958) e “Playtime” (1967).⁵⁴

Esta imagética torna-se fulcral para a compreensão da realidade urbana da época e constitui um autêntico veículo para a sua comédia. As suas cenografias são uma síntese dos códigos presentes na sua recolha fotográfica, desde elementos arquitetónicos até às próprias atmosferas, revelando um profundo interesse pela arquitetura e um desejo de projetar uma cenografia informada.

O próprio cinema encontra-se intrinsecamente ligado a esta arte uma vez que o departamento de cinematografia, ou direção de fotografia, trata precisamente os enquadramentos, a luz e as paletas cromáticas, assumindo um papel determinante na linguagem de comunicação de um filme. Naturalmente, o projeto espacial obedece aos fundamentos estruturantes da imagem pretendida.

53 Jane Barnwell, *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television*, vol. 67 (Bloomsbury Publishing, 2017), 17.

54 Helia de San Nicolás Juárez, “la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de Jacques Tati,” in *Inter fotografía y arquitectura*, ed. Rubén Alcolea and Jorge Tárrago (Navarra: Universidade Navarra, 2016), 94-100.

É um “modo de fazer” do realizador de cinema que nos interessa muito, porque o guião é construído principalmente à volta dos atores, das pessoas. Há sempre uma história que liga as pessoas e os lugares (...) ⁵⁵



Fig. 27: Fotografias de referências para a preparação de "Playtime"(1967), realizado por Jacques Tati, cenografia de Eugène Roman.

55 Anne Lacaton, "The Architecture of Pleasure. Speaking with Anne Lacaton about dwelling, designing, reinventing and transformation," entrevista por Ioana Zacharias-Vultur, 2023, <https://e-zepelin.ro/en/>.

As Sínteses gráficas

Encerra-se este capítulo a olhar para uma forma de investigação e comunicação que recorre a diversos meios para sintetizar graficamente uma ideia ou um pensamento. Desde a colagem até à fotomontagem, passando pelo diagrama, entrelaçando desenho, fotografia e apontamentos escritos, fundindo meios analógicos e digitais, deslocamo-nos para um universo de hibridez.

Na cenografia, assiste-se ao recurso frequente daquilo que se apelida, na cultura popular, de moodboard. Trata-se de um cruzamento de modelos espaciais, móveis, objetos para criar um quadro de referências unificado e coeso (fig.28). Ultimamente, pretende transmitir um sentido de atmosfera ao espaço cénico.

Jacques Lagrange, cenógrafo do filme *Mon Oncle* (1958), afirmou numa entrevista, que o resultado do projeto da Casa Arpel é fruto da compilação de várias revistas e publicações de arquitetura da época, das quais se recortou elementos, como óculos, pérgulas, caminhos sinuosos, para depois serem reunidos numa colagem arquitetónica. Fez cerca de seis a oito colagens de recortes fotográficos para chegar à ideia da casa, estudando o seu projeto cenográfico meticulosamente.⁵⁶

Também Rick Carter, artista e cenógrafo de filmes como “*Back to the Future*”(1985), “*Jurassic Park*”(1993) e “*Avatar*”(2009), elege a colagem como método de aproximação ao projeto. Fabrica objetos de valor artístico que auxiliam na visualização e conceção de novos mundos (fig.30).

“É uma forma de me imergir abstratamente no mundo que a história parece querer, porque o mundo ainda não existe de facto.”⁵⁷

Na verdade, as diversas camadas de informação e a justaposição de sinais e imagens espelham a complexidade da cultura contemporânea. Carter transporta esta riqueza de significados para os espaços cénicos que cria. Trabalha a partir da junção de diversos códigos, agrupando fragmentos de maneira a conceber uma realidade, de certa forma, baseada na que já existe.

56 Marie-Anne Sichère, “Jacques Tati: où est l'architecte?,” *Monuments historiques* 137 (1985).

57 Rick Carter, ““Time” at ESMoA: Into the mind of movie production designer Rick Carter,” entrevista por Bondo Wyzpolski, 2022, <https://easyreadernews.com/time-at-esmoa-into-the-mind-of-movie-production-designer-rick-carter/>.

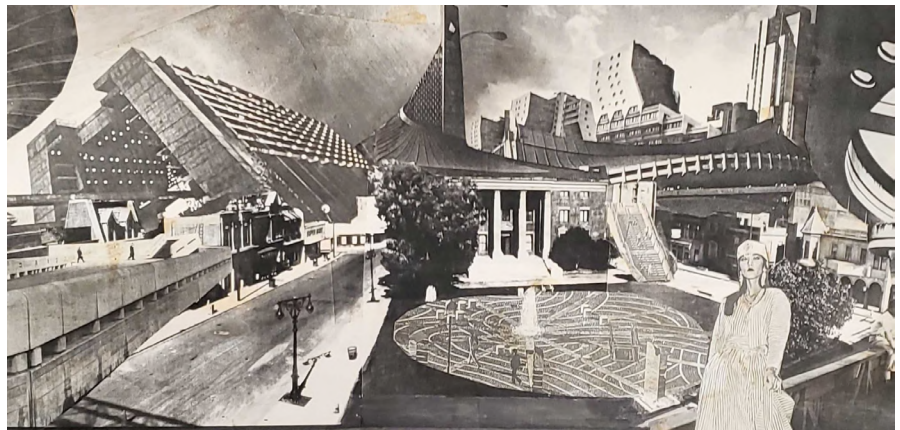


Fig.28: Moodboard da cenógrafa Anne Seibel para o filme *Midnight in Paris* (2011), realizado por Woody Allen
Fig. 29: Colagem de Rick Carter para o filme *Back to the Future II* (1989), realizado Robert Zemeckis

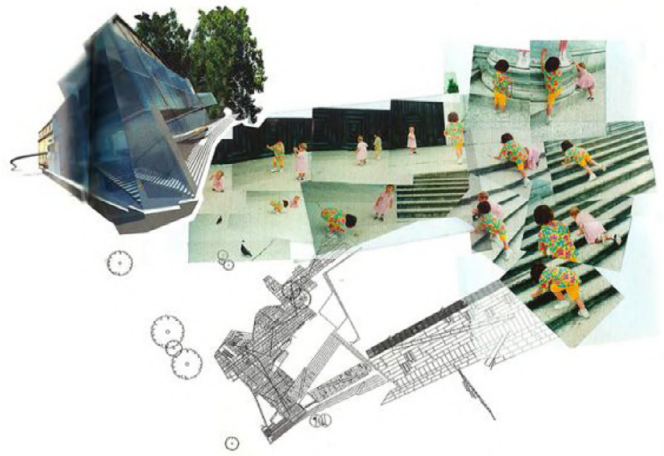
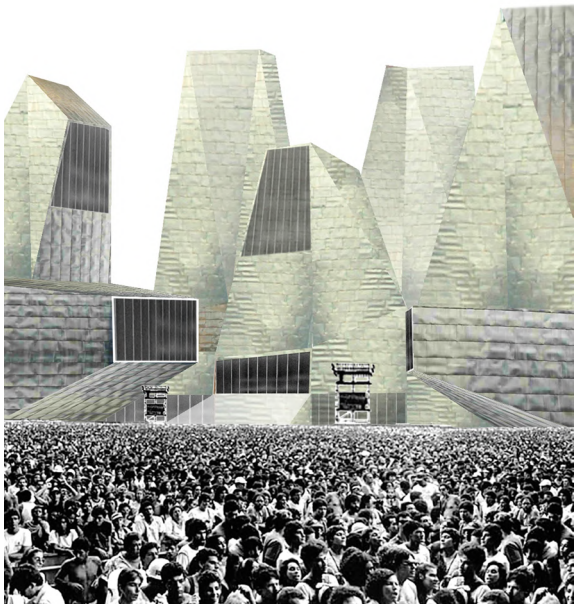


Fig. 30 (em cima à esquerda): Colagem de Mies Van der Rohe para o projeto da Resor House, em Jackson Hole (1939)
Fig. 31 (à direita): Composição de Enric Miralles para o concurso do Instituto de Arquitetura de Veneza (1998)
Fig. 32 (em baixo à esquerda): Fotomontagem de Mansilla+Tuñon para o projeto do Museu das Migrações, em Algeciras (2007)

Seguramente, a arquitetura não é alheia a este recurso à heterogeneidade de meios. Com a abertura deste mundo de possibilidades pictóricas, Mies van der Rohe desenvolve uma linguagem bastante própria através de composições simples e da economia imagética. As suas colagens permitem vislumbrar o seu método. Servia-se desta técnica tanto no seu processo de exploração da ideia, como também na comunicação, apresentando-as em concursos, exposições e revistas. De acordo com Elena Rocchi, para o projeto da Resor House no Wyoming, Mies socorre-se de medidas e materiais quantificáveis para enquadrar sensações intangíveis e imaginar uma obra de arte total que retrata a

experiência da amplitude do vale de Jackson Hole (fig.30).⁵⁸ As suas colagens provam a forma como a invenção do espaço da arquitetura moderna se alia aos novos modos de representação.

De modo semelhante, Enric Miralles elabora sínteses gráficas de modo a expressar os seus desejos para um dado projeto. Miralles parecia interessado na velocidade das deslocações, na multiplicidade de pontos de vista e nos intervalos de tempo incorporados nas suas colagens, que se aproximam da experiência humana no espaço. As colagens fazem parte da sua dinâmica de trabalho e constituem um mecanismo que permite descobrir o projeto visualmente. Observe-se a colagem realizada para o projeto do Instituto de Arquitetura de Veneza (fig.31). Segundo Benedetta Tagliabue, esta colagem foi central na conceção do projeto enquanto palco ao ar livre para a aprendizagem e para a promoção de encontros informais. Trata-se de uma colagem de fotografias da sua filha, em criança, a explorar o espaço urbano, constituindo um trabalho que convoca sentimento e memória.⁵⁹

Atualmente, também a fotomontagem é vastamente utilizada. O atelier Mansilla+Tuñón recorria a esta ferramenta a fim de estudar ideias, explorar texturas e manipular realidades (fig.32). De acordo com Tuñón, este tipo de síntese gráfica apresenta uma qualidade onírica, uma vez que não procura mimetizar a realidade, mas tenta sugerir o tipo de espaços a definir.⁶⁰ Consequentemente, é um autêntico mecanismo de pensamento e instrumento de investigação.

A síntese gráfica constitui um exercício complexo que articula diferentes tipos de registos e sobrepõe vários géneros de expressão visual. É um método potenciado pela transformação, que reconhece o mundo como algo em permanente mudança, composto por uma diversidade de símbolos. Enquanto ferramenta de processo e de linguagem, pode restabelecer uma ligação dinâmica com um determinado contexto sociocultural e a sua natureza híbrida abre um mundo de possibilidades infinitas.

58 Elena Rocchi, *Post-production of a Horizon A Collage Sequence for the Resor House*, (2019).

59 Benedetta Tagliabue, "Benedetta Tagliabue in Conversation with Javier Fernández Contreras: Enric Miralles and the Hockney Collages," entrevista por Javier Fernandez Contreras, *Superposition*, no. 2, 2023.

60 Emilio Tuñón, "Conversando con... Emilio Tuñón (parte I)," entrevista por Javier F. Raposo, Mariasun Salgado, and Belén Butragueño, no. 32, 2018, <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/9802/9749>.

04. A LÓGICA CENOGRÁFICA DA ARQUITETURA

Este capítulo procura aprofundar o estudo da interseção disciplinar entre a cenografia e a arquitetura, explorando os modos como se pode transpor a gramática cenográfica para o contexto arquitetónico. Para desenvolver estas reflexões, será primeiro necessário clarificar o que se entende por lógica cenográfica. Ao pesquisar sobre esta temática, procurou-se averiguar em que contextos é aplicado o adjetivo “cenográfico” em referência à arquitetura. Constatou-se que esta palavra é, frequentemente, empregue com uma conotação crítica e redutora.

“Existe o hábito de não se considerar a cenografia como uma disciplina arquitetónica. Cenográfico, é mesmo um adjetivo negativo, quando aplicado à arquitetura.”⁶¹

Kenneth Frampton, no seu trabalho teórico, associa a arquitetura informada apenas pela visualidade à prática cenográfica, ao artifício e à decepção. A seu ver, ao expor o processo da sua construção e ao revelar os elementos materiais da sua estrutura, a arquitetura “autêntica” liberta-se da teatralidade, do imagismo e da ilusão, que associa à cenografia.⁶² Em Portugal, algumas construções realizadas no Estado Novo também são, muitas vezes, apelidadas de meras cenografias, uma vez que se servem de imagens historicistas desenraizadas e sabotam a vontade de dar continuidade a uma cultura significativa da forma construída. Nuno Teotónio Pereira afirma que, neste período, se denotava na arquitetura religiosa portuguesa uma tendência para “empregar formas extraídas de estilos históricos (...) à custa de camuflagens e montagens cenográficas que escondiam a estrutura de betão dos edifícios, num desafio descarado às normas mais elementares da probidade arquitetónica.”⁶³ Ainda nesta linha de pensamento, Flório de Vasconcelos, faz uso desta palavra para tecer uma crítica à Igreja do Santo Condestável, na qual se fez “cenografia em vez de arquitetura”.⁶⁴

61 Manuel Graça Dias, JMR 92.02 João Mendes Ribeiro, *Arquitetura e Cenografia* (Coimbra: XM, 2003), 11.

62 Kenneth Frampton, *História Crítica da Arquitetura Moderna*, trans. Jefferson Luiz Camargo (São Paulo: Martins Fontes, 2003), 341-380.

63 Nuno Teotónio Pereira, “Arquitectura religiosa,” in *Movimento de Renovação da Arte Religiosa: Textos e Artigos*, ed. João Alves da Cunha (Centro Nacional de Cultura, 1953), 44.

64 Flório de Vasconcelos, “A Nova Igreja do Santo Condestável- uma obra impura,” in *Movimento de Renovação da Arte Religiosa: Textos e Artigos*, ed. João Alves da Cunha (Centro Nacional de Cultura, 1951), 30.

Neste sentido, o trabalho de João Mendes Ribeiro foi determinante para esta Dissertação uma vez que desconstrói este pensamento, avançando um estudo sobre o espaço cénico que aproxima estas duas artes. A pesquisa do arquiteto incide sobre o mundo do teatro e este capítulo pretende alargar estas reflexões de interseção disciplinar ao mundo cenográfico do cinema. Se a arquitetura é a arte da organização do espaço para as pessoas realizarem as suas atividades, então essas ditas atividades também poderão decorrer num palco ou num estúdio, ao serviço de um texto.⁶⁵

Embora esta Dissertação reconheça o intuito da crítica adjacente ao discurso de Frampton, Teotónio Pereira e Vasconcelos, aqui procura-se construir um outro modelo analítico, baseado em cenografias que nos propõem “universos abertos, inventivos e espacialmente estimulantes.”⁶⁶ Não se tratará de exemplos “fachadistas” ou estáticos, mas sim exemplos de verdadeiros espaços cénicos dinâmicos que se encontram ao serviço do homem. Se se entende cenografia como a disciplina que promove o desenho de dispositivos que carregam significados e conduzem narrativas, então o objetivo deste capítulo será procurar rever esta lógica em obras arquitetónicas.

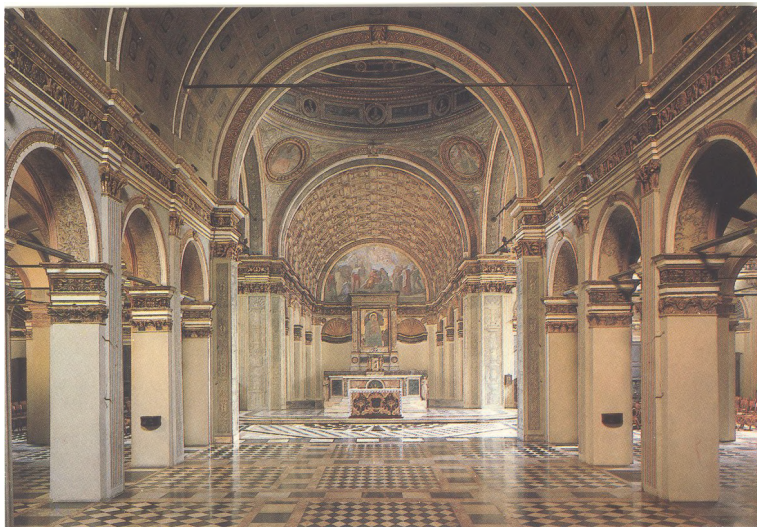
Historicamente, a arquitetura não se encontra desligada da cenografia. Imagem, espetáculo, perceção e narrativa são alguns dos termos usados no discurso arquitetónico que também se referem diretamente à cenografia e ao cinema. Com base neste vocabulário, torna-se possível identificar características que migram da prática cenográfica (e cinematográfica) para a arquitetura e mapear ligações estruturais entre estas duas disciplinas.

Tal como referido previamente, a palavra cenografia referia-se à organização do espaço em perspetiva. Partindo daqui, é possível começar a mapear determinadas conexões. No Renascimento, o conhecimento científico originou um conjunto de sínteses geométricas, que serviam como referência dos métodos inventivos empregues em obras arquitetónicas. Os arquitetos serviam-se das ferramentas técnicas fornecidas pela ciência experimental para criar imagens ilusórias no espaço arquitetónico.⁶⁷

65 Graça Dias, JMR 92.02 João Mendes Ribeiro, *Arquitetura e Cenografia*, 12.

66 *Ibid.*, 11.

67 Domingos Tavares, *Donato Bramante: arquitetura da ilusão* (Porto: Dafne Editora, 2007).



Desenhar narrativas ou ser um “arquiteto de sonhos” é ser um provedor de encanto.⁶⁸



Fig. 1: O finto coro da Igreja de Santa Maria presso San Satiro (1497), de Donato Bramante, Milão
Fig. 2: Brigadoon (1954) realizado por Vincente Minnelli, direção de arte de E. Preston Ames e Cedric Gibbons. Arte cênica atribuída a Wayne Hill, Clark Povins, Duncan Spencer, Harry Tepker e George Gibson. O cenário atrás dos protagonistas é uma tela pintada.

Na Igreja de Santa Maria presso San Satiro, em Milão, Bramante gera um colapso da fronteira entre a segunda e a terceira dimensão e a arte de pintar a cena surge como um método de resolução de um problema. Assim, orchestra um autêntico espetáculo de ilusão espacial.⁶⁹ No lugar do altar, surge “um coro fingido, o finto coro, montado à custa da ilusão perspéctica, como se a igreja avançasse para o terreno ocupado pela via Falconi. Escolheu um ponto ideal para a posição do observador, sob o arco à entrada do terceiro módulo da nave principal e, a partir daí, construiu uma outra realidade”.⁷⁰ Assim, esta habilidade de fingir permite aos utentes interpretar esta imagem como uma substituição da realidade, operando da mesma maneira que um cenário.

68 Cathy Whitlock and Art Directors Guild, *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction* (Nova Iorque: Harper Collins, 2010), xi.

69 Tavares, *Donato Bramante: arquitetura da ilusão*, 50-52.

70 *Ibid.*, 51.

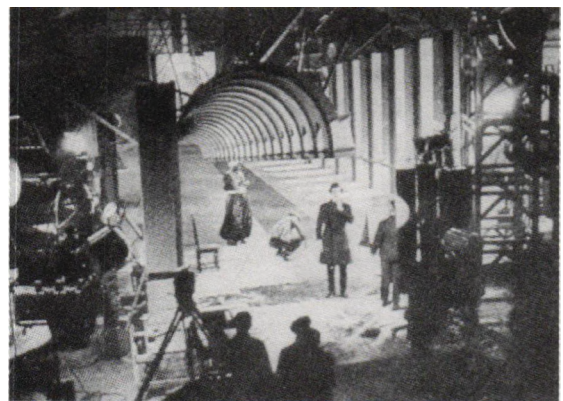
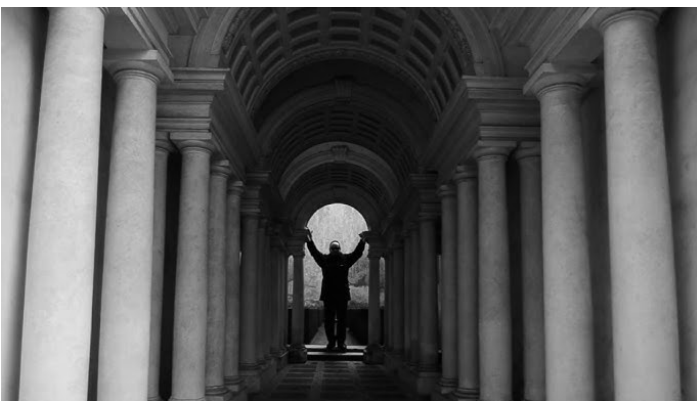
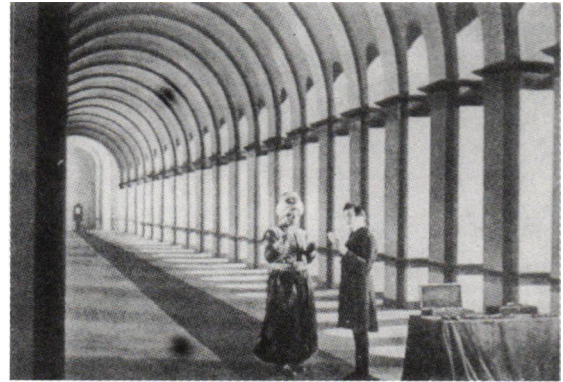


Fig. 3 (em cima à esquerda): Galeria Spada (1653), de Francesco Borromini, Roma.
 Fig. 4 (em cima à direita): "Monte Cristo" (1922), realizado por Emmett J. Flynn.
 Fig. 5 (em baixo à esquerda): Galeria Spada com inserção de escala humana.
 Fig. 6 (em baixo à direita): Filmagens de "Monte Cristo".

Naturalmente, ao dominar a perspetiva, conquista-se a forma. Restava, naquele momento, conquistar o movimento. A arquitetura parte, então, em busca de uma quarta dimensão capaz de sugerir tempo e movimento.

Consequentemente, na arquitetura barroca, assiste-se a experiências que saem do campo da representação pictórica, ou seja, da ficção do desenho, para virem “interpretar as regras da ilusão perspética através das formas edificadas no espaço real.”⁷¹ Esta teatralidade, derivada da consolidação de valores científicos, opera agora a três dimensões e toma uma dimensão física e espacial.

Formada por uma extensa colunata, com espaçamentos irregulares entre as colunas, a galeria Spada, inserida no Palazzo Spada, conduz a um jardim imaginado. Notam-se vários “truques” que aceleram a perspetiva e criam a ilusão de um longo corredor, permitindo criar um ambiente clássico

71 Domingos Tavares, Francesco Borromini dinâmicas da arquitectura (Porto: Dafne Editora, 2004), 99.

sem que para tal se dispusesse de meios. Para além destes espaçamentos desiguais, as colunas diminuem progressivamente de altura, apoiando-se em banquetas laterais que acompanham esta diminuição perspética. Também o pavimento apresenta uma ligeira inclinação e é desenhado com uma quadrícula deformada. Cinco colunas marcam as mudanças de ritmo. Os fustes das colunas reduzem proporcionalmente o seu diâmetro, mantendo a relação entre a altura e de forma a preservar uma percepção de equilíbrio no sistema.⁷²

Curiosamente, o “exercício técnico de geometria variável”⁷³ realizado na galeria Spada avança estratégias aplicadas nas primeiras conceções de cenários cinematográficos. A manipulação da percepção humana e a reorganização dos elementos a fim de criar uma imagem, que é corretamente percebida pelo olhar, é uma lógica compartilhada entre arquitetura e cenografia. Sendo assim, recorre-se a estas obras para salientar o sentido imaginário de uma lógica cenográfica da arquitetura.

O momento em que a arquitetura se verga, dobra e torce em prol da percepção humana revela uma intenção profundamente conectada com o discurso teórico de Tschumi. O evento e o movimento, quer seja do corpo ou do olhar, estabelecem uma hierarquia horizontal com o espaço. As ideias de imagem, ilusão, espetáculo e narrativa fornecem ferramentas que permitem visitar estas arquiteturas através de um novo prisma, acrescentando-lhes outra camada de leitura. Arquiteturas que acomodam o homem, e não o contrário, carregam lógicas profundamente conectadas com o espaço cénico. Se anteriormente se rejeitou a conotação negativa associada à cenografia, então agora, através destes exemplos, procura-se caracterizar um modelo analítico que se baseia numa vontade de adaptação à escala e ao olhar humano. As boas arquiteturas da contemporaneidade dão continuidade a estas lógicas e também se vergam, dobram e torcem, não só para se adaptarem ao contexto, como também para acomodarem o homem, o seu olhar, o seu corpo e a sua mente.

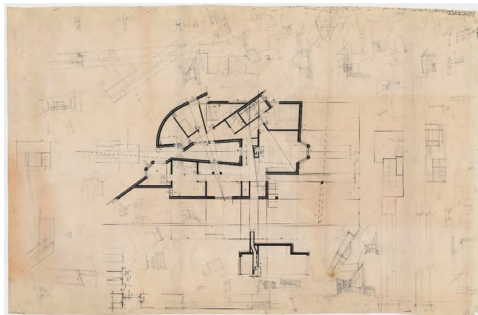
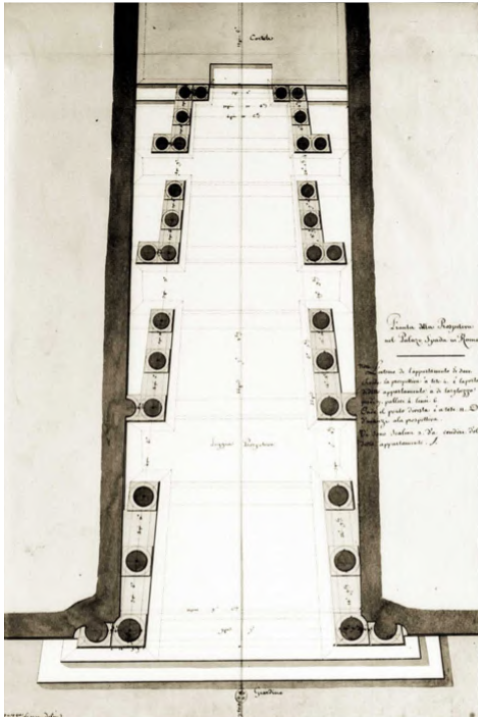
Arquiteturas que resgatam a vontade barroca de conquistar o dinamismo do tempo, como a casa António Carlos Siza: “o pátio exíguo, alargado visualmente pela distorção perspética”⁷⁴, “o caráter enfaticamente maciço, proporções tensas, sucessão espacial e alinhamentos visuais cruzados”⁷⁵ ajudam a exemplificar este fenómeno.

72 Ibid., 98-99.

73 Ibid., 99.

74 Peter Testa, *A arquitectura de Álvaro Siza* (Porto: FAUP, 1988), 23.

75 Ibid.



A arquitetura que se verga, dobra e torce para acomodar o homem, o seu olhar, o seu corpo e a sua mente.

Fig. 7 (em cima à esquerda): Galeria Spada (1653)
 Fig. 8 (em cima à direita): Galeria Spada (1653)
 Fig. 9 (no meio à esquerda): Planta da casa António Carlos Siza (1978), de Álvaro Siza, Santo Tirso
 Fig. 10 (em baixo à direita): Casa António Carlos Siza (1978)
 Fig. 11 (em baixo à esquerda): "The cabinet of Dr. Caligari" (1920), realizado por Robert Wiene, cenografia de Hermann Warm e Walter Röhrig

Também na própria arquitetura de João Mendes Ribeiro, as lógicas cenográficas constituem uma das várias chaves de leitura que esclarecem sobre a sua obra. Na ampliação da Casa Robalo Cordeiro, João Mendes Ribeiro projeta uma divisão revestida interiormente por contraplacado de bétula (fig.12). As portadas rebatíveis não só permitem a entrada de luz, como também surpreendem por “se poderem usar como mobiliário, criando um dispositivo cénico não expectável.”⁷⁶

Já para a reabilitação das termas de S. Pedro do Sul, no espaço principal das antigas termas, o arquiteto constrói uma abóbada, “suspensa a partir da cobertura e sem tocar nas paredes romanas” (fig. 13).⁷⁷ Sustentada por uma estrutura metálica autónoma, esta cobertura sugere a forma e a escala do espaço romano, procurando “evocar a espacialidade original”.⁷⁸ De um mesmo modo, introduz-se a luz natural através de um lanternim, convocando a atmosfera primordial do espaço. O elemento água⁷⁹ completa este sentido atmosférico, “pela presença visual dos seus reflexos, pela sua sonoridade e temperatura e pela humidade provocada”.⁸⁰ João Mendes Ribeiro serve-se, assim, desta operação cenográfica para desenvolver uma solução que sintetiza passado e presente. A sua intervenção equipara-se, facilmente, a um desenho da cena, no qual a visualidade se une a uma dimensão intangível das coisas.

Posto isto, pretende-se fechar este capítulo a olhar para a arquitetura através de duas alegorias cinematográficas: a mise-en-scène e a montagem. Sergei Eisenstein foi um realizador de cinema, e pioneiro na aplicação de uma técnica de edição de filmes: a montagem. Descreve a importância das técnicas de montagem na transmissão do ritmo e do significado do filme, que considera serem a essência do cinema.⁸¹ Já André Bazin rejeitava esta técnica e valorizava a prática da mise-en-scène.⁸² Não se pretende fazer um julgamento destas técnicas pois este capítulo não terá espaço para tal. Procura-se apenas reconhecer que constituem ferramentas que ajudam a ler e compreender estas lógicas da arquitetura que podem ser associadas à cenografia e ao cinema.

76 Désirée Pedro, João Mendes Ribeiro, *Arquitetos portugueses*, (Vila do Conde: Quidnovi, 2011), 72.

77 “Termas Romanas de São Pedro do Sul,” *AMAG* 2023, 66.

78 Pedro Alarcão, “O resgate do tempo,” in *O desenho como mediação : as termas romanas de São Pedro do Sul* (Coimbra: EDARQ, 2021), 195.

79 O sistema de captação e distribuição de água foi recuperado nesta reabilitação

80 Alarcão, “O resgate do tempo,” 195.

81 Sergei Eisenstein, *Film form: Essays in film theory* (HMH, 2014).

82 André Bazin, “O cinema: ensaios,” (Brasiliense, 1991).

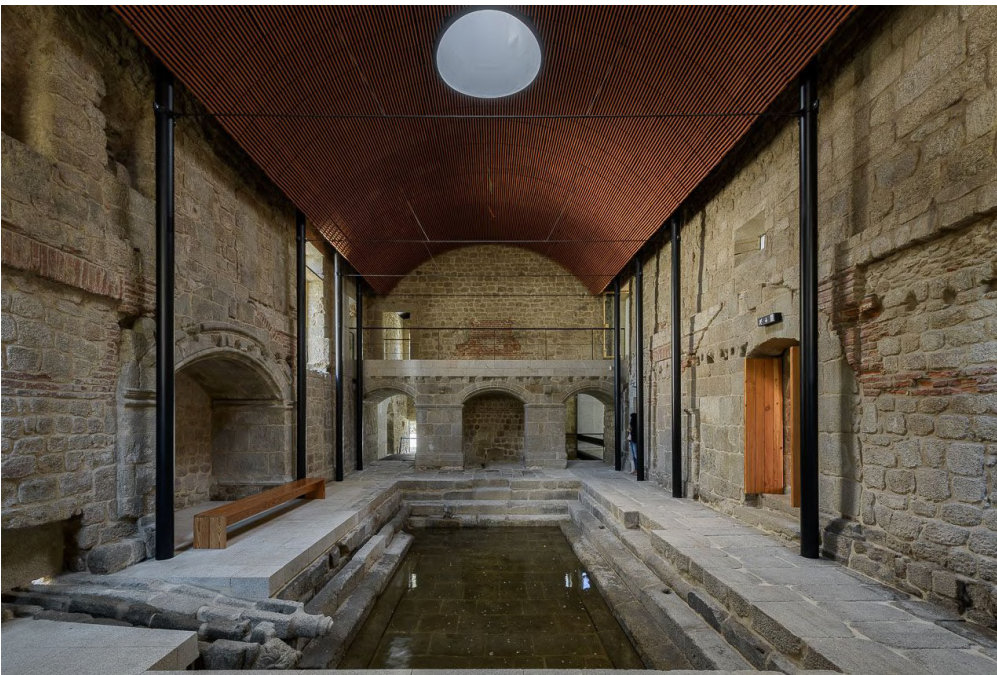


Fig. 12: Escritório da Casa Robalo Cordeiro (2016), de João Mendes Ribeiro, Coimbra

Fig. 13: Termas Romanas de São Pedro do Sul com a intervenção de João Mendes Ribeiro (2005-2019)

Mise-en-scène

“A arte é a mise-en-scène da memória.”⁸³

Em termos cinematográficos, mise-en-scène é uma palavra que se refere à disposição dos elementos que participam na composição visual de um filme. Estes elementos, que englobam os cenários, os adereços, a luz, os figurinos e o posicionamento dos atores, desempenham um papel importante na criação de uma atmosfera que auxilia na condução da narrativa.

Sendo um termo emprestado do teatro, torna-se importante reconhecer as diferenças que a mise-en-scène traz para o cinema. Nesta circunstância, implica também uma relação com a própria cinematografia, ou seja, os enquadramentos, os planos, os movimentos da câmara.

Na arquitetura, também existe sempre uma tentativa de controlo da espacialidade através da organização de diversos elementos. De acordo com Manuel Graça Dias, “qualquer arquiteto está sempre a construir um ambiente, um cenário”⁸⁴. Procura-se sempre marcar o espaço e condicioná-lo visualmente.⁸⁵ Neste sentido, a imagem acaba por constituir um parâmetro de desenho no projeto arquitetónico.

Graça Dias afirma ainda que na arquitetura, existem, necessariamente, operações cenográficas. O ato de decidir o posicionamento dos elementos, desde paredes até tomadas, de selecionar materiais, de escolher um radiador, de esconder fios de eletricidade, de ocultar um ar condicionado, ou, por oposição, escolher que apareça para servir um propósito visual,⁸⁶ acaba por se equiparar, facilmente, ao conceito de mise-en-scène.

83 Passagem sublinhada por Barragán num dos seus livros preferidos *The Unquiet Grave*, de Cyril Connolly. Emilio Ambasz, *The architecture of Luis Barragán* (Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1976), 108. https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2461_300298680.pdf.

84 Graça Dias, entrevista. <https://vimeo.com/780275922>

85 Ibid.

86 Ibid.

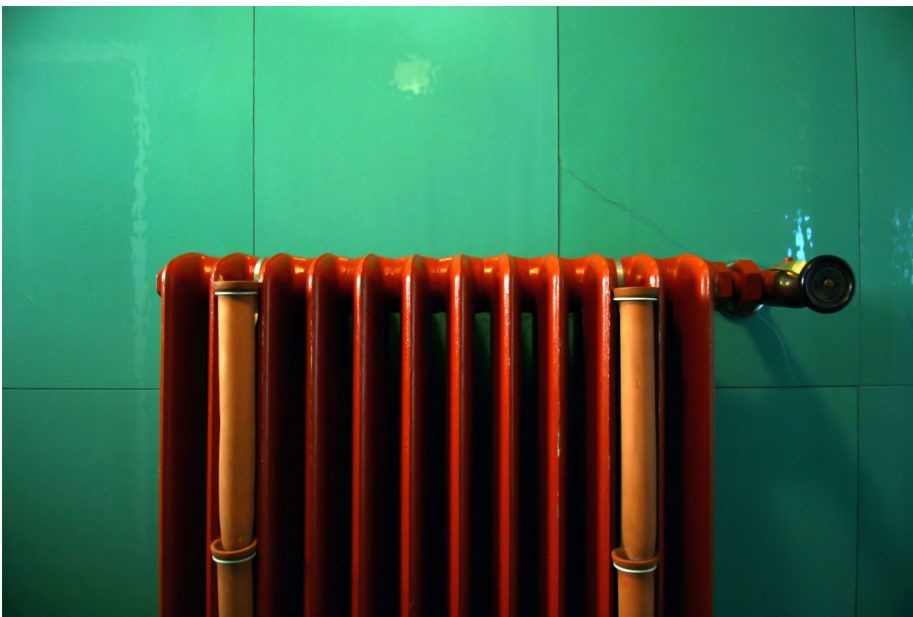


Fig. 14 (em cima à esquerda): Villa Müller (1930), de Adolf Loos, Praga
Fig. 15 (em cima à direita): The Shining (1980), realizado por Stanley Kubrick, cenografia de Roy Walker
Fig. 16 (em baixo): Villa Müller- pormenor do radiador

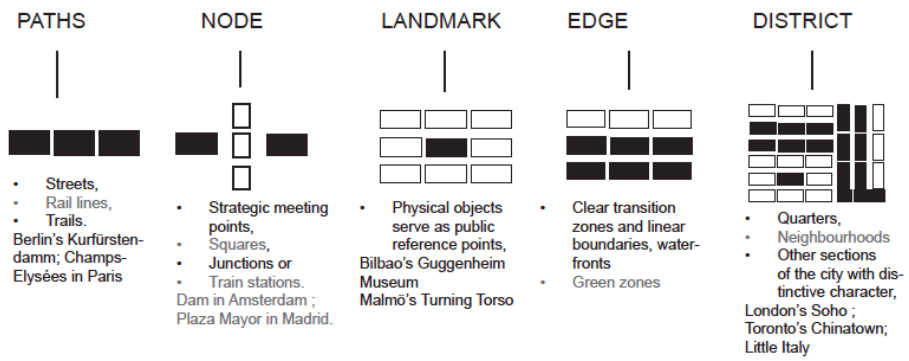


Fig. 17 (em cima): Diagrama dos cinco elementos físicos referidos por Kevin Lynch, que compõem uma imagem da cidade.
 Fig. 18 (no meio à esquerda): *Amélie* (2001), realizado por Jean-Pierre Jeunet, cenografia de Aline Bonetto. Cena filmada em Paris.
 Fig. 19 (no meio à direita): *Playtime* (1967), realizado por Jacques Tati, cenografia de Eugène Roman. Cena filmada com um cenário construído nos arredores de Paris, também conhecido como "Tativille".
 Fig. 20 (em baixo à esquerda): *Roman Holiday* (1953), realizado por William Wyler, cenografia de Hal Pereira e Walter Tyler. Cena filmada em Roma.
 Fig. 21 (em baixo à direita): *Roma* (2018), realizado por Alfonso Cuarón, cenografia de Eugenio Caballero. Cena filmada com um cenário que recria a Avenida de los Insurgentes dos anos 70.

Deste modo, o espectador está, permanentemente, a construir imagens mentais dos espaços e cabe ao arquiteto fabricar estas memórias visuais. No livro “A Imagem da Cidade”, Kevin Lynch reitera esta ideia. Defende que a partir de cinco elementos-chave (caminhos, bordas, distritos, nós e monumentos), as pessoas são capazes de compreender e perceber o ambiente urbano (fig.17). Assim, os utentes sintetizam uma imagem mental da cidade. Curiosamente, num filme revelam-se lógicas semelhantes. Através da cenografia, disciplina que procura uma sintaxe visual do espaço, o cinema é capaz de criar um sentido de lugar (fig.18-21).

Para além da organização espacial, o processo da mise-en-scène revela uma capacidade de criar uma certa eloquência poética, uma dimensão intangível ligada à emoção que se atinge através de um significado atribuído à interação entre os vários elementos.

A mise-en-scène procura uma dimensão contemplativa e atmosférica que facilmente se deteta na arquitetura. Trata-se de uma mise-en-scène de espaço, luz, material, cor, som, movimento e tempo. Um sentido de composição dos elementos arquitetónicos que procura criar uma atmosfera carregada de emoção e significado. Barragán retrata delicadamente esta dimensão emocional nas suas composições espaciais. A sua sensibilidade em relação à beleza e à emoção faz deste arquiteto um excelente candidato para investigar a ligação entre a arquitetura e a atmosfera que a mise-en-scène procura construir.

A sua arquitetura encontra-se preenchida de mistério e intimidade, e apresenta uma face atmosférica indecifrável. Influenciada não só pela arquitetura vernacular mexicana, pela atmosfera mediterrânica e árabe e pelo minimalismo, também bebe das paletas de cores de “Chucho” Reyes, e apresenta uma conexão forte com a arte surrealista, uma simpatia derivada da sua tonalidade romântica relacionada com a saudade e com a memória.⁸⁷

Poderia usar-se várias obras do arquiteto para exemplificar este fenómeno, mas o texto descrito em Barragán: obra completa sobre as Cavalariças San Cristóbal e Casa Folke Egerstrom é particularmente vívido e sugestivo.

87 Ambasz, *The architecture of Luis Barragán*, 108.

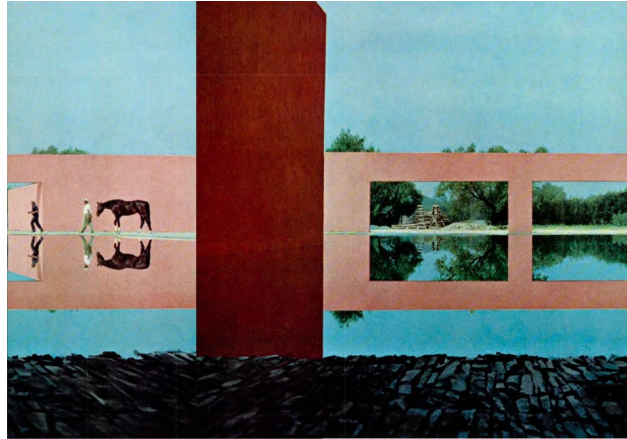


Fig. 22 (em cima à esquerda): Caballo Rosado, Chucho Reyes
Fig. 23 (em cima à direita): Cavalariças San Cristobal (1967-1968), de Luis Barragán, Los Clubes, México
Fig. 24 (no meio): Casa Francisco Gilardi (1976), de Luis Barragán, Cidade do México
Fig. 25 (em baixo): Cavalariças San Cristóbal, Luis Barragán



“Os muros, desde o acesso, criam um espaço onde o chão parece deslizar até se transformar em tanque, alimentado da água que brota da borda de um muro vermelho/óxido que oculta ao olhar as portas das cavaliças. Ao fundo eleva-se um muro mais alto, rosa, com duas ranhuras que lhe dão escala e revelam o seu caráter de plano que serve de tampa a um palheiro posterior, unido por um muro baixo de cor de amora, que delimita o pátio enquadrando dois grandes vãos simétricos que completam o cenário no qual desfilam os cavalos, atores principais desta cena”.⁸⁸

Constata-se aqui que os adjetivos ligados à cenografia se reúnem para tentar cristalizar esta face impalpável da arquitetura. É neste modelo analítico que se pretende permanecer ao longo desta Dissertação.

Barragán alcança este sentido cósmico na sua obra através da maneira como os elementos visuais das suas obras interagem não só entre si, como com a memória coletiva, dando origem a espaços emotivos. Espaços emotivos que também se observam na mise-en-scène no cinema, seja através do sentido doméstico arquitetado por Ozu em “Ohayô” (fig. 26), das atmosferas que brotam de Caravaggio e renascem em Scorsese (fig. 27-28) ou do terror policromático desenhado por Kubrick em “The Shining” (fig. 29). Seja na pintura, no cinema ou na arquitetura, procura-se alcançar uma dimensão espiritual, uma condição imaterial, um caráter atmosférico difícil de transpor em palavras. Anteriormente, falava-se de uma arquitetura que se verga, dobra e torce para acomodar o homem, o seu olhar, o seu corpo, a sua mente e a sua alma. Quando se relaciona arquitetura à prática da mise-en-scène nesta dissertação, procura-se sobretudo uma ferramenta que permita explicar este sentido transcendente relacionado com a alma e com a emoção, sentido este tão compartilhado entre arquitetura e cinema.

Uma mise-en-scène de espaço, luz, material, cor, som, movimento e tempo...



Fig. 26 (em cima): "Good Morning" (1959), realizado por Yasujiro Ozu, cenografia de Tetsuo Hamada

Fig. 27 (no meio à esquerda): Mean Streets (1973), realizado por Martin Scorsese

Fig. 28 (no meio à direita): Vocaçao de São Mateus, Caravaggio (1599-1600), Igreja de São Luis dos Franceses, Roma

Fig. 29 (em baixo): The Shining, realizado por Stanley Kubrick,



Montagem

Anteriormente abordou-se o domínio da forma e do movimento e a conceção de uma atmosfera. Agora procede-se a um deslocamento para o universo da montagem, no qual se procura dar a conhecer uma técnica unificadora que pretende produzir resultados plenos e significativos.

A base teórica que melhor sustenta a interseção entre arquitetura e montagem é o ensaio “Montagem e Arquitetura”, de Sergei Eisenstein. O cineasta soviético servia-se desta técnica cinematográfica para gerar significados através da combinação e justaposição de múltiplas imagens. De modo a elaborar esta conexão, recorre ao trabalho de Auguste Choisy e à sua análise da Acrópole que relembra um autêntico storyboard. Eisenstein leva o leitor num percurso e guia-o por este complexo arquitetónico. O movimento do corpo e do olhar no espaço resulta numa sequência de impressões e estímulos sucessivos.

Enquanto técnica cinematográfica, a montagem revela-se a metáfora perfeita para elaborar um discurso sobre a sequência de diversos planos que vão sendo descobertos pelo olhar ao longo de um itinerário. A leitura da dinâmica de um espaço arquitetónico não depende apenas de uma imagem única, mas sim da sucessão espacial e imagética desvendada na promenade. Para Eisenstein, a acrópole representava um dos mais antigos artefactos cinematográficos.

“Os gregos deixaram-nos os mais perfeitos exemplos de desenho de plano, mudança de plano e duração de plano (ou seja, a duração de uma determinada impressão).”⁸⁹

Na análise deste complexo arquitetónico, verifica-se uma sequência de planos cuidadosamente orquestrada que, simultaneamente, se serve de jogos interativos com a perceção humana delicadamente trabalhados. É o conjunto das impressões, dos quadros pintados pelo olhar que contribui para o moldar desta experiência do Homem no espaço.

89 Sergei M Eisenstein, Yve-Alain Bois, and Michael Glenny, “Montage and architecture,” *Assemblage*, no. 10 (1989): 117.

No percurso realizado pela acrópole, a sucessão das imagens que enquadram os vários protagonistas de maneira diversa remete para um raciocínio completamente fílmico. Quando Sergei Eisenstein se refere ao desenho de plano dos gregos, trata a maneira como as suas metodologias procuravam estabelecer harmonias fictícias ao iludir o olhar humano, num espírito de artifício compartilhado pela arquitetura e pela cenografia. Em cada imagem, há um sentido de composição que se faz notar pela forma como este complexo se adequa à nossa percepção ótica: trata-se de uma arquitetura feita de homem para homem. Repare-se na fig. 32 como os gregos geravam uma sensação de harmonia com duas alas desiguais ao equilibrar as suas massas volumétricas. Ou na forma como o corpo é conduzido de forma a encarar o Pártenon obliquamente na fig. 34. Tudo isto são lógicas que nos remetem para os conceitos de percurso e construção de imagem, fortemente relacionados com cinema.

Le Corbusier também se encontrava familiarizado com o conceito de montagem. O arquiteto acreditava que “a arquitetura e o cinema são as duas únicas artes do nosso tempo”, e, inclusivamente, compara o seu processo de pensamento ao de Eisenstein⁹⁰: “No meu trabalho, pareço pensar como Eisenstein nos seus filmes”⁹¹.

No seu desenvolvimento da ideia de promenade arquitetónica, Le Corbusier defende que a arquitetura é vivida no movimento, por via do espectador móvel e do seu mapeamento da imagem em movimento. A sua arquitetura trabalha o limite, acolhe, fabrica momentos inesperados, orienta, reorienta e encerra, criando uma jornada repleta de episódios heterogéneos.

Mas enquanto Le Corbusier parece interessado na experiência do filme e nas suas semelhanças com a experiência do corpo no espaço, Tschumi aparenta sentir-se mais atraído pela montagem tal como é utilizada no processo de realização de filmes. Isto é, procura incorporar esta técnica no próprio processo de criação. Em “The Manhattan Transcripts”, torna-se evidente como empresta esta linguagem cinematográfica para montar o tríptico evento-movimento-espaço. Porém, note-se que este recurso ultrapassa a dimensão teórica e entra no campo da sua obra construída.

90 Em 1928 ocorreu um encontro entre Le Corbusier e Sergei Eisenstein.

91 Le Corbusier apud Giuliana Bruno, *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film* (Nova Iorque: Verso Books, 2002), 58.

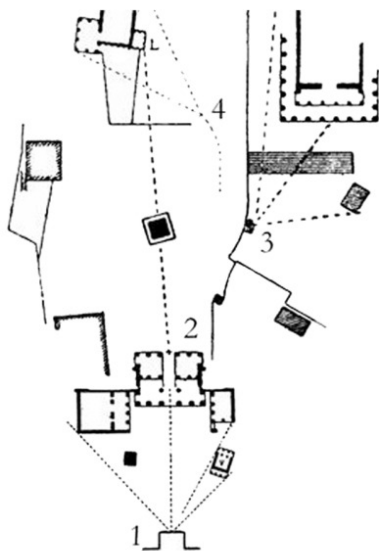
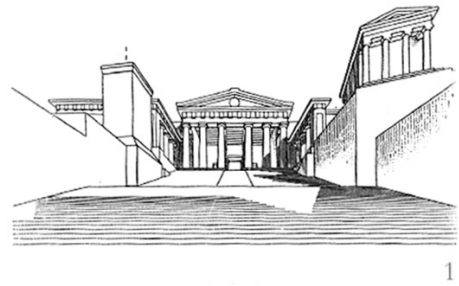


Fig. 30-31 (à esquerda): Desenho de Eisenstein da percepção do espectador da Acrópole
 Fig. 32-35 (à direita): Desenhos de Auguste Choisy, originalmente publicados em Histoire de L'architecture

No Parc de la Villette, Tschumi opta por uma estratégia de fragmentação de modo a ser capaz de distribuir o programa pelos 55 hectares da área do parque. O desenho do parque resulta da sobreposição de três sistemas autônomos: superfícies, pontos e linhas (fig. 36-37).

Naturalmente, as superfícies podem tomar várias formas materiais, como relva ou pedra. Os pontos, por sua vez, estão distribuídos por uma grelha ortogonal e criam uma certa unidade plástica no parque. Correspondem a uma série de estruturas de aço esmaltado vermelho, que suportam usos variados: as folies. Já as linhas categorizam-se em três diferentes tipos: as galerias, os caminhos e a promenade cinemática. As galerias são dois eixos que cruzam o parque de norte a sul e de este a oeste. Os caminhos, que assumem diferentes morfologias, contribuem para o estabelecimento de ligações internas no parque. Por fim, a promenade cinemática é constituída por um percurso orgânico e sinuoso, com um pavimento que se distingue dos restantes, que liga vários jardins temáticos (fig. 38). Havia um interesse “em criar diferentes jardins, cada um com a sua atmosfera particular, em analogia aos vários fotogramas de um filme.”⁹² Deste modo, existem jardins destinados ao repouso, outros à contemplação, outros a parques infantis ou ao exercício físico. A promenade, portanto, consiste numa sucessão de eventos que se desenrolam ao longo do percurso, como se de um filme se tratasse. Este sistema heterogêneo vive da montagem para criar uma coerência entre os diferentes episódios que ocorrem neste espaço público.

A fusão entre a arquitetura e a montagem fornece uma metodologia que transforma uma panóplia de elementos diversos numa sequência unificada. Le Corbusier focava-se na combinação dinâmica das perspectivas e pontos de vista do espectador. Por sua vez, Tschumi, monta a experiência arquitetónica, ou seja, fragmenta esta experiência no tríptico espaço-evento-movimento para explorar e trabalhar as diversas camadas. Simultaneamente, emprega a linguagem característica da montagem, inspirando-se nos diagramas de Eisenstein. Em suma, evidencia-se a forma como um cineasta construiu uma ferramenta que tem apresentado várias repercussões na teoria da arquitetura. A técnica e linguagem desenvolvida por Eisenstein tem sido um instrumento fulcral para dissecar a essência da experiência arquitetónica.

92 Bernard Tschumi and Enrique Walker, *Tschumi on architecture: conversations with Enrique Walker* (Monacelli Press, 2006), 62.

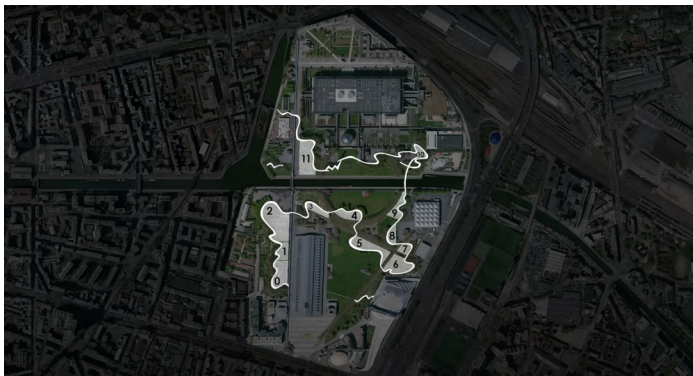
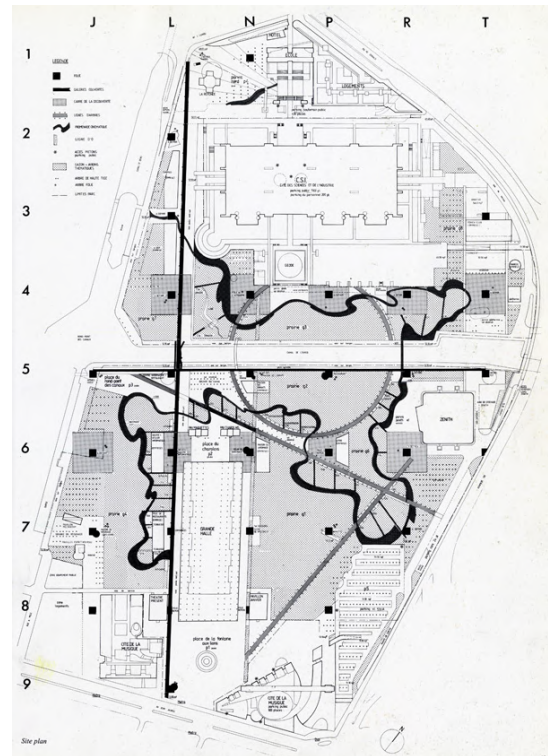
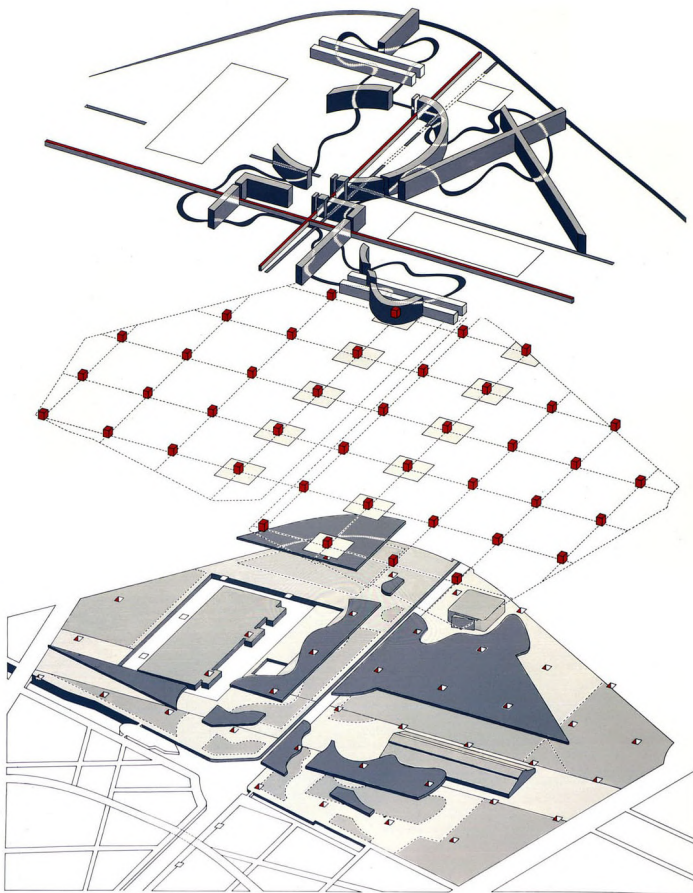


Fig. 36 (em cima à esquerda): Esquema axonométrico da sobreposição de sistemas: superfícies, pontos e linhas (ordenados de baixo para cima) para o Parque de la Villette (1982-1998), de Bernard Tschumi, Paris
 Fig. 37 (em cima à direita): Planta do Parque La Villette
 Fig. 38 (em baixo): Promenade cinemática e os respetivos eventos/jardins numerados

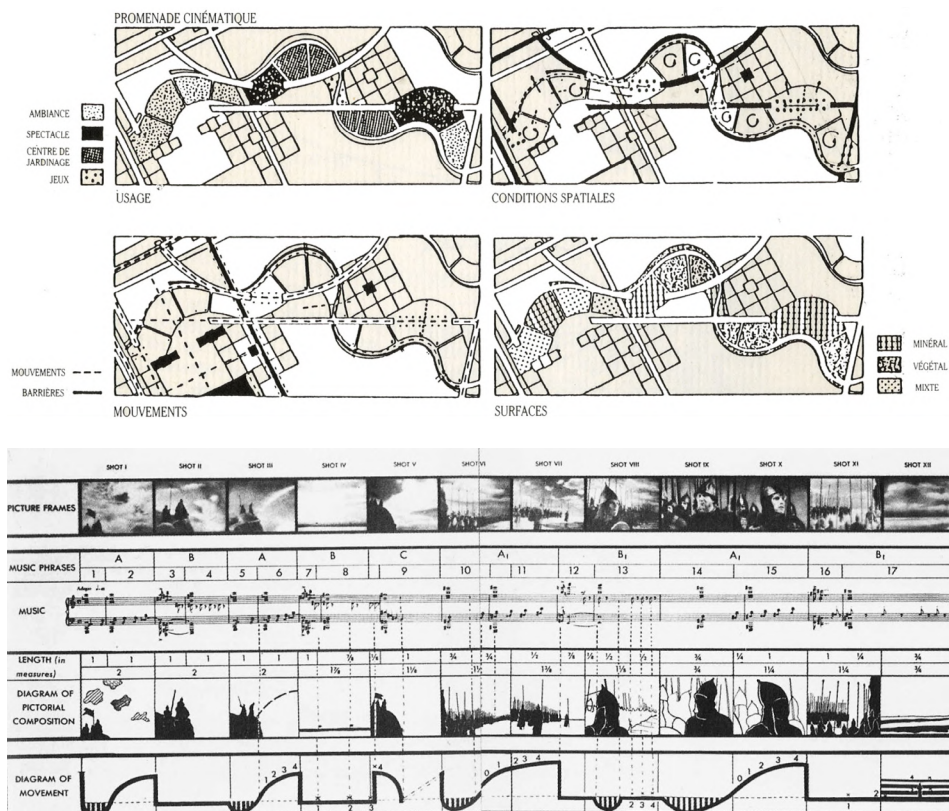


Fig. 39 : Promenade Cinématique do Parque de la Villette, Bernard Tschumi

Fig. 40 : Diagrama de montagem de Sergei Eisenstein para Alexander Nevsky (1938)

05. A LÓGICA ARQUITETÓNICA DA CENOGRAFIA

Prosseguindo com um estudo em contexto cinematográfico, neste capítulo, pretende-se construir um atlas de itinerários teóricos, técnicos e emocionais que mapeiam temas e dicotomias, inerentemente associados à arquitetura, aplicados no contexto cenográfico.

Primeiramente, torna-se importante apresentar um breve contexto histórico da cenografia desenvolvida em meio filmico. Sabe-se que difere do teatral, uma vez que se associa aos paradigmas do cinema. No teatro, o público pode ver onde começa e onde acaba o cenário. O seu artifício é altamente aparente, enquanto no ecrã, o espectador mergulha numa experiência imersiva.⁹³ Deste modo, apesar dos primórdios do cinema derivarem do teatro, esta arte tem construído sistemas próprios, baseados num sentido espacial, nos quais renascem lógicas arquitetónicas. Este sumário visa informar sobre as diferentes abordagens em relação à espacialidade cénica nos filmes, seja esta desenvolvida na cidade ou no estúdio.

Enquanto agentes que esculpem o tempo, realizadores e cenógrafos também levam o espectador a navegar pelo espaço, explorando a emoção e o sentimento no caminho. Preocupam-se com o desenho da cena, com a composição visual e a harmonia dos elementos, com os ambientes físicos e psicológicos, e com a respetiva materialização. Consequentemente, propõe-se analisar um tríptico composto pelo universo visual, pela dimensão atmosférica e pelas características materiais do dispositivo cénico, através de uma seleção de exemplos significativos. Este tríptico irá refletir as tais lógicas arquitetónicas, partindo do desenho do espaço, chegando até à sua construção, passando por uma análise da sua dimensão intangível, evidenciando subtilmente encontros do cinema com a arquitetura.

93 Jane Barnwell, *Production design: architects of the screen*, vol. 18 (Londres: Wallflower Press, 2004), 7.

Breve contexto histórico

No final do século XIX, os irmãos Lumière produzem os primeiros filmes que documentam acontecimentos reais à medida que estes ocorriam, tais como trabalhadores a sair de uma fábrica ou comboios a chegar a estações.⁹⁴ Em contrapartida, em 1902, Georges Méliès realiza o filme “A Trip to the Moon”, onde se criava um sentido de lugar através de cenários pintados, iniciando a ficção dramática no ecrã.⁹⁵ Desde logo, torna-se possível identificar duas abordagens possíveis ao cenário do cinema: a cidade e o estúdio.

Inicialmente, as filmagens eram feitas ao ar livre, uma vez que era necessária luz solar para expor a película. Gradualmente, construíram-se estúdios de vidro, onde se podia criar, temporariamente, novos universos.⁹⁶ Com a evolução da iluminação, estas estruturas tornaram-se estúdios cobertos, nos quais a luz artificial veio a substituir a luz natural.⁹⁷ Deste modo, tornava-se possível manipular questões como a luz e o clima num ambiente controlado.

Nesta fase inicial, a câmara era fixa, ou seja, a ação restringia-se a um cenário no qual os atores permaneciam ao longo de cada cena. Este sentido estático, ainda preliminar, refletia as tradições do teatro.⁹⁸ Quando o movimento da câmara no espaço se tornou uma possibilidade técnica, os cenários começaram a ser adaptados a uma maior tridimensionalidade e à multiplicidade de pontos de vista.

Seguiu-se a construção de estúdios maiores, que permitiram a criação de cenários mais complexos.⁹⁹ Os filmes começaram a ter uma consciência crescente do cenário como espaço tridimensional, compreendendo cada vez melhor as possibilidades do espaço cénico.¹⁰⁰ O cinema italiano de 1912 a 1915¹⁰¹ apresenta contribuições marcantes para a construção cénica. Enrico Guazzoni aventura-se nas primeiras composições que operam através da tridimensionalidade, visíveis em filmes como “Brutus” (1910) e “Quo vadis” (1912).¹⁰² O cenário construído atinge o seu auge em “Cabiria” (1913) quando Giovanni Pastrone recria em estúdio a opulência de palácios cartagineses através de uma

94 Ibid., 4.

95 Ibid.

96 Ibid.

97 Ibid.

98 Ibid., 5.

99 Ibid.

100 Ibid.

101 Leon Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design* (Nova Iorque e Scarborough, Ontario: Plume, 1976), 15.

102 Ibid.

cenografia que recusa a estaticidade da câmara, sendo possível explorar de vários pontos de vista o movimento no espaço. Adicionalmente, o filme combina as filmagens em estúdio com filmagens na cidade, “institucionalizando uma prática posteriormente adotada nos Estados Unidos”.¹⁰³

Este avanço na construção e na tridimensionalidade dos cenários foi acentuado através da intervenção de arquitetos, que mostravam um interesse crescente pela área da cenografia.¹⁰⁴ Com a Europa afetada pela Primeira Guerra Mundial, começam a destacar-se várias produções cinematográficas americanas. Em 1914, o termo “Diretor de Arte” foi utilizado pela primeira vez por Wilfred Buckland, um dos pioneiros do ofício.¹⁰⁵ Nesta época, a indústria americana do cinema estava a deslocar-se para Hollywood, devido à sua diversidade paisagística e aos preços acessíveis. Com a instalação dos estúdios neste subúrbio de Los Angeles, iniciaram-se construções cada vez mais complexas, originando os back lots, áreas exteriores que pertenciam aos estúdios, nas quais se encontravam cenários diversos, desde aldeias do faroeste até ruas parisienses, que eram reutilizados e adaptados para diversas produções.

Já nos anos 20, na Alemanha, os filmes expressionistas assinalam uma via que rejeitava a realidade e fabricavam cenários que refletiam estados emocionais, criando um autêntico espaço psicológico. Trata-se de um marco importante na história do projeto cenográfico dado que se introduz um movimento pictórico nesta nova arte, catalogando mais uma maneira de desenhar a cena.

Entretanto, na União Soviética, o cineasta e teórico Dziga Vertov publicava manifestos, nos quais defendia que o cinema devia rejeitar o enredo, os adereços, os cenários e a artificialidade do estúdio. Na sua ótica, a arte do cinema baseava-se na edição do filme.¹⁰⁶ Atribuía importância à montagem e à beleza dos planos exteriores, captados na cidade, ditando uma nova direção no cinema soviético. Nota-se então uma tendência para a filmagem na cidade e para a valorização do cenário natural. Cineastas como Eisenstein, Pudovkin e Dovzhenko não recorriam a cenários anónimos ou fotogénicos, “escolhiam paisagens, ruas, palácios e fábricas com a preocupação evidente de os fazer participar intimamente no ritmo do filme”.¹⁰⁷ Desenvolve-se também a teoria da montagem, que defende que

103 Juan Antonio Ramirez, *Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood's golden age* (McFarland, 2012), 18.

104 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 18.

105 “Local 800 History,” aceso em 01/12/2023, <https://adg.org/the-guild/full-history/>.

106 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 47-48.

107 *Ibid.*, 48.

através da justaposição de imagens, podem gerar-se simbolismos e significados complexos. Constitui um contributo bastante importante para a sintaxe cinematográfica e para o desenvolvimento de metáforas visuais na narrativa.

Nos Estados Unidos, o sistema de estúdios proliferava, traduzindo-se na Golden Age de Hollywood, iniciada na década de 30.¹⁰⁸ Cada estúdio desenvolvia um estilo, uma imagem própria, ditada não só pelos diretores de arte que contratavam, como também pelas suas próprias oficinas de carpintaria e pintura. Os estúdios Universal procuravam um estilo gótico e expressionista, facilmente identificável nos seus filmes de terror. Já os estúdios MGM seguiam uma receita eclética ao ressuscitar formas Art Déco e Rococo, numa tentativa de sugerir opulência e sofisticação. Por sua vez, RKO era um estúdio conhecido pelos seus cenários extravagantes que acolhiam musicais.¹⁰⁹ Em 1939, William Cameron Menzies torna-se no primeiro creditado “Production Designer”¹¹⁰ em virtude do seu trabalho no filme “Gone With the Wind”.

Na Europa, surgiam outras correntes que favoreciam a utilização de locais reais em vez da conveniência do estúdio. Devido às inovações tecnológicas, a câmara torna-se num elemento mais portátil, o que permitia aos realizadores explorar a cidade.¹¹¹ Primeiramente, em Itália, no final da década de 1940 surge o movimento neorrealista.¹¹² Num espírito de revolta contra os filmes de propaganda fascista, os novos cineastas queriam mostrar uma transição, recorrendo a cenários naturais.¹¹³ Posteriormente, com grande insistência na década de 1950 com a Nouvelle Vague em França, o estúdio é rejeitado devido à sua artificialidade. Muitos interpretaram estas vanguardas como a morte do cenógrafo, mas, na realidade, abriu-se um novo mundo de possibilidades pictóricas.¹¹⁴ O facto do local já existir não invalida o trabalho do desenho da cena, uma vez que permanecem questões relacionadas com a escolha do local, a composição, os percursos e a atmosfera a captar.

108 Ramirez, *Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood's golden age*, 52.

109 *Ibid.*, 52-53.

110 Até agora, tem-se apelidado o objeto de estudo de “cenografia” por se estar a abordar o desenho da cena ou a arquitetura do espaço cénico. Esta opção foi feita com base na etimologia da palavra, considerada a mais acertada para esta Dissertação pelo seu sentido universal e por se estar a redigir em língua portuguesa. No entanto, este departamento também pode ser designado por Production Design ou Art Direction, termos originados em Hollywood.

111 Barnwell, *Production design: architects of the screen*, 18, 14.

112 *Ibid.*

113 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 104.

114 Barnwell, *Production design: architects of the screen*, 18, 14.

Apesar destes movimentos que elegiam a cidade como cenário, o estúdio toma a sua importância em realizadores como Alfred Hitchcock e Billy Wilder.¹¹⁵ Os seus filmes opõem-se à tendência neorrealista, utilizando a cenografia como uma componente vital na criação de mundos visuais e emocionais. No Japão, também Yasujirō Ozu é um exemplo de um realizador que recorre abundantemente a construções feitas em estúdio para mobilizar as suas narrativas.

Nos anos 60, arquitetura moderna e visionária aparecia, frequentemente, na cenografia de Ken Adam para a série de filmes britânica James Bond.¹¹⁶ No final da década, assiste-se ao crescimento do cinema experimental, protagonizado por figuras como Andy Warhol¹¹⁷ ou mesmo por grupos que operavam no campo da arquitetura como os Superstudio.¹¹⁸ O cinema tornou-se num meio para explorar realidades até então desconhecidas. Com a chegada do Homem à lua, a popularidade de filmes de ficção científica disparou e os departamentos de Production Design ganharam importância nesta representação.¹¹⁹

Com meio século de existência, o sistema de estúdios americano, começou a desmoronar-se e surgiram produtores independentes. Personalidades como Stanley Kubrick, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Steven Spielberg e Brian DePalma dão uma nova vida ao cinema de autor, dando origem a uma nova era frequentemente apelidada de Hollywood Renaissance, e também a novos visuais no ecrã.¹²⁰

Durante as décadas de 80 e 90, a revolução digital prossegue com a crescente integração da tecnologia CGI no cinema. Já no final da década de 90, “The Truman Show” (1998) mostra que esta revolução digital, primeiramente iniciada com alguns efeitos de pós-produção, começa a estender-se ao processo de conceção do cenário.¹²¹ Neste filme, Dennis Gassner, combinou construção de cenários nos pisos térreos com andares superiores feitos através de computação gráfica, baseando-se em desenhos de execução desenvolvidos em CAD.¹²² Em 2002, “Minority Report”, de Steven Spielberg, com cenografia

115 Ibid., 15.

116 Dietmar Froehlich, *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film* (Birkhäuser, 2018), 35.

117 Ibid.

118 Architecture, “Scripts for a new world: film storyboards by Alessandro Poli.” <https://www.cca.qc.ca/en/events/59009/scripts-for-a-new-world>

119 Froehlich, *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*, 36.

120 “A Brief History of Film,” 2020, acedido em 23/11/2023, <https://www.youtube.com/watch?v=utntGgcsZWI&t=381s>.

121 J.D. Connor, “The New Hollywood 1981-1999,” in *Art Direction and Production Design*, ed. Lucy Fischer (New Jersey: Rutgers University Press, 2015), 135.

122 Ibid.

de Alex McDowell, emprega o primeiro departamento de arte puramente digital.¹²³ Atualmente, as abordagens são variadas. Dependendo do guião, cada filme exige espaços diferentes e cabe ao cenógrafo tomar as opções e indicar a direção do projeto, seja no estúdio ou na cidade.

Composição

O objeto cinematográfico é composto por múltiplos elementos vinculados entre si. Como já referido, desde os cenários, passando pelos adereços e pela disposição da luz, até à própria montagem do filme, tudo é meticulosamente orquestrado para gerar uma imagética coesa e significativa. Para formar a imagem do filme, existem várias técnicas que auxiliaram realizadores e cenógrafos ao longo dos tempos que evidenciam o valor pictórico e artístico do filme. Questões ligadas ao desenho, à geometria, à percepção do observador, à escala, à medida, à unidade e à fragmentação são, desde cedo, equacionadas na ordenação do espaço cénico. Todos estes temas participam na plasticidade do objeto cinematográfico.

O projeto em contexto cenográfico, habitualmente, obedece a determinados parâmetros de composição. Os cenários são fragmentários, os seus elementos apresentam proporções e tamanhos diferentes do que teriam na realidade, raramente são retangulares e são geralmente exagerados.¹²⁴ Neste sentido, a composição cinematográfica encontra-se, muitas vezes, repleta de truques.

Georges Méliès desenvolveu vários mecanismos de ilusão, construindo os seus mundos através do trompe l'oeil, do jogo perspético, de sobreposições e de efeitos de pirotecnia. Curiosamente, existem bastantes técnicas cinematográficas que remontam a este primórdio. Em "L'Homme à la tête en caoutchouc" (1901)¹²⁵, Méliès brinca com a grandeza dos corpos através da aproximação e do afastamento da câmara (fig. 1). Já em "La sirène" (1904), o cineasta compõe a sua tela através de múltiplas camadas de informação (fig. 2). Deste modo, avança conceitos sobre a escala e sobre o binómio unidade/fragmentação, temas pertinentes para elaborar um discurso sobre a composição cinematográfica.

123 Barnwell, *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television*, 67, 19.

124 Ramirez, *Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood's golden age*, 81-89.

125 "L'Homme à la tête de caoutchouc (Georges Méliès) - Extrait," *La Cinemathèque Française*, 2018, acedido em 02/12/2023, https://www.youtube.com/watch?v=PLhpm_U59aE&t=33s.

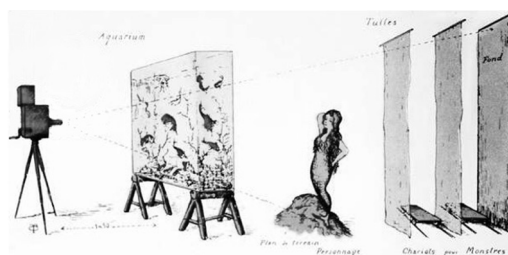
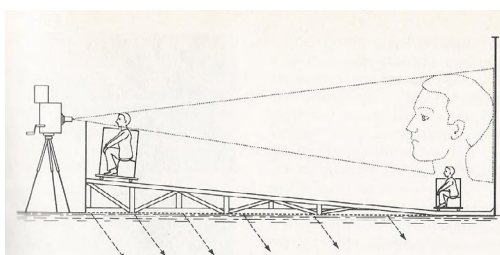


Fig. 1 (em cima à esquerda): Truque para filmar o jogo de escala em "L'Homme à la tête de Caoutchouc"(1902)
Fig. 2 (em cima à direita): Truque para filmar "La Sirène"(1904), realizado por Georges Méliès
Fig. 3 (em baixo à esquerda): Fotograma de "L'Homme à la tête de Caoutchouc"(1902), realizado por Georges Méliès
Fig. 4 (em baixo à direita): Fotograma de "La Sirène"(1904)

Em *Nana* (1926), realizado por Jean Renoir, com cenografia por Claude Autant-Lara, são aplicadas experiências vanguardistas baseadas na fragmentação da imagem e em jogos de grandeza com a câmara, para a composição da tela. Neste filme, destaca-se o recurso à técnica “Glass shot”, também conhecida como “Matte shot” (fig. 5-6), utilizada pela primeira vez em 1907 no filme “Missions of California”. Tudo o que se encontra acima das escadas, exceto a porta central, não é um cenário construído, mas sim uma ilusão criada por uma pintura numa superfície de vidro colocada à frente da câmara.¹²⁶ É uma técnica que conjuga o uso da pintura com o uso de cenários tridimensionais. Esta união entre a ficção do desenho e a volumetria do cenário, em virtude de uma composição ilusória, também se pode atingir através de grandes painéis pintados, cujo objetivo é prolongar o espaço da cena.

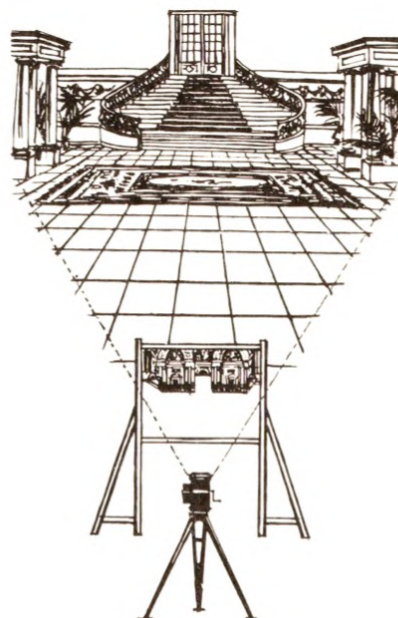


Fig. 5: Fotografia de “Nana”(1926), realizado por Jean Renoir, cenografia de Claude Autant-Lara

Fig. 6: Técnica Glass Shot em “Nana”

126 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 74.

Em “Home before Dark” (1958), o cenário construído é complementado por uma tela pintada, que pretende estender a dimensão do corredor (fig. 7). Esta técnica privilegia a pintura em detrimento da fotografia uma vez que se torna mais fácil, para os artistas cénicos, manipular os cenários ao ajustar a luz, a cor e a textura em prol da imagem construída na câmara.¹²⁷ Atualmente, esta técnica é realizada, na maior parte dos casos, a partir da tecnologia CGI, que também permite alguma liberdade compositiva e controlo sobre a imagem.

De um mesmo modo, a técnica da montagem fornece lições sobre este assunto. Dziga Vertov em “The Man with a Movie Camera” (1929) utiliza técnicas como a sobreposição de imagens, a dupla exposição e o ecrã dividido. Apesar de se tratar de filmagens na cidade, sublinha-se a vertente compositiva desta experiência cinematográfica e a sua capacidade de mostrar as potencialidades do cinema. Vertov desafia a perceção do espectador ao fabricar imagens ilusórias, como se vê na fig.8.



Fig. 7: Conjugação da volumetria do cenário com a tela pintada, que se situa atrás do aquecedor, em “Home before Dark”(1958) realizado por Mervyn LeRoy, cenografia de John Beckham

Fig.8: Fotograma de “The Man with the Movie Camera”(1929), realizado por Dziga Vertov, onde se nota a sobreposição de imagens (imagem da pessoa+imagem da ponte)

127

Richard M Isackes and Karen L Maness, *The Art of the Hollywood Backdrop* (Simon and Schuster, 2016), 6.

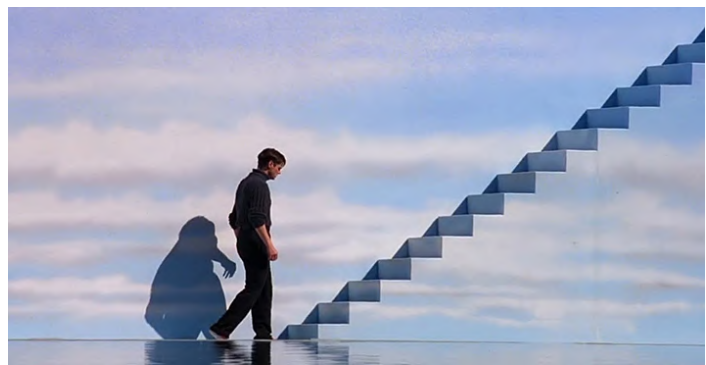


Fig. 9 (em cima): "House by the Railroad"(1925) de Edward Hopper
Fig. 10 (no meio à esquerda): "Architecture au clair de la lune"(1956), de René Magritte
Fig. 11 (no meio à direita): Fotograma de "Psycho"(1960) realizado por Alfred Hitchcock, cenografia de George Milo
Fig. 12 (em baixo à esquerda): L'amélioration (1962), de René Magritte
Fig. 13 (no baixo à direita): Fotograma de "The Truman Show"(1988), realizado por Peter Wier, cenografia de Dennis Gassner

“Enquanto prática do espaço narrativo, o cinema herda a preocupação histórica da arte com a dinâmica visual, particularmente nos domínios da cenografia, da encenação e da representação de paisagens urbanas.”¹²⁸ No seu ensaio “Piranesi, ou a fluidez das formas”, Sergei Eisenstein afirma que na base da composição de um conjunto arquitetónico se encontra a mesma dança que na base das obras de arte.¹²⁹ Já Aldo Rossi acreditava que a reencarnação de Piranesi nos nossos tempos se faz através dos realizadores de cinema¹³⁰, destacando a capacidade do cinema de desbloquear universos inventivos. Deste modo, a construção cinematográfica revela um profundo sentido plástico. Este fenómeno observa-se facilmente através do modo como Alfred Hitchcock assinala, claramente, Edward Hopper como uma referência, ou na maneira como Peter Wier parece resgatar as pinturas de René Magritte em “The Truman Show”. Estes realizadores apoiam-se e inspiram-se em composições visuais antecedentes, para arquitetar novas realidades. Contudo, o filme reinventa estes códigos pictóricos ao colocá-los em movimento no espaço e no tempo, desenvolvendo uma lógica arquitetónica. Trata-se de uma composição que envolve uma noção de lugar, uma ideia de espacialidade e uma dimensão temporal, ou seja, uma obra de arte a quatro dimensões. Este fenómeno torna-se evidente na maneira como o cinema expressionista alemão é capaz de aplicar os princípios desta vanguarda artística em filmes. Em “The Cabinet of Dr. Caligari”, toda a composição visual rejeita os códigos da realidade e verga-se à atmosfera de terror pretendida. São cenários pintados, mas representam um avanço na composição do espaço cénico¹³¹, dado que existe uma completa subordinação a um objetivo pictórico.

“Não há verticais nem horizontais, as perspetivas foram propositadamente distorcidas, e as ruelas tortuosas forçam um caminho entre as fachadas retorcidas das casas, que se inclinam umas para as outras. As portas e as janelas dançam, os candeeiros deformados, um calabouço cujos ângulos delineiam uma gaiola monstruosa com um prisioneiro agachado no centro, a ponta de um telhado que emerge de uma floresta de estranhas chaminés...”¹³²

128 Bruno, *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture, and film*, 60.

129 Sergei Eisenstein, “Piranesi, or the Fluidity of Forms,” in *Oppositions* (MIT Press for the Institute for Architecture and Urban Studies, 1977), 98.

130 Aldo Rossi apud Froehlich, *The Chameleon Effect: Architecture’s Role in Film*, 178.

131 Barsacq, *Caligari’s Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 25.

132 *Ibid.*, 26-27.

Todos estes elementos são utilizados para maximizar a expressividade do filme. Revela-se um gosto pela premeditação, um cuidado minucioso na composição cénica e uma coerência plástica ao longo do filme (fig. 14). Também o filme *Sunrise* (1927), de F. W. Murnau, com direção de arte de Rochus Gliese, procura acentuar a expressão da sua composição através de proporções exageradas. Observe-se um fotograma (fig. 15). Sabe-se que este filme recorreu ao uso de pavimentos inclinados e objetos oblíquos.¹³³ Na imagem, ainda se torna possível identificar um candeeiro de grandeza expressiva e uma mesa inclinada, culminando num jogo de proporções e escala. “*Sunrise*” mobiliza a sua narrativa através deste exagero, desta expressão. Nada é deixado ao acaso, todas as cenas são meticulosamente desenhadas, com consciência da sua natureza espaço-temporal.

Atmosfera

Acrescentando camadas ao universo visual, o espaço cinemático procura fenómenos que constroem a experiência emocional do filme. Na busca do sentido de atmosfera, a *mise-en-scène* convoca algumas dicotomias do intangível, tais como silêncio/ruído, luz/sombra, explorando também as propriedades psicológicas da cor e a dimensão afetiva da memória. Através da harmonização das presenças imateriais e materiais, torna-se possível comunicar com a perceção emocional do espectador. “Existe de facto um lado artesanal nesta tarefa de criar atmosferas”¹³⁴, sendo necessário recorrer a “procedimentos, interesses, instrumentos e ferramentas.”¹³⁵

A cinematografia de Yasujiro Ozu constrói-se através de silêncios contemplativos. Interessa-lhe os pequenos gestos, os rituais íntimos, as vicissitudes do quotidiano e o lado frágil das coisas.¹³⁶ Os cenários dos seus filmes acarretam uma “expressão poética”¹³⁷, colecionando silêncios. A ausência e a calma, paradoxalmente, preenchem os seus espaços cénicos. Os seus silêncios permitem ouvir portas a deslizar, o barulho dos passos no pavimento, decifrando os materiais pensados para o

133 Lucy Fischer, “Introduction,” in *Art Direction and Production Design*, ed. Lucy Fischer (New Jersey: Rutgers University Press, 2015), 5.

134 Peter Zumthor, *Atmosferas* (Barcelona: Gustavo Gili, 2009), 20.

135 Ibid.

136 Manuel García and Carlos Martí, *La arquitectura del cine. Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu, arquia/temas*, (Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2008), 131.

137 Ibid., 132.



Fig. 14: "The Cabinet of Dr. Caligari" (1920), realizado por Robert Wiene, cenografia de Hermann Warm e Walter Röhrig
Fig. 15: "Sunrise" (1927), realizado por F.W.Murau, cenografia de Rochus Gliese, no qual se notam os adereços exagerados

Fig. 16: "Homem a escrever à luz das velas" (1629), de Rembrandt
Fig. 17 e 18: Fotograma de "Der Golem"(1920), realizado por Paul Wegener, cenografia de Hans Poelzig



espaço, mesmo que sejam fingidos. Estas interações entre corpo e matéria contribuem, igualmente, para a experiência do espaço. Através dos pequenos sons, é possível obter mais informações sobre a natureza dos espaços dos filmes e também a sonoridade constrói as suas atmosferas.

Também o binómio luz/sombra contribui para o moldar da atmosfera cénica. Em "Der Golem" (1920), Paul Wegener adapta as técnicas de iluminação usadas no Deutsches Theater. Recorreu a fontes luminosas, desde lanternas e lamparinas até ao brilho do fogo, "para moldar as personagens à maneira de Rembrandt".¹³⁸ A luz é moldada com um alto sentido de plasticidade, tornando-se numa componente apropriadora do espaço. Pensa-se no espaço como uma "massa de sombras e a seguir, como num processo de escavação, deixa-se a luminosidade infiltrar."¹³⁹

138 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 31.

139 Zumthor, *Atmosferas*, 61.



*A luz sobre as coisas que às vezes me
toca de uma forma quase espiritual...¹⁴⁰*

140 Zumthor, Atmosferas, 63.



Fig. 19: Fotograma de "Blow-Up" (1966), realizado por Michelangelo Antonioni, cenografia de Assheton Gorton, representativo da cena do parque que foi colorido

Fig. 20: Fotograma de "Il Deserto Rosso"(1964), realizado por Michelangelo Antonioni, cenografia de Piero Poletto, filme no qual a paisagem foi pintada

Fig. 21: Fotograma de "Pierrot le Fou" (1965), realizado por Jean-Luc Godard, cenografia de Pierre Guffroy



Partindo para o universo da cor, é possível identificar uma série de técnicas cinematográficas que jogam com o cromatismo de um filme, afetando a sua respetiva atmosfera. A “qualidade abstrata”¹⁴¹ dos filmes de Michelangelo Antonioni é, claramente, acentuada através do recurso à cor. “Il Deserto Rosso” (1964) é filmado no exterior, mas a paisagem é completamente redesenhada pelo cenógrafo Piero Poletto. Casas, árvores, solo e relva foram coloridos de modo a satisfazer a imagem pretendida pelo realizador.¹⁴² Abrindo com uma série de imagens de um complexo industrial, o filme situa o espectador num conjunto de lama, betão e árvores cinzentas. Para conseguir esta paleta árida, e para contrastar com os trajes coloridos da protagonista, o realizador pinta a própria paisagem, escurecendo as árvores e intensificando as cores sombrias da terra (fig.20).¹⁴³ Também em “Blow-up” (1966), em colaboração com o cenógrafo Assheton Gorton, há uma intervenção semelhante no cenário natural.¹⁴⁴ Foi utilizada tinta de spray para pintar as árvores e a relva do parque, que no filme é fotografado pelo protagonista (fig.19). Também se avistou o vermelho de cabines telefónicas utilizadas.¹⁴⁵

Os cenários procuram aliar a transmissão de emoções às experiências visuais. A luz, a sombra, a cor e o som não só contribuem para a experiência audiovisual do filme, como também o conotam com uma dimensão simbólica e onírica. Assim, falta referir os próprios objetos dispostos na mise-en-scène e a forma como estes incorporam uma extensão da atmosfera. Zumthor mencionava a beleza das “coisas que o rodeiam”. Questionava-se se “terá sido tarefa da arquitetura criar o invólucro para receber estes objetos”.¹⁴⁶ No objeto cinematográfico, os adereços desempenham um papel essencial. Em “Pierrot le Fou” (1965), Jean-Luc Godard trabalha maioritariamente com espaços rodeados de paredes brancas. Recorre, porém, a objetos de cores garridas, a posters e a quadros para compor o espaço cénico.¹⁴⁷ Os detalhes também constroem a linguagem visual e a atmosfera dos seus filmes (fig.21).

141 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 109.

142 Ibid.

143 Adam Scovell, “The 5 loneliest landscapes in the films of Michelangelo Antonioni,” *British Film Institute* (2019), <https://www.bfi.org.uk/lists/landscapes-locations-michelangelo-antonioni>.

144 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 109.

145 Richard Corliss “When Antonioni Blew Up the Movies,” *Time* (2007), <https://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1649984-3,00.html>.

146 Zumthor, *Atmosferas*, 37.

147 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 161.

Tectónica

O trabalho construtivo cenográfico desafia as convenções arquitetónicas, uma vez que existe um certo desvio do funcionalismo, ao “sublinhar os valores plásticos”¹⁴⁸ do dispositivo cénico. Destaca-se, por exemplo, a supressão da “quarta parede”, de forma que o espectador possa visualizar a cena. De um mesmo modo, muitos cenários não apresentam teto, para que seja mais fácil a colocação de equipamento, como luzes artificiais e microfones.¹⁴⁹ Assim, a edificação do espaço cénico subordina-se à plasticidade, à composição audiovisual pretendida, e engloba um trabalho construtivo específico, com técnicas particulares e, muitas vezes, distintas da arquitetura. Mesmo quando se trata de filmagens na cidade, também importa analisar estes valores plásticos nas massas pré-existentes e desenhar uma encenação adequada. Os volumes, as reentrâncias, as saliências, as aberturas, as texturas e os materiais do espaço urbano desempenham um papel essencial na condução da narrativa.

Existem determinadas características relativas à anatomia dos cenários: são elásticos e móveis e são valorizados pela sua construção rápida e potencial reutilização.¹⁵⁰ Adicionalmente, à medida que o cinema foi abandonando as lógicas teatrais do séc. XIX, notam-se intervenções de carácter cada vez mais volumétrico no espaço cénico. Em “Raskolnikoff” (1923), valoriza-se a forma construída em detrimento da pintura, revelando-se um trabalho expressivo de textura e relevo. Andrej Andrejew constrói uma atmosfera alucinatória através de elementos que operam a três dimensões¹⁵¹, mantendo um jogo de perspetiva arrojado. Espaços recortados, escadas torcidas e a preponderância da linha diagonal são temas visuais que caracterizam este filme. Transita-se do cenário pintado para um trabalho mais espacial (fig. 22-23).

No que diz respeito à materialidade, a arquitetura do cinema também se esquivava, frequentemente, do conceito da verdade dos materiais, não tendo medo de fingir. Para efeitos estruturais, geralmente recorre-se a tubagens de aço e grelhas praticáveis ou a estacas de madeira. Já na parte visível do cenário, empregam-se materiais como cartão ou contraplacado, nos quais é aplicado um acabamento, como reboco ou pintura. Para filmagens no exterior, é frequente recorrer ao contraplacado marítimo

148 Mendes Ribeiro, “Arquitectura e Espaço Cénico,” 169.

149 Fischer, “Introduction,” 5.

150 Ramirez, *Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood's golden age*, 81-89.

151 Barsacq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*, 30.



Fig. 22 e 23: Fotogramas do filme Raskolnikov (1923), realizado por Robert Wiene, cenografia de Andrej Andrejew nos quais é possível reparar na volumetria do cenário.



Fig. 24: Cenário de "Mon Oncle" (1958) realizado por Jacques Tati, cenografia de Henri Schmitt
 Fig. 25: Fotograma de "Mon Oncle"

devido à sua resistência hidrófuga.¹⁵² "The French Dispatch" (2021) é um exemplo no qual estas técnicas são empregues. Sendo uma referência ao cenário de "Mon Oncle", de Jacques Tati, curiosamente, parece recorrer a técnicas semelhantes de construção (fig.24-25). Em "The French Dispatch", através de varandas praticáveis de aço, é possível colocar as personagens na fachada (fig.27). Recorre-se à modelação 3D para otimizar o projeto e determinar o desenho da estrutura que se situa por detrás do cenário (fig.26). Adicionalmente, o trabalho pictórico das texturas permite simular uma patina no edifício, representando as marcas do tempo (fig.29).

Embora esta receita seja bastante comum, cada filme tem os seus segredos construtivos e a efemeridade do cenário permite que exista uma vertente inventiva, também na sua execução. Em "Satyricon" (1969), de Federico Fellini, o cenógrafo Danilo Donati utilizou poliestireno para simular tijolo e açúcar e cortiça para os azulejos.¹⁵³ Trata-se de uma disciplina onde o experimentalismo é valorizado e cada caso pode dar aso a soluções cénicas diversas.

152 Giancarlo Basili, "Giancarlo Basili, lo scenografo della serie "L'amica geniale" in Normale" (Scuola Normale Superiore, 2020).

153 Eileen Hughes, On the set of Fellini Satyricon: a Behind-The-Scenes Diary (Nova Iorque: William Morrow and Company, 1971), 22.



Fig. 26: Desenho de execução do cenário do filme "The French Dispatch"(2021), realizado por Wes Anderson, cenografia de Adam Stockhausen
 Fig. 27: Cenário de "The French Dispatch" em processo de construção
 Fig. 28: Cenário com a pintura já aplicada
 Fig. 29: Fotograma do filme



Fig. 30: Cenário de "Roma"(2018) em processo de construção: aplicação dos azulejos

Fig. 31: Cenário de "Roma"em processo de construção: pintura

*Tal como nós temos o nosso corpo com uma anatomia e coisas que não se veêm e uma pele... etc, assim funciona também a arquitetura...*¹⁶⁵

Existe um modelo excepcional no qual o projeto cenográfico se aproxima do arquitetónico. Em “Roma” (2018), Alfonso Cuarón reproduz a casa da sua infância, transportando o espectador aos confins da sua memória. Nesta recriação, desenvolveu-se um trabalho meticuloso, até ao mais detalhado pormenor. O objetivo era encontrar um edifício no qual fosse possível proceder a modificações profundas, mas que, ao mesmo tempo, apresentasse semelhanças com o espaço original. Eugenio Caballero, cenógrafo do filme, seleciona uma casa prestes a ser demolida e transforma-a num autêntico estúdio. Trata-se de uma verdadeira intervenção arquitetónica, na qual se reforçou a estrutura do edifício, se removeram paredes e se alteraram superfícies.¹⁵⁵ Simultaneamente, também se introduziram mecanismos de flexibilidade na habitação. Inseriram-se paredes móveis e criaram-se ranhuras na cobertura para que as paredes do piso superior pudessem deslizar de baixo para cima.¹⁵⁶ No que toca aos materiais utilizados, Caballero afirma que pretendiam “azulejos verdadeiros, tijolo e reboco.”¹⁵⁷ Adota-se, portanto, uma abordagem completamente híbrida nestas filmagens baseada na verdade material.

As tecnologias digitais também permitem construir mundos cinematográficos, como se vê em filmes como “Alice no País das Maravilhas” (2010), no qual apenas se distribui os volumes no espaço cénico, e se constrói a restante imagem através de computação gráfica. Na atualidade, assiste-se a uma fusão entre analógico e digital na construção dos cenários em cinema. Tome-se o exemplo do filme “Blade Runner 2049” (2017). Os edifícios são desenhados digitalmente e, posteriormente, recorre-se à impressão 3D de forma a trazê-los para um formato físico. Concluída esta fase, são aplicadas técnicas de pintura. Para a imagem final, são acrescentados efeitos como neblinas artificiais e ainda retificações na pós-produção.¹⁵⁸

No âmbito cenográfico, também se torna pertinente falar de desconstrução e reconstrução. A efemeridade dos cenários destaca a pertinência de questões relacionadas com a reutilização e a mutabilidade. No que toca à reutilização, salientam-se vários exemplos de filmes que recorrem a cenários já construídos. Durante a Golden Age em Hollywood, constatou-se que havia localizações com tendência a aparecer

155 Eugenio Caballero, “‘Roma’ production designer Eugenio Caballero on recreating Alfonso Cuarón’s home,” entrevista por Joyce Eng, Gold Derby, 2018, https://www.youtube.com/watch?v=gl_fX5a6tKg&t=543s.

156 Eugenio Caballero, “Inside the Obsessive World of Alfonso Cuarón and His ‘Roma’ Production Design,” entrevista por Anne Thompson, 2018, <https://www.indiewire.com/awards/industry/roma-behind-the-scenes-production-design-alfonso-cuaron-exclusive-video-1202029407/>.

157 Ibid.

158 Weta Workshops “Blade Runner 2049 Miniatures,” 2017, aceso em 05/11/2023, <https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&t=140s>.

em diversos universos fílmicos, logo construíam-se cenários genéricos, como a rua Western ou a rua Nova Iorque, apropriados por vários filmes.¹⁵⁹ Também existem adaptações com um trabalho de modificação exaustivo. A cidade mineira gaulesa de “How Green Was My Valley”(1941) foi transformada na cidade norueguesa de “The Moon Is Down”(1943).¹⁶⁰ Devido às profundas alterações, torna-se difícil reconhecer que se trata de um cenário reciclado (fig.32-33). Quanto à mutabilidade, a empresa Emagispace desenvolve painéis de fibra de madeira, com encaixes personalizáveis e standardizados, que podem ser usados para construir cenários. O seu carácter modular abre a possibilidade de desmontar estas estruturas cénicas e transformá-las em novas (fig.34).¹⁶¹ Ainda neste âmbito, a cenógrafa Eva Radke criou FilmBizRecycling, um armazém que recicla cenários, ao desconstruir estas estruturas e reconstruí-las como objetos totalmente diferentes, oferecendo-lhe uma nova vida.¹⁶²

Os dispositivos cénicos apresentam uma lógica tectónica que os “liberta da sua solidez estática”¹⁶³. O projeto cenográfico deve basear-se em princípios de flexibilidade, dado que os fragmentos do filme são, posteriormente “interligados pelos intérpretes que os experimentam de modo sucessivo”.¹⁶⁴ Deste modo, a cenografia fomenta lições que incidem sobre a capacidade transformativa do espaço, sobre a circularidade dos materiais, sobre a invenção e a reinvenção.

159 Ramirez, *Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood's golden age*, 104.

160 *Ibid.*, 108.

161 “Performance sets,” Emagispace, 2015, acessado em 29/11/2023, 2023, <https://emagispace.com/solutions/performance-sets/>.

162 Fischer, “Introduction,” 6.

163 Mendes Ribeiro, “Arquitetura e Espaço Cénico,” 373.

164 *Ibid.*

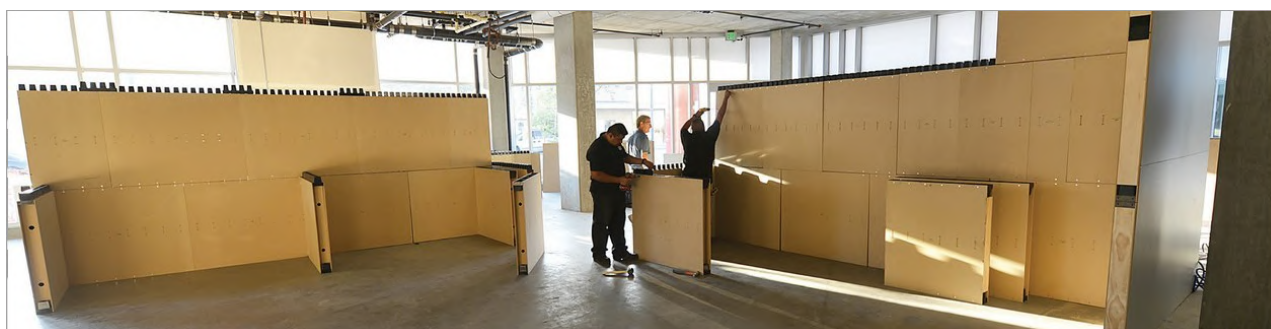


Fig. 32 (em cima à esquerda): Fotografia no set de "How Green Was My Valley" (1941), realizado por John Ford, cenografia de Richard Day e Nathan Juran

Fig. 33 (em cima à direita): "The Moon is Down"(1943), realizado por Irving Pichel, cenografia de James Basevi e Maurice Ransford

Fig.34 (no meio): Montagem dos blocos Emagispace

Fig.35 (no meio à esquerda): Fase de construção de um cenário com blocos Emagispace em "The Possession of Hannah Grace"(2018)

Fig.36 (em baixo à esquerda): Resultado final de cenário construído com blocos Emagispace em "The Possession of Hannah Grace"

Fig.37 (em baixo à direita): Blocos Emagispace

PARTE II



O Espaço Cénico no Cinema



Fig. B : Rear Window

01. CASA

... em OHAYÔ (1959)

Realização: Yasujiro Ozu

Cenografia: Tatsuo Hamada

Os espaços de Yasujiro Ozu procuram a simplicidade, a síntese e a concisão. Ozu “percorre um longo caminho que o conduz até à forma essencial”¹⁶⁵. De certo modo, demonstra afinidades com a pintura de Giorgio Morandi ou com a arquitetura de Luis Barragán,¹⁶⁶ com as formas que se submetem a um processo de depuração até alcançar a sua expressão mais clara e sucinta. Ozu “desprende-se dos recursos retóricos”¹⁶⁷ e, no fim, a sua estratégia consiste em permitir que “as coisas falem por si próprias”.¹⁶⁸ Procura captar a beleza das vicissitudes do quotidiano, desenvolvendo crónicas de experiências habitacionais. É através da casa e do modo de a viver que conduz muitas das suas narrativas, deixando estes espaços domésticos guiar o espectador até ao mundo interior das personagens. Nos seus filmes, existe uma grande relação de cumplicidade entre sujeito e objeto e as suas composições visuais subordinam-se a este equilíbrio.

Em “Ohayô”, Ozu capta um mundo novo que está a emergir no Oriente. Neste caso, utiliza a comédia como veículo da sua crítica, recorrendo ao ponto de vista da criança para ilustrar o processo de ocidentalização do Japão. A maior parte do filme desenlaça-se dentro de um conjunto de casas num subúrbio de Tóquio, o que permite vislumbrar a maneira como as diferentes unidades familiares se apropriam do espaço doméstico.

165 García and Martí, La arquitectura del cine
Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu, 131.

166 Ibid.

167 Ibid.

168 Ibid.



Fig. 1: "Natura Morta"(1938), de Giorgio Morandi
Fig. 2: Fotograma de "Ohayô"- casa da família
Ôkubo
Fig. 3: Casa Luis Barragán (1948), de Luis
Barragán, Cidade do México

Ozu revela um modo muito próprio de construir os seus filmes. “Ohayô”, tal como outras produções do realizador, recorre a filmagens em estúdio para representar o interior das casas. Evidentemente, o estúdio oferecia-lhe um controlo inigualável sobre a imagem, uma vantagem aproveitada pelo cineasta.

Os seus filmes apresentam um repertório de características estilísticas, no que diz respeito aos enquadramentos visuais e à posição da câmara. Os cenários vergam-se completamente à cinematografia pensada pelo autor. Ozu manifestava uma clara preferência por lentes de 50mm¹⁶⁹ e toda a mise-en-scène é desenhada em torno da distância focal e da profundidade de campo que a sua lente predileta oferecia.¹⁷⁰ Os cenários tinham de ser construídos de forma a garantir distância suficiente da câmara, pois, apenas deste modo, era possível acomodar planos visuais mais largos.

A sua metodologia também incluía colocar a câmara a uma altura reduzida em relação ao que se encontrava a filmar. Ozu filmava a cena de vários ângulos, mas oferecia pontos de vista estabilizados. Valorizava a posição fixa da lente, isto é, a câmara não se movimentava no espaço. Muitos estudiosos relacionam esta posição baixa com a perspetiva de alguém sentado num tatami. Contudo, Bordwell refuta esta teoria, defendendo que a posição da câmara de Ozu não é absoluta, mas proporcional. Deste modo, é sempre mais baixa do que aquilo que filma, mas varia em relação à altura do objeto.¹⁷¹ (fig. 5)

Como resultado destas opções pictóricas, os seus cenários são compostos por paredes bastante altas, maiores do que seriam na realidade.¹⁷² O afastamento da câmara em relação ao cenário, aliado à ausência de tetos, justifica esta escolha dado que se necessita de uma extensão vertical para preencher a imagem. (fig. 4)

169 De acordo com Bordwell, quando colaborava com o cinematógrafo Hideo Mohara, numa fase mais inicial, Ozu trabalhava com lentes de 50mm e 75mm. No entanto, passando a trabalhar com Yûharu Atsuta abandona a lente de 75mm. Os seus filmes mais tardios são filmados somente com lentes de 50mm, incluindo Ohayô, cujo diretor de fotografia é, precisamente Atsuta.

170 Jim Jarmusch, “Two or three things about Yasujiro Ozu,” *ArtForum* 42, no. 2 (2003). <https://www.artforum.com/features/jim-jarmusch-216685/>.

171 David Bordwell, *Ozu and the poetics of cinema* (Nova Jérsei: Princeton University Press, 1988), 76.

172 *Ibid.*, 81.



Fig. 4: Fotograma de "Ohayô" que evidencia a posição baixa da câmara
Fig. 5: Fotografia de Ozu no estúdio, que mostra o seu tripé baixo característico

Também o grau de abertura das portas é cuidadosamente planeado por Ozu de forma a gerar profundidade de campo. O cineasta arquiteta um jogo de permeabilidade visual, no qual um plano deixa ver mais que uma divisão simultaneamente.

Ainda no âmbito da composição do projeto cenográfico, sabe-se que os cenários nos filmes de Ozu eram construídos de acordo com o ritmo da performance dos intérpretes. Se Ozu pretendia que a personagem caminhasse um determinado número de passos num corredor, então a sua medida iria corresponder a essa distância.

“O tamanho das salas era ditado pelos intervalos de tempo entre os movimentos dos atores. Se um dos intérpretes se levanta para ir a algum lado, tem de haver o número certo de tatami para durar enquanto os planos do outro interveniente são inseridos. Assim... Ozu dava-me instruções sobre o comprimento exato do corredor. Explicou-me que isso era parte integrante do ritmo do seu filme, e Ozu previa esse fluxo rítmico na altura em que o guião estava a ser escrito. Quando o cenário estava a ser construído, ele analisava a planta com grande detalhe, criando assim uma continuidade pictórica precisa.”¹⁷³

O cineasta procurava recriar o ritmo da vida quotidiana. Contabilizava o tempo que demorava de um sítio ao outro e planeava a sua cenografia tendo em conta esta métrica. Também a seleção da lente de 50mm encaixa nos temas retratados pelo realizador, dado que a imagem produzida se aproxima do campo de visão humano. Deste modo, conclui-se, rapidamente, que os seus espaços são governados pela escala humana, pelo passo, pelo movimento e pelo olhar.

No que toca à atmosfera de “Ohayô”, torna-se evidente que a paleta cromática dos espaços e a distribuição dos adereços desempenham um papel fulcral na construção desta mesma. Ozu “submete a cenografia doméstica a um processo de estilização onde controla ao milímetro a posição de cada objeto”¹⁷⁴, aliando a clareza do suporte arquitetónico à complexidade dos objetos que habitam os espaços. Favorece-se tons neutros e pastel em paredes e pavimentos, enquanto os objetos que povoam as cenas apresentam cores vivas e garridas. Através deste contraste, cria-se uma sensação

173 Tadao Sato, *Currents in Japanese Cinema: Essays by Tadao Sato*, trans. Gregory Barrett (Tokyo: Kodansha International Ltd., 1982), 191.

174 Marta Peris Eugenio, “La casa japonesa a través del cine de Yasujiro Ozu” (Prova de Doutoramento Universidad Politécnica de Catalunya, ETSAB, 2015), 32, <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/105135>.



de equilíbrio e harmonia, tão característico das “realidades poéticas” de Ozu. O cineasta compõe a cena de maneira a provar que as personagens, os objetos e a casa formam uma unidade espacial. Os espaços não só são definidos pela posição das portas e das paredes, como também pelos móveis que auxiliam o desenho da cena, pelos objetos que estão distribuídos pela casa e, finalmente, pelos seus habitantes.

A sua abordagem ao espaço cénico em “Ohayô” rege-se por estes princípios. Objetos como taças, copos, panelas, bules são cuidadosamente selecionados para participar na composição da cena e equilibrar a paleta cromática do filme (fig. 7). Ao longo do filme, observam-se também calendários afixados nas diversas habitações (fig. 8) e posters colocados na parede do bar. Estes pormenores eram, frequentemente, projetados pelo próprio realizador, que demonstrava um grande interesse pela área do design gráfico.¹⁷⁵ Confirma-se uma vontade de desenho até ao mais ínfimo detalhe.

Fig. 6: Fotograma de “Ohayô” que evidencia a suavidade dos tons das paredes e o adereço da caixa da TV

Fig. 7: Fotograma de “Ohayô” com um conjunto de adereços de cores garridas

Fig.8: Fotograma de “Ohayô” onde se vê o calendário afixado na parede



Em termos de materialidade, os interiores de “Ohayô” não parecem necessitar de fingir muito. Recorrendo a uma certa economia de meios, consegue erguer os seus cenários, quase exclusivamente através da madeira e do vidro, que vem a substituir os shojis de papel, optando pontualmente por povoar os seus espaços com superfícies coloridas ou portas brancas ou texturadas.

No caso de “Ohayô”, os mecanismos espaciais da casa apresentam uma relação direta com o desfecho da narrativa. Marta Peris Eugenio, na sua tese de doutoramento, reconstrói a casa filmada de “Ohayô”. O objetivo não é reproduzir fielmente a planta real, trata-se sim de uma reconstituição que serve de suporte para analisar o modo de habitar no filme.¹⁷⁶ Modula a planta através da unidade de medida dos tatamis¹⁷⁷ e dos dados visuais fornecidos pelo filme, dentro e fora de campo. Com informações sucessivas, é possível montar este puzzle e ir desvendando a dinâmica espacial da casa.

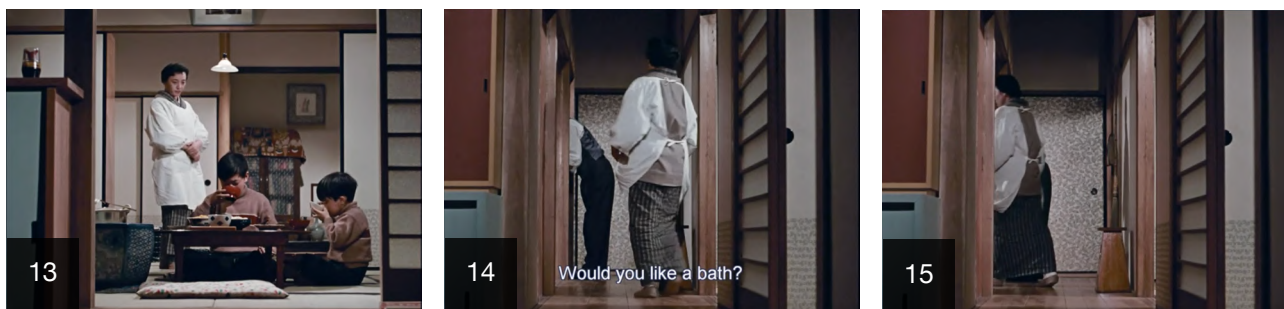
A introdução à casa da família Hayashi é feita através da janela do quarto dos irmãos Minoru e Isamu, os protagonistas. As crianças são chamadas pelos vizinhos para assistir a um combate de Sumo na televisão. Posteriormente, saem do quarto, percorrem o corredor e deslocam-se para uma das entradas da casa, apelidada de genkan (fig.10).¹⁷⁸ Dizem à sua mãe que vão estudar e despedem-se. O espectador é, deste modo, introduzido a dois espaços intermédios cruciais neste filme: corredor e genkan.

Genkan corresponde ao espaço que conserva a cota da rua, no qual se deixa o calçado. O pavimento do resto da casa eleva-se cerca de 40cm. Este desnível permite que este pavimento se transforme num banco, o que torna este espaço num bom lugar para acolher breves visitas. As pessoas fora do

176 Peris Eugenio, “La casa japonesa a través del cine de Yasujiro Ozu,” 20.

177 Tipo de tapete utilizado na pavimentação das casas japonesas. Apresentam uma proporção retangular de 2:1, geralmente de 180cm x 90cm

178 Peris Eugenio, “La casa japonesa a través del cine de Yasujiro Ozu,” 20.



agregado familiar não costumam ir para além deste limite, salvo por convite expresso.¹⁷⁹ No filme, as interações entre vizinhos, ou das famílias com o vendedor ou com o professor, ocorrem neste espaço (fig.17). Também os próprios habitantes da casa recorrem a este acesso para entrar na habitação, inferindo uma comunicação para com a rua.

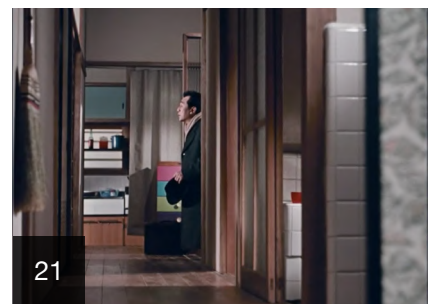
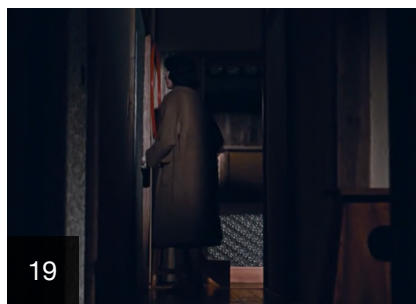
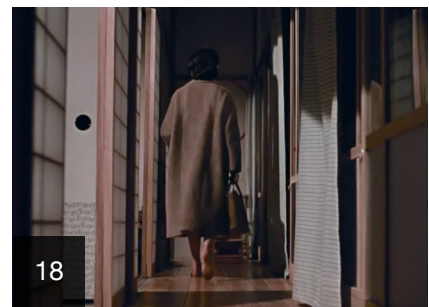
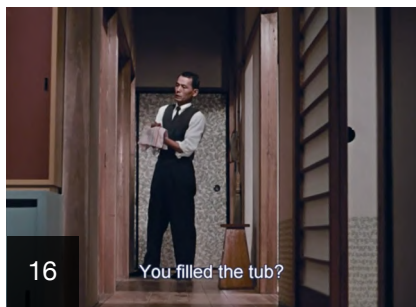
Verifica-se ainda a presença de uma outra entrada, numa cena posterior, que potencia um acesso alternativo a este espaço doméstico (fig.11). A porta da cozinha é transparente e de correr, o que permite não só a entrada de luz, como também uma fácil integração do espaço coletivo no interior da casa, ao contrário da porta da genkan, opaca.

Quando Minoru e Isamu regressam a casa, a Senhora Hayashi mostra-se descontente uma vez que as crianças lhe mentiram acerca do facto de estarem a ver televisão. Consequentemente, as crianças exigem aos pais que comprem um televisor. Aqui constata-se outras divisões da casa: a chanoma, a divisão com ligação à cozinha, que funciona como sala de jantar da família a determinadas horas (fig.12). Adjacente a este espaço, também se pode observar uma outra divisão destinada ao convívio familiar. (fig.13)

Posteriormente, uma pequena cena que se desenrola num corredor da casa fornece dados adicionais sobre a natureza dos espaços que comunicam com este mesmo. Assim que o Sr. Hayashi chega a casa, dirige-se para uma divisão que abre diretamente para o corredor, na qual lava as mãos (fig.14). Questiona à Sra. Hayashi se já encheu a banheira, o que permite concluir que a segunda porta daria acesso à zona do banho. Por exclusão de partes, a porta que resta daria acesso a um sanitário.¹⁸⁰ Conclui-se deste modo, que se trata de uma ala de serviços. (fig.15-16)

179 Ibid.

180 Ibid., 21.

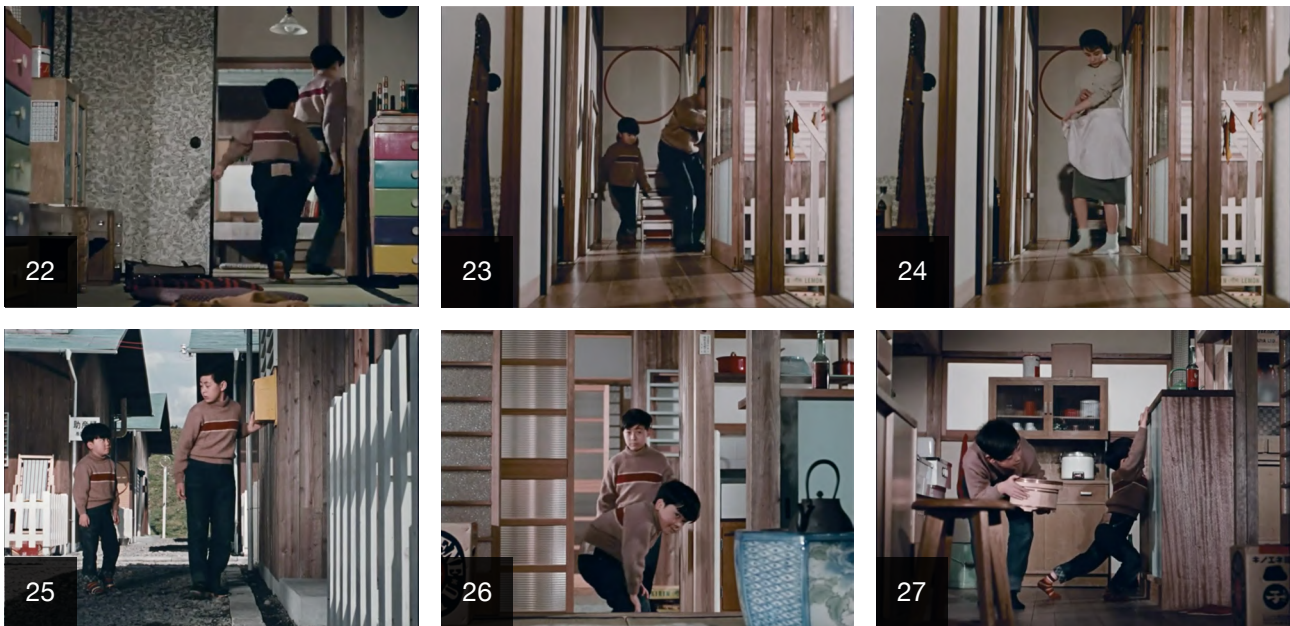


Numa cena distinta, após um jantar no qual declaram greve de fome e um voto de silêncio, encontram-se as crianças no seu quarto. Quando a tia chega a casa, afirma que trouxe doces para Minoru e Isamu. O seu percurso até à divisão demonstra a existência de um caminho alternativo (fig.18). A mise-en-scène do filme auxilia o espectador a localizar-se rapidamente, fazendo a distinção entre estes espaços. Verifica-se a existência de um anel de circulação à volta da casa. Na porção do anel que conecta aos lavabos, os planos focam uma porta com um padrão preto e branco (fig.15). Já na outra porção, a porta no centro do enquadramento é branca, com um arco vermelho pendurado (fig.23). A tia percorre um outro corredor e entra num espaço que comunica com o quarto das crianças através de uma porta de correr. (fig.18-20) Consta-se, portanto, dois espaços centrais, ao torno dos quais se desenvolve a casa, como se observa na planta. (fig.28)

A dinâmica circular e os diferentes graus de comunicação com o exterior dão aso ao episódio da fuga das crianças. Trata-se de um exemplo significativo de como a ação é despoletada pelo espaço cénico. Ocorrem vários eventos em simultâneo. A tia estende a roupa na engawa¹⁸¹, a mãe está a tricotar na chanoma e o pai lê na divisão adjacente. Minoru e Isamu encontram-se no seu quarto, confessando que se sentem esfomeados.

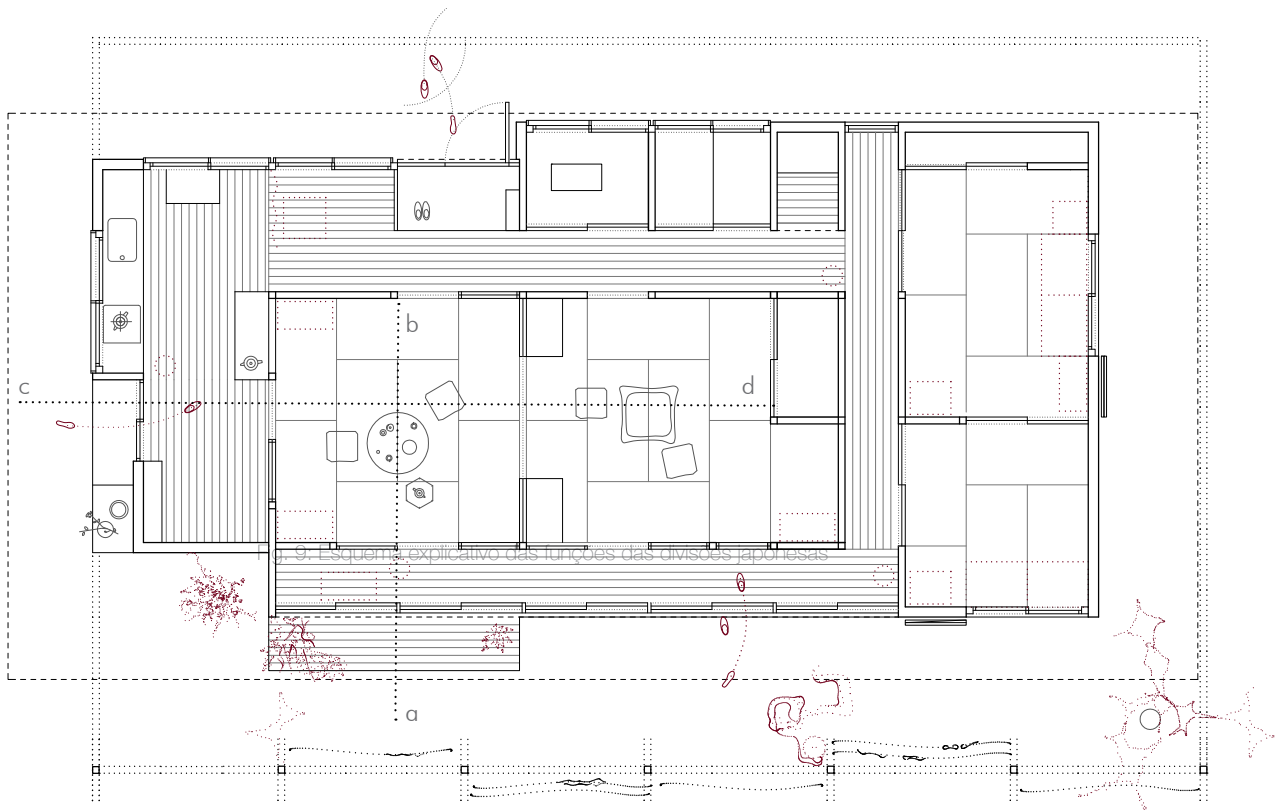
181 Faixa exterior sombreada, tipicamente pavimentada em madeira, que surge como um prolongamento do espaço interior

Fig. 10-27: Fotogramas do filme organizados por ordem cronológica



Entretanto, o professor de inglês introduz-se em cena através da genkan (fig.21), e os irmãos escapam-se pelo corredor oposto (fig.22-23). A tia reentra na casa mas as crianças escondem-se atrás da parede, no pequeno corredor dos quartos. Quando a tia entra no coração da casa (fig.24), Minoru e Isamu esquivam-se pelo acesso representado na fig.23. Simultaneamente, o pai conversa com o professor sobre o voto de silêncio e a greve de fome das crianças. Estas dão a volta à casa (fig.25), e entram pela porta da cozinha (fig.26), para roubar comida (fig.27). Escapam-se novamente através da porta de correr da cozinha. Através desta ação, torna-se possível examinar o modo como o espaço ativa a narrativa. O anel periférico e o sentido permeável da casa admitem uma multiplicidade de percursos, que enriquece o espaço cénico. O espaço mostra-se plenamente dependente dos eventos do filme e do movimento das personagens. Por sua vez, os eventos e os movimentos também são governados por toda a dinâmica espacial existente.

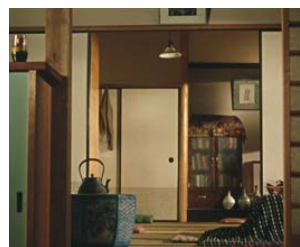
A obra de Ozu incentiva uma aproximação do espectador a um universo de interiores domésticos e a uma maneira particular de experienciar a habitação. Ozu projeta um conjunto de planos que registam o mundo doméstico japonês. O filme permite, assim, lançar um olhar sobre os vários espaços e os seus respetivos usos. O seu contexto físico, que integra cenários, figurinos, adereços, luz, cor, apresenta não só valores plásticos, como também cria um quadro espacial imaginário capaz de transmitir ações, estados de espírito, relações humanas, dinâmicas familiares e, sobretudo, um meio para representar modos de viver o espaço.



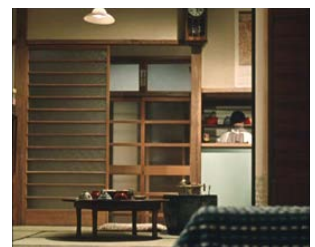
a olhando para b



b olhando para a



c olhando para d



d olhando para c

Fig. 28: Reconstituição da casa de "Ohayô", por Marta Peris Eugenio

02. COMUNIDADE

... em REAR WINDOW (1954)

Realização: Alfred Hitchcock

Cenografia: Hal Pereira e Joseph MacMillan Johnson

Transitando do universo doméstico para o espaço comunitário, prossegue-se com a análise de um caso de estudo de mais um “cineasta do espaço”.¹⁸² Privilegiando uma imagética expressiva, constrói os seus universos pictóricos através da forma, da luz, da cor e dos materiais. A sua forma narrativa baseia-se em “procedimentos visuais”¹⁸³, presenteando o espectador com uma mise-en-scène meticulosamente pensada em cada plano que cria. Para Alfred Hitchcock, as construções visuais são sinónimo de clarividência¹⁸⁴ e elucida-se a audiência através das propriedades plásticas do objeto cinematográfico.

Nos filmes de Hitchcock, o contexto espacial condiciona o curso da narrativa, convertendo-se num “elemento decisivo do relato”.¹⁸⁵ No caso prático em análise, o cenário constitui a força propulsora que faz a história avançar, marcando o destino das personagens.¹⁸⁶ Em “Rear Window”, o realizador recorre ao poder de manipulação do estúdio e constrói um cenário, no qual domina os seus detalhes com grande perícia.

Ao contrário da casa que vai sendo desvendada ao longo de “Ohayô”, em “Rear Window” o espaço é apresentado logo no início do filme. Através de uma panorâmica que varre o pátio e os edifícios circundantes, o espectador é imediatamente introduzido à circunstância arquitetónica e às relações espaciais estabelecidas entre os apartamentos. Trata-se de um pequeno microcosmo inserido na cidade de Nova Iorque que irá albergar todas as ações do filme. Posteriormente, socorrendo-se de enquadramentos mais pormenorizados, Hitchcock dá a conhecer alguns dos habitantes desta comunidade.

182 García and Martí, La arquitectura del cine
Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu, 51.

183 Ibid.

184 Ibid.

185 Ibid.

186 Ibid.

O movimento da câmara prossegue até mostrar o apartamento de Jefferies, o protagonista. Pela exploração visual dos objetos presentes neste espaço, isto é, o gesso da sua perna partida, as fotografias, a câmara quebrada, a revista onde aparece Lisa, o interesse amoroso de Jeff, o cineasta elucida a audiência sobre o habitante deste apartamento.¹⁸⁷ Sem necessidade de recorrer ao diálogo, Hitchcock tece um dos seus procedimentos visuais através da justaposição de várias imagens. Através deste método, informa que o protagonista teve um acidente e encontra-se com uma perna partida, vendo-se obrigado a permanecer em casa. Sem opções de entretenimento, Jeff passa o tempo a olhar pela sua janela para os eventos que se sucedem nesta pequena comunidade. Conclui-se, então, que o universo espacial deste filme não só se reduz ao pátio interior deste bloco nova-iorquino, mas particularmente, ao que se pode observar da janela do apartamento do protagonista.

Deste modo, a cinematografia deste filme constrói-se à volta do olhar de Jeff. O protagonista surge como uma “criatura híbrida, metade homem, metade câmara”¹⁸⁸ e a sua imobilidade dita o desenho cenográfico, dado que a maioria dos pontos de vista partem da janela do seu apartamento. Assim, os elementos cenográficos subordinam-se à perspetiva de Jeff e obedecem a “razões precisas, diretamente vinculadas com a ação dramática”.¹⁸⁹

Por exemplo, a colocação do apartamento de Thorwald numa posição frontal em relação ao ponto de vista de Jeff, torna este espaço convidativo ao olhar e à intromissão. Numa noite chuvosa, Jeff testemunha uma sucessão de eventos estranhos que o levam a pensar que ocorreu um assassinato no apartamento de Thorwald. Também a presença da escadaria exterior que une diferentes cotas se revela crucial para o desfecho da narrativa. Lisa socorre-se deste elemento para poder aceder ao apartamento de Thorwald de maneira a confirmar as suas suspeitas.

Hitchcock também compõe o seu cenário através de uma série de limites visuais, o que lhe permite fabricar um certo sentido de suspense. Desta maneira, através de um jogo entre massa e transparência do edifício, o cineasta consegue selecionar as ações que se deixam ver, balizando a informação que é fornecida ao espectador. É nesta separação entre espaço visível e invisível, entre o universo doméstico

187 Steven Jacobs, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Roterdão: 010 Publishers, 2007), 285.

188 *Ibid.*, 282.

189 García and Martí, *La arquitectura del cine*
Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu, 59.

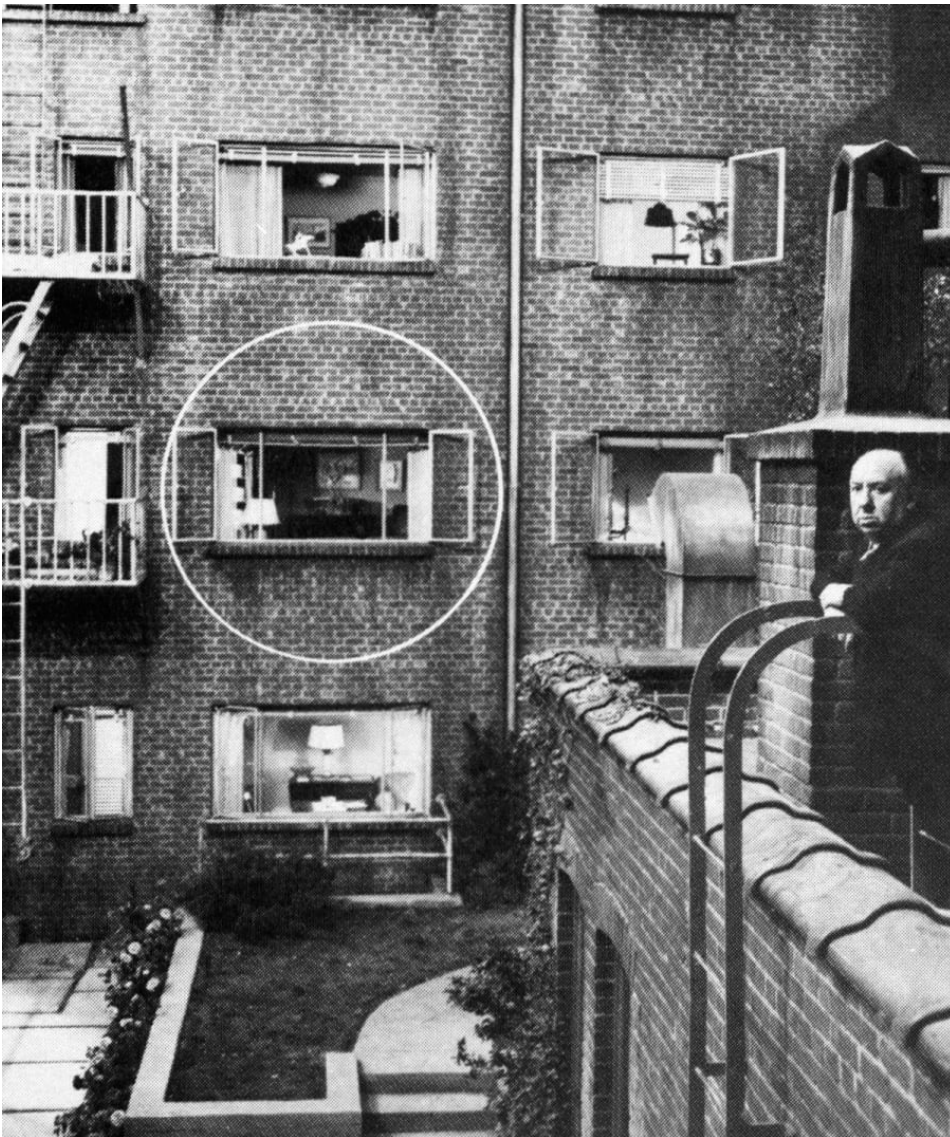


Fig. 1: Hitchcock no cenário (rodeado está o apartamento de Thorwald)

das personagens e a textura do tijolo laranja, que reside o mistério da sua narrativa. Esta dicotomia entre cheio e vazio revela-se importante na cena da discussão entre Thorwald e a esposa, ou quando Lisa entra à socapa no apartamento de Lars (fig. 3).¹⁹⁰ Há também um beco de serviço que conecta o pátio interior à rua, permitindo ao protagonista vislumbrar um fragmento do espaço público¹⁹¹, mas não mais que isso. Novamente, estas fronteiras visuais incitam sentimentos de dúvida e suspeição em Jeff e na audiência, evidentes quando Thorwald desaparece na escuridão da rua com uma mala suspeita.

As opções de luz e cor adotadas neste filme conferem-lhe uma atmosfera bastante particular. Em “Rear Window”, compõem-se imagens que relembram as pinturas de Edward Hopper: figuras solitárias, vislumbradas parcialmente em espaços interiores, que são captadas de modo episódico e fragmentado (fig. 2-3).¹⁹² A inspiração visual deste cenário parte de uma recolha fotográfica. Hitchcock enviou uma equipa de quatro fotógrafos para “Greenwich Village” de maneira a fotografar o lugar, desde o nascer do sol até à noite cerrada. Deste modo, tornou-se possível estudar a sua iluminação ao longo do dia. Robert Burks, o cinematógrafo do filme, afirma que cada um dos trinta e um apartamentos foi pré-iluminado, tanto para as cenas diurnas como também para as noturnas. Também o pátio exterior foi alvo deste processo.¹⁹³ As diversas formas de moldar a luz (fig. 4-7) permitem enquadrar a ação temporalmente, bem como construir diferentes ambientes psicológicos. O cenário noturno possibilita que as únicas fontes de luz partam dos apartamentos, dirigindo o foco do espectador para uma determinada janela. Hitchcock aqui “não só recria os temas de Hopper, como também retoma as suas noções de enquadramento e iluminação.”¹⁹⁴ Estes princípios compositivos constituem outra maneira de impor limites visuais. Aliado ao jogo de massa e transparência presente na fachada, surge também o desenho de luz e sombra dentro do apartamento de Jeff. É nas sombras que Jeff encontra um esconderijo que utiliza quando pensa estar a ser observado.

190 Jacobs, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, 292.

191 García and Martí, *La arquitectura del cine Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*, 59.

192 *Ibid.*, 61.

193 David Atkinson, “Hitchcock’s Techniques Tell Rear Window Story,” *American Cinematographer* 71 (1990). <https://theasc.com/articles/hitchcocks-techniques-rear-window>.

194 García and Martí, *La arquitectura del cine Estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu*, 61.



Fig. 2: "Night Windows"(1928) de Edward Hopper
Fig. 3: Fotograma de "Rear Window" que põe em evidência o jogo de massa e transparência

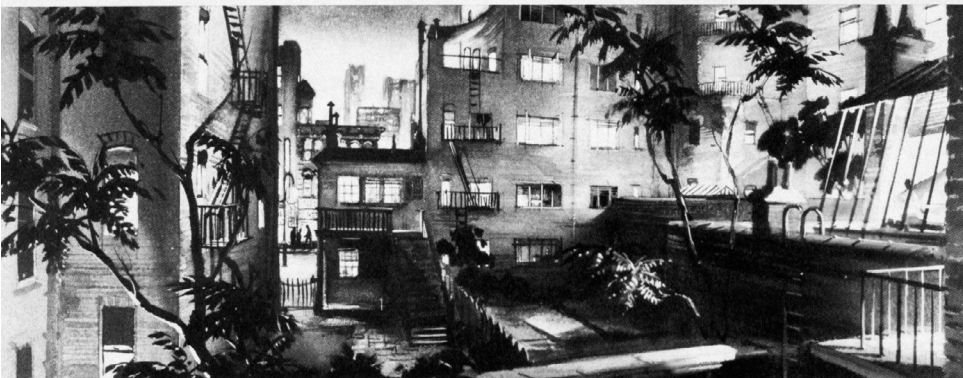
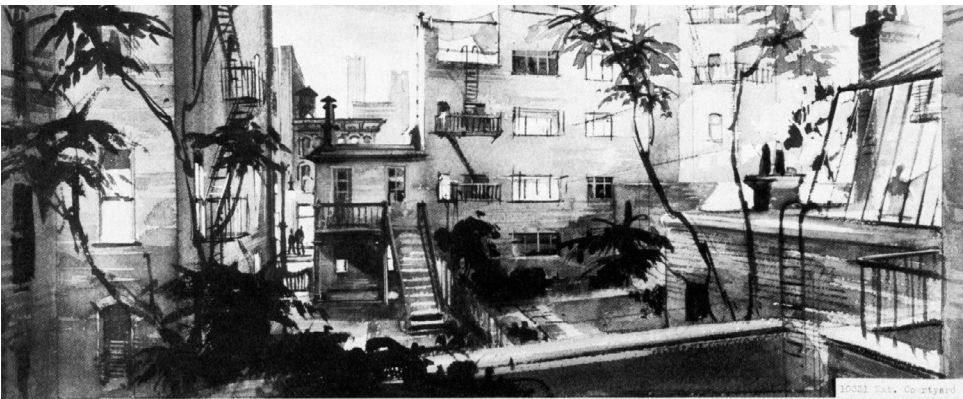


Fig. 4: Visão panorâmica do cenário diurno de "Rear Window"

Fig. 5: Visão panorâmica do cenário noturno de "Rear Window"

Fig. 6: Desenho de Joseph MacMillan Johnson para a iluminação do cenário diurno

Fig. 7: Desenho de Joseph MacMillan Johnson para a iluminação do cenário noturno



Fig. 8-10: Fotograma do filme no qual se pode ver o recurso à cor no interior do apartamento

A cor, por sua vez, incorpora um instrumento que ajuda a orientar o espectador (fig. 8-10). Dado que se alterna frequentemente entre as filmagens de vários apartamentos, a cor das paredes das casas e do guarda-roupa dos intérpretes localizam rapidamente o público.¹⁹⁵ Adicionalmente, as paletas cromáticas do filme transmitem à audiência informação sobre o estado de espírito das personagens. Por exemplo, Miss Lonelyheart habita um apartamento preenchido por um cor-de-rosa leve e romântico, que transporta a audiência para as suas ambições amorosas. As próprias paredes de tons neutros do apartamento de Jeff permitem que o vestuário de Lisa adquira uma presença bastante forte na imagem.

De um mesmo modo, também os adereços participam neste processo. Doze dos trinta e um apartamentos do cenário encontravam-se totalmente mobilados. A mise-en-scène dos objetos, diferente em cada apartamento, ajuda a criar universos domésticos heterogêneos e distintos, que são unidos pelo olhar de Jefferies. Esta diversidade auxilia na construção de um quadro variado de pequenas histórias que o protagonista pode observar. Trata-se de pequenos pedaços de vida que cristalizam uma sociedade nova-iorquina e enriquecem a narrativa ao mostrar uma comunidade

195 Jacobs, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, 285.

variada e diversa. Deste modo, o espectador encontra-se perante uma “biblioteca de filmes”¹⁹⁶, desde a comédia dos recém-casados, passando pelo melodrama de Miss Lonely Heart, até ao mistério de homicídio hitchcockiano no apartamento de Throrwald.

Também a sonoplastia de “Rear Window” auxilia a caracterizar este ambiente comunitário. A sequência inicial do filme constrói-se através da harmonização de música instrumental com sinfonias da cidade. Buzinas, sirenes, sons de crianças a brincar e pessoas a falar situam a audiência num contexto urbano frenético e cosmopolita. Simultaneamente, os sons que se emparelham com um determinado espaço contribuem para as impressões do espectador sobre este mesmo. O piano do jovem compositor, os gritos do casal a discutir, o gentil tom de voz dos recém-casados, os tristes choros de Miss Lonely Heart conduzem ao mundo interior dos habitantes. Para criar suspense, Hitchcock também se socorre de elementos como o silêncio e o barulho dos passos, levando a audiência a antecipar algo sombrio.

No que diz respeito à construção do cenário, sabe-se que os níveis mais baixos do pátio foram construídos abaixo do nível do piso térreo, ou seja, teve de se recorrer à cave do estúdio (fig.12).¹⁹⁷ Utilizaram-se mais de 1858¹⁹⁸ metros quadrados de tijolos de imitação, 53 340 metros¹⁹⁹ de madeira, 200 sacos de gesso, 750 galões de tinta e ainda 12 toneladas de aço estrutural para o pavimento e para as vigas que suportavam as varandas.²⁰⁰ O aço também foi utilizado para aberturas em telhados, chaminés e escadarias de incêndio, tornando todas estas estruturas praticáveis.²⁰¹ O espaço cénico estava também equipado com um sistema de drenagem, utilizado para a cena da chuva.²⁰² Em termos de flexibilidade das estruturas, sabe-se que as paredes do apartamento de Jefferies eram móveis de forma a serem capazes de acomodar vários ângulos da câmara.²⁰³

Se no capítulo anterior, se destacam os mecanismos espaciais do interior da habitação, neste capítulo lança-se um olhar sobre o modo como “Rear Window” opera a sua narrativa através da tensão entre interior e exterior. O pátio oferece uma sensação mediada de privacidade, que faz com que

196 Ibid., 286.

197 Atkinson, “Hitchcock’s Techniques Tell Rear Window Story.”

198 Resultado da conversão de 20 000 pés em metros quadrados

199 Resultado da conversão de 175 000 pés em metros

200 Jacobs, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, 285.

201 Ibid.

202 Ibid., 294.

203 Atkinson, “Hitchcock’s Techniques Tell Rear Window Story.”

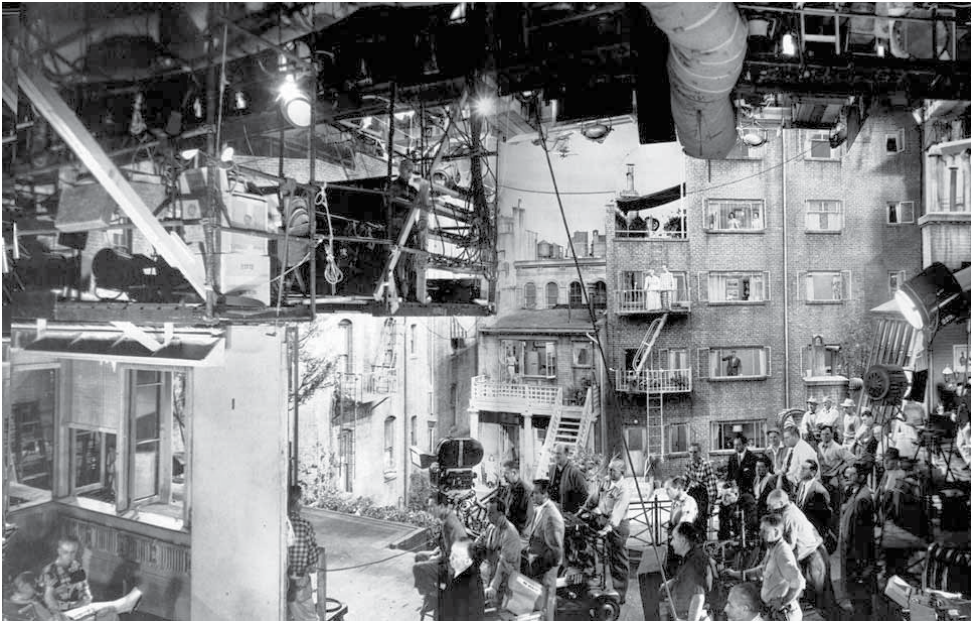


Fig. 11: Fotografia do cenário
Fig. 12: esquema da
construção do cenário em
estúdio



os habitantes realizem os seus rituais diários voltados para este pequeno universo. Ao concentrar a ação neste microcosmo, Hitchcock é capaz de desenvolver uma narrativa baseada na mediação entre espaço público e privado.

“A fachada diz: sou, posso, quero, seja o que for que queiram dizer o dono da obra e o arquiteto em conjunto. E a fachada diz também: mas eu não vos mostro tudo. Certas coisas estão lá dentro e não vos dizem respeito. É assim com o castelo, mas é também assim num apartamento dentro da cidade. Marcamos posição. Observamos. (...) Lembrem-se da Janela indiscreta de Alfred Hitchcock. Um clássico. Aparece à janela iluminada aquela mulher no seu vestido vermelho, e não se sabe o que faz. No entanto: algo se vê (...) Orgulha-me o facto de nós os arquitetos podermos fazer coisas como estas. Imagino esta situação em cada edifício: o que é que nós, que o utilizamos queremos ver, quando estamos lá dentro? O que é que quero revelar?”²⁰⁴

204 Zumthor, *Atmosferas*, 48.



Fig. 13: Da esquerda para a direita, Alfred Hitchcock, James Stewart, BillSchurr e Robert Burks no estúdio, no qual se vê o apartamento de Jeff e a fachada que o protagonista observa

03. CIDADE

... em VICTORIA (2015)

Realização: Sebastian Schipper

Cenografia: Uli Friedrichs

Saindo do suspense de Hitchcock, finaliza-se a analisar um filme que usa a noção de viagem como elemento estruturante, jogando com uma série de emoções extremas. Sebastian Schipper constrói “Victoria” como um conjunto de pinturas noturnas, pautadas pelo perigo, pela adrenalina e pela euforia. A estrutura do filme usufrui de uma certa flexibilidade e caracteriza-se pela maneira como a ação flui continuamente. Como se de uma sinfonia jazz²⁰⁵ se tratasse, este filme aproxima-se do ato improvisado, e as notas vão juntando-se, espontaneamente, à melodia. Adotando um processo semelhante ao pintor Jackson Pollock, que comparava a sua arte a um “movimento visível”²⁰⁶ (fig.2), Schipper conduz esta experiência cinematográfica através do movimento e vai construindo o seu filme livremente ao longo da rodagem. “Victoria” é composto por um take único, de 138 minutos, sem qualquer interrupção ou corte. Não havia um guião descritivo, somente um texto de apenas doze páginas e pequenas indicações que o realizador dava aos atores.²⁰⁷ O método do cineasta consistia em pedir aos intérpretes que “gritassem”, “lutassem”, “seduzissem”²⁰⁸, mas cabia aos atores decidir como comunicavam a ação. As filmagens decorreram entre as 04:30 e as 06:54 da manhã, numa Berlim adormecida,²⁰⁹ e a câmara acompanha a ação em tempo real, impedindo certas ilusões ou artificialidades.

“Victoria” conta a história de uma rapariga espanhola que se mudou para Berlim. Após sair de uma discoteca e conhecer um grupo de rapazes numa noite, Victoria vê-se envolvida numa situação perigosa.

205 Henry Barnes, “How Sebastian Schipper created a one take thriller that surpassed Hitchcock,” (2016). <https://www.theguardian.com/film/2016/mar/24/sebastian-schipper-thriller-victoria--interview>.

206 Jackson Pollock New Approaches, (Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1999), 21, https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_226_300198616.pdf.

207 Sebastian Schipper, “Sebastian Schipper and Laia Costa on “Victoria”,” AOL BUILD, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=3KluPyrqmOY&t=1160s>.

208 Ibid.

209 “Victoria,” European Film Awards, 2015, acedido em 08/01/2024, https://europeanfilmawards.eu/en_EN/film/victoria.3681.



“Erguer um edifício é procurar e prever efeitos de contraste e ligação através dos quais o utente passa (...) a noção de viagem é uma nova forma de compor a arquitetura”

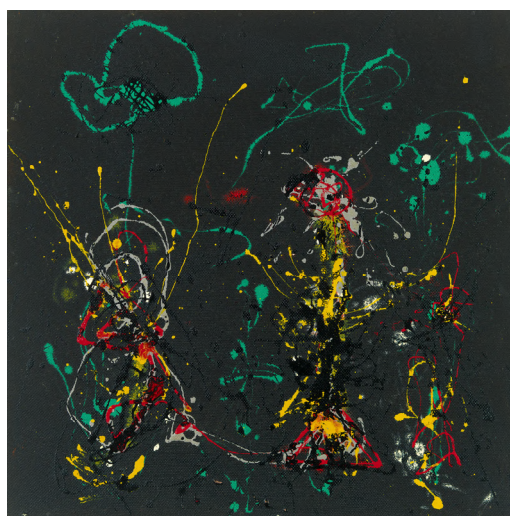


Fig. 1: Fotograma de "Victoria"

Fig. 2: "Fireworks" (1950), de Jackson Pollock

Uma noite de festa e divertimento culmina num assalto a um banco. A opção por um take único permite que o espectador experiencie a acumulação de emoções ao longo do filme. A audiência acompanha o crescimento gradual das sensações de medo e exaustão das personagens. Testemunha-se também a mudança e a evolução de Victoria, que se vai adaptando a situações cada vez mais graves, no decurso de uma noite turbulenta.

O realizador não recorre a filmagens em estúdio. Elege o ambiente não controlado da cidade de Berlim como o pano de fundo de “Victoria”. Deste modo, os movimentos das personagens, os diálogos e os eventos do filme são inseridos num cenário preexistente. Aqui o projeto cenográfico consiste em organizar a geografia da narrativa em torno da cidade, procurando controlar ambientes descontrolados. Trata-se, pois, de uma seleção e filtragem de localizações.

Sabe-se que a discoteca, na qual se desenrolam as cenas iniciais do filme, foi criada em caves preexistentes.²¹¹ O objetivo era manter as localizações próximas umas das outras, de maneira a traçar um itinerário compacto. Assim, selecionou-se um espaço subterrâneo que é transformado num autêntico ambiente noturno. As paredes são cobertas por posters e graffiti e o espaço é complementado por balcões de bares, povoado por pessoas que dançam e repleto de luzes intermitentes.

No que toca à sua atmosfera, pode dizer-se que o sentido plástico das cenas se constrói através das paisagens noturnas da cidade. Schipper não tem receio de compor planos caracterizados pela escuridão, iluminados escassamente por lâmpadas, ou pequenas janelas, ou até mesmo, por sinais publicitários. Apesar dos atores terem sido seguidos por uma equipa de iluminação,²¹² todo o trabalho de luz e cor processa-se de maneira bastante natural e subtil. Salienta-se, principalmente, os tons frios presentes no decorrer do filme. “Victoria” inicia numa discoteca, com luzes intermitentes, brancas e azuis, remetendo para um ambiente intenso e eufórico (fig. 3). Já o último plano capta uma aurora lilás, sendo também preenchido por edifícios de tons neutros e superfícies de asfalto cinzentas (fig. 32).

211 Ibid.

212 Schipper, entrevista. <https://www.youtube.com/watch?v=3KluPyrqmOY&t=1160s>

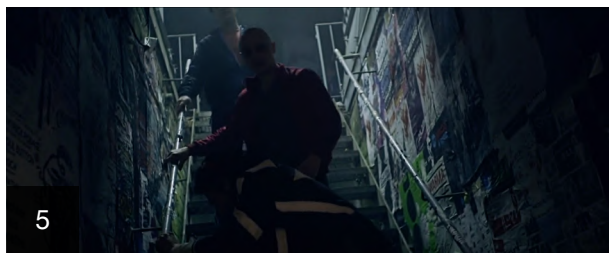


Fig. 3-12: Fotogramas de "Victoria" organizados por ordem cronológica

O céu da madrugada que se vislumbra na viagem de carro (fig. 18) é dominado por um azulão forte e os interiores subterrâneos da garagem caracterizam-se por cores cinzentas (fig. 17). Ocasionalmente, Schipper quebra esta paleta cromática através de tons quentes, gerados pela iluminação exterior presente na rua (fig. 13) ou pelas lâmpadas presentes no interior do café onde trabalha Victoria, revelando um certo jogo de temperaturas (fig. 15).

Este ambiente é complementado pela música de Nils Frahm.²¹³ Os ritmos acelerados e frenéticos da discoteca são contrastados pelas melodias suaves que enquadram os variados eventos da noite. Também a criação desta banda sonora nasce de um método baseado na espontaneidade.

“Simplesmente colocámos um grande ecrã no meio da sala, enchemo-lo de microfones e instrumentos, pusemos o filme em loop e continuámos a improvisar em cima dele - os meus bons amigos e eu.(...) Os músicos convidados começaram a sua sessão de gravação a tocar um take coeso ao longo de todo o filme. Esta foi a parte mais interessante do dia, uma vez que eles não tinham visto o filme antes. Tornaram-se espectadores e criadores ao mesmo tempo (...)”²¹⁴

“Victoria” destaca-se por um retrato diversificado de percursos pela cidade. Berlim incorpora uma espécie de recreio noturno, no qual as personagens andam, dançam, correm, deslocam-se de bicicleta, conduzem e são conduzidas. A cidade alberga a vida humana, as diversas experiências das personagens no espaço e no tempo e as suas emoções polarizadas, desde a alegria ao medo, da euforia ao pânico. Trata-se de um conjunto de experiências cinestésicas na cidade, moldadas de um modo bastante espontâneo. Como nas composições visuais de Tschumi, os intérpretes esculpem o seu movimento no espaço e no tempo, dando origem ao espaço cénico.

Os mapas²¹⁵ cristalizam os percursos delineados pelos movimentos das personagens no espaço. Estes esquemas assinalam, simplificadaamente, os traçados construídos no filme e visam servir de suporte para uma análise mais detalhada do filme e do seu contexto espacial (fig. 23-24).

213 “Nils Frahm - Music for the Motion Picture Victoria,” 2015, acessado em 08/01/2024, https://www.youtube.com/playlist?list=PLVjWWIQMML6C62PTj5_q-vnJT_hPVPj8A.

214 “Music for the Motion Picture Victoria,” 2015, acessado em 08/01/2024, <https://www.nilsfrahm.com/works/music-for-the-motion-picture-victoria/>.

215 Informação baseada nos percursos delineados em “Auf der Spur von Victoria,” 2023, acessado em 08/01/2024, <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1rl2nxM552QoDOvc8YQi4t4J0Hbl&femb=1&ll=52.506045068949135%2C13.37827094387273&z=17>.

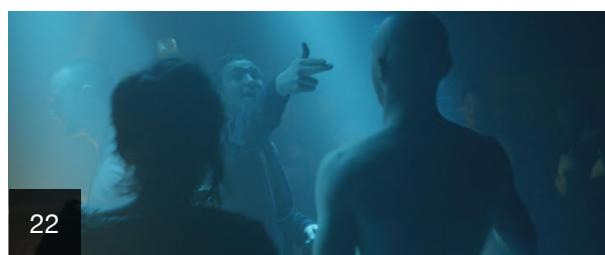
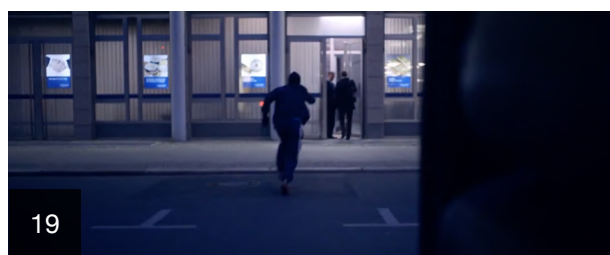
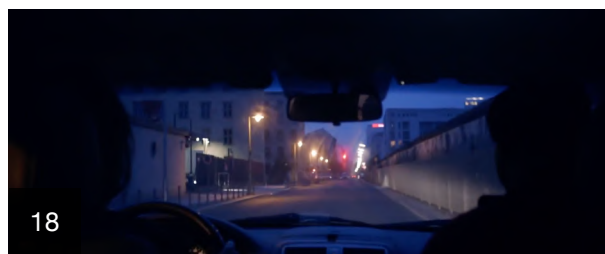
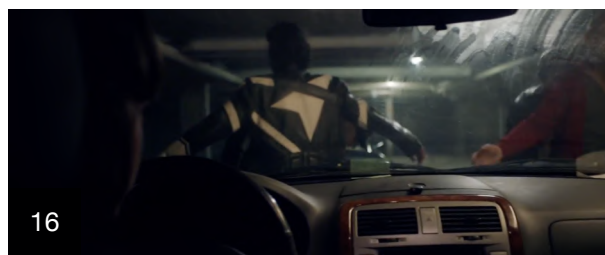
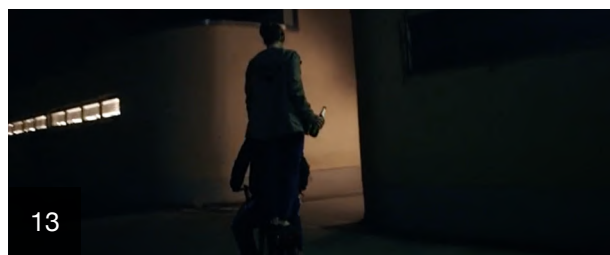
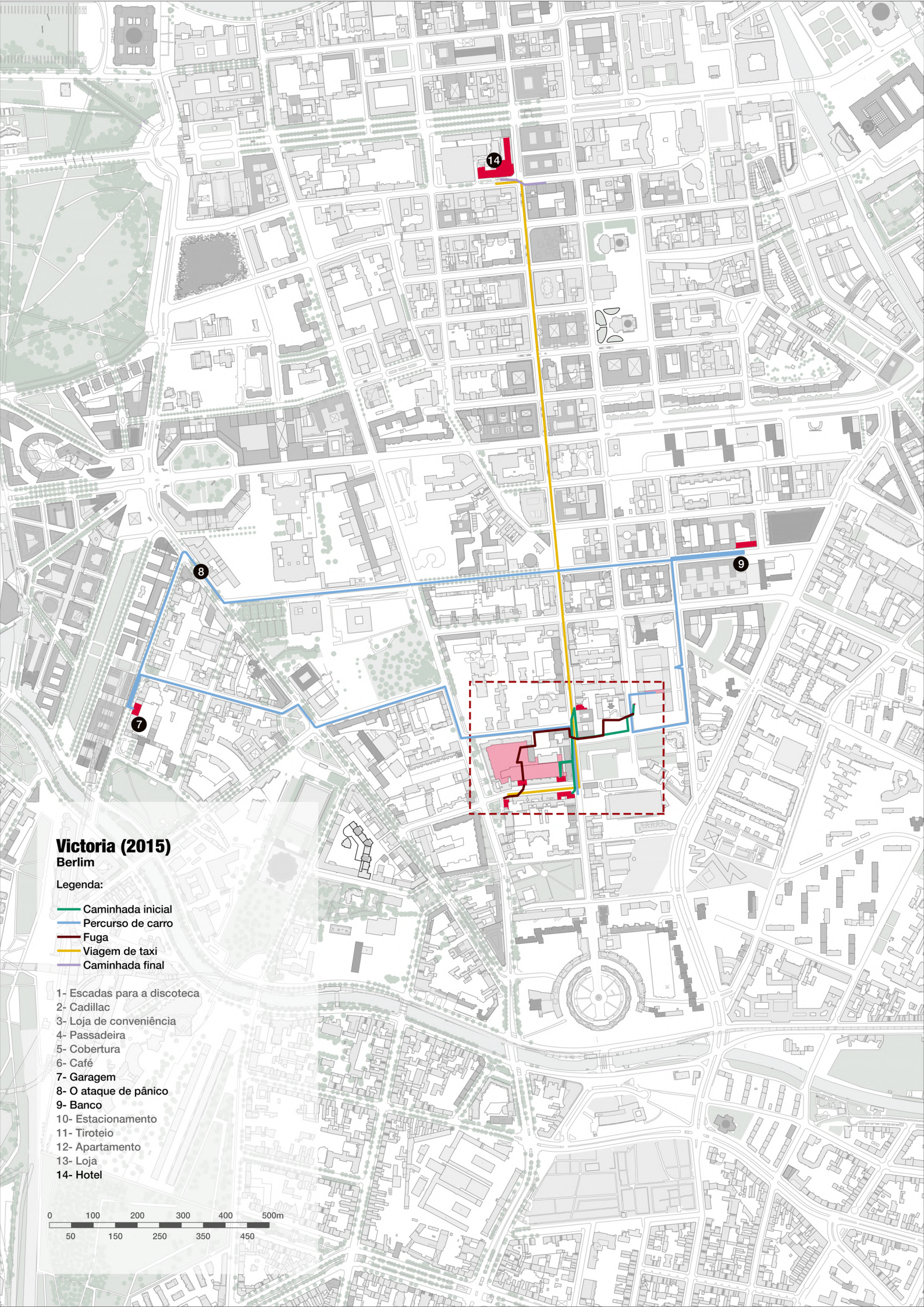


Fig. 13-22: Fotogramas de "Victoria" organizados por ordem cronológica



Victoria (2015) Berlim

Legenda:

- Caminhada inicial
- Percurso de carro
- Fuga
- Viagem de taxi
- Caminhada final

- 1- Escadas para a discoteca
- 2- Cadillac
- 3- Loja de conveniência
- 4- Passadeira
- 5- Cobertura
- 6- Café
- 7- Garagem
- 8- O ataque de pânico
- 9- Banco
- 10- Estacionamento
- 11- Tiroteio
- 12- Apartamento
- 13- Loja
- 14- Hotel



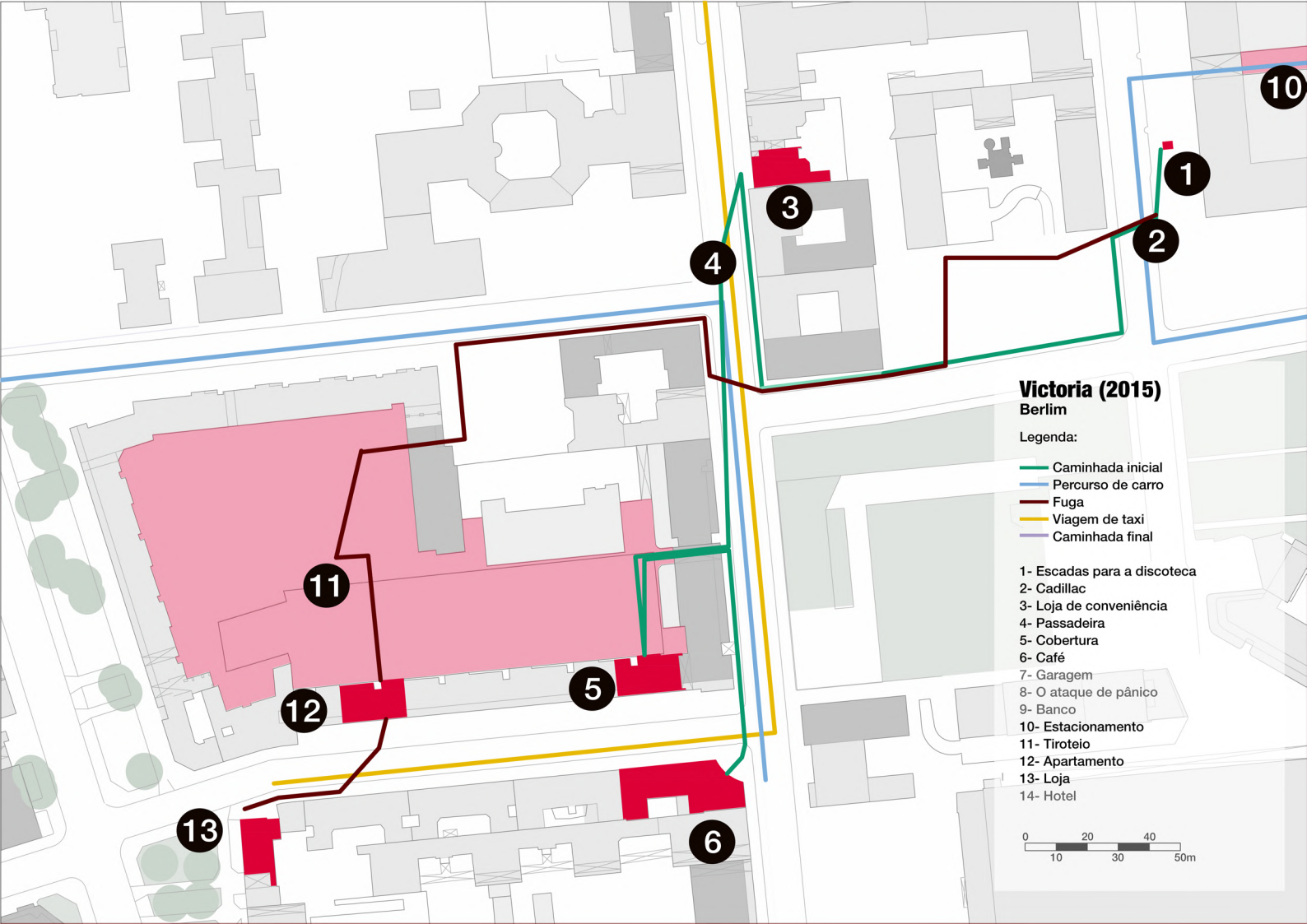


Fig. 23-24: Plantas com os percursos realizados no filme pelos protagonistas

Constata-se que os trajetos realizados a pé, como a caminhada inicial e a fuga, foram pensados para uma área mais reduzida (fig. 24). Num espaço que comporta aproximadamente a área de quatro quarteirões, identifica-se uma grande parte das localizações do filme. Já as distâncias maiores são vencidas por uma viagem de carro, a qual culmina no assalto ao banco, e por uma viagem de táxi, feita por Victoria e Sonne para fugir da polícia (fig. 23).

A escolha dos locais para as filmagens parece revelar bastante perícia. Como já mencionado previamente, este tipo de projeto cenográfico engloba uma avaliação dos volumes, das reentrâncias, das saliências, das aberturas, dos encerramentos, das texturas e dos materiais do espaço urbano. Sumariamente, pretende-se achar um modo de tirar partido dos polos de tensão que já existem e dos limites pré-estabelecidos pelo tecido urbano. Um bom exemplo de um aproveitamento das condições preexistentes mostra-se evidente na cena do tiroteio. Esta desenrola-se, inteligentemente, num pátio de um complexo habitacional que é delimitado por todos os lados. Conseguir-se gerar uma sensação

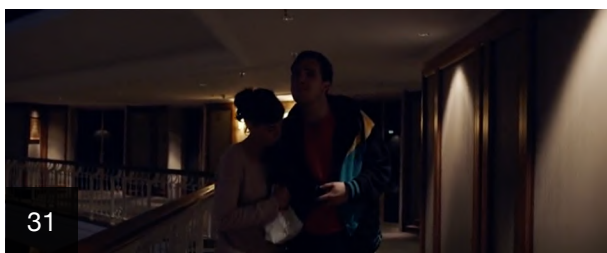


Fig. 25-32: Fotogramas de "Victoria" organizados por ordem cronológica

de encurralamento, ao circunscrever esta ação pulsante a este pequeno microcosmo da cidade (fig.25). Onde quer que se olhe existem grandes massas em redor dos fugitivos, forçando os protagonistas a entrar num dos prédios e, posteriormente, num apartamento (fig. 26).

Em geral, a filmagem ininterrupta usufrui de uma continuidade e conectividade entre os espaços. Tudo se interliga, permitindo que as personagens vençam vários “degraus de intimidade”.²¹⁶ Vive-se a cidade a pé e de carro, transitando do público para o privado, evidenciando uma fluidez de circulação. Atravessando ruas e quarteirões, deslocando-se de caves para coberturas, correndo na escuridão, cruzando furtivamente interiores e exteriores e arrastando-se de um esconderijo para outro, as personagens são abraçadas pelas paisagens urbanas de Berlim. Todo este sentido de permeabilidade permite fabricar esta experiência onde não se para, incitando um crescimento de agitação no público. Vive-se o filme através de um sentido de descoberta, no qual o cineasta seduz a audiência, ininterruptamente, por becos, ruas e avenidas. Deste modo, o cenário vai sendo construído mentalmente pelo espectador ao longo do filme, à medida que este embarca nas diferentes viagens que o realizador vai propondo.

Nesta coreografia à escala urbana, o movimento é, indubitavelmente, o elemento que articula as diversas instâncias do filme. São, precisamente, estas rotas, que compõem e estruturam esta experiência cinematográfica e vão inaugurando as circunstâncias arquitetónicas do filme. Uma nova rota equivale a um espaço novo ou a um mesmo espaço visto através de um outro prisma. Assim, o espaço cénico de “Victoria” constrói-se sobre “a mobilidade, a dinâmica, a tensão e o ritmo dos acontecimentos.”²¹⁷ Encerrando a tríade de casos práticos, este objeto cinematográfico, erguido através de um fluxo espaço-temporal permanente, retrata a intrusão do corpo na ordem controlada da arquitetura²¹⁸, contrastando a organicidade dos movimentos dos intérpretes com a solidez rígida das construções berlinenses. Se Ozu domina o sentido simples e depurado das coisas e Hitchcock constrói universos pictóricos inigualáveis pela sua expressão, Schipper destaca-se aqui pela utilização do movimento como meio de registo.

216 Zumthor, *Atmosferas*, 51.

217 Mendes Ribeiro, “Arquitetura e Espaço Cénico,” 94.

218 Tschumi, *Architecture and disjunction*, 123.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Avançando um discurso assente numa visão transdisciplinar da arquitetura, este trabalho examinou o seu cruzamento com as cenografias desenvolvidas para contexto cinematográfico, procurando diluir as fronteiras entre estas duas áreas. Compreende-se, desde logo, que a arquitetura fornece os instrumentos necessários para uma conceção e leitura plástica do cenário. Por sua vez, a cenografia incorpora uma ferramenta de investigação que pode ser utilizada para pensar e desenhar o espaço.

O trabalho teórico de Tschumi avança conceitos basilares para esta Dissertação. A sua noção de arquitetura enquanto algo que conjuga espaço, evento e movimento permite realizar leituras espaciais que se interligam, facilmente, com o conceito de performance. Assim, surge a ideia de que a arquitetura não pode ser desligada dos eventos que alberga, nem do movimento dos corpos que a ocupam. Deste modo, a cenografia desenvolvida para cinema fornece ferramentas de investigação indispensáveis a este entendimento contemporâneo da arquitetura, uma vez que constitui uma prática que procura soluções espaciais que se subordinam ao evento do filme e ao movimento dos intérpretes.

Adicionalmente, observando os processos de aproximação ao projeto espacial cenográfico e as respetivas linguagens de comunicação, torna-se evidente uma convergência com a metodologia arquitetónica. Para investigar, registar, conceber e representar ideias, ambas as disciplinas recorrem a instrumentos semelhantes. Para além de justificar a permeabilidade entre as duas áreas, esta partilha de modus operandi permite fazer uma leitura do cenário enquanto objeto arquitetónico.

Constata-se, ainda, que as produções espaciais cenográficas apresentam fórmulas para universos inventivos que valorizam a plasticidade, o experimentalismo e uma dimensão de fenómenos subjacentes que nos aproximam de um entendimento do conceito de atmosfera.

Para complementar a reflexão teórica que procura justificar as interseções entre a cenografia e a arquitetura, a segunda parte desta Dissertação explora o espaço cénico no cinema a diferentes escalas. Foram, então, selecionados casos práticos de filmes que utilizam conscientemente as lógicas da arquitetura para conduzir as suas narrativas. Os mecanismos espaciais aos quais recorrem ativam o relato e ditam a performance dos intérpretes. Os espaços destes filmes interagem com as respetivas

histórias, acabando por contá-las. Recorrendo às palavras de Fernando Távora, “o espaço organizado não é apenas condicionado mas é também condicionante”.²¹⁹

Resta, neste momento, indagar sobre as lições de arquitetura transmitidas pelos três espaços cénicos que foram alvo de análise. A rede de relações estabelecidas entre os três filmes enriquece a compreensão da experiência espacial no cinema. Assim, parte-se do universo doméstico, passando por um espaço semiprivado, terminando à escala urbana. Naturalmente, pela lente destes três cineastas, o espectador é introduzido a mundos muito distintos, em diversos cantos do globo. É através da casa que Ozu leva o espectador ao universo interior das personagens, que espelham a sociedade japonesa vigente na época. “Ohayô” elucida a audiência sobre o habitar japonês e mostra como a unidade familiar se apropria do espaço doméstico nesta cultura oriental. Retrata-se a importância dos espaços intermédios, do anel de circulação, da permeabilidade visual e da pluralidade de acessos à casa. À escala da comunidade surgem ainda outros assuntos importantes para uma leitura arquitetónica. Inserido num ambiente urbano cosmopolita, o pátio de “Rear Window” testemunha uma diversidade de situações, de eventos e movimentos. O espaço comunitário surge, deste modo, como uma teia que une diversos universos domésticos. Neste filme, o pátio representa um espaço de reunião, mediando a escala doméstica com a escala urbana e procurando atingir a unidade dentro da heterogeneidade. Por fim, “Victoria” avança um retrato diversificado de percursos por Berlim. A cidade alberga a experiência humana, tornando-se no lugar no qual as personagens andam, dançam, correm, deslocam-se de bicicleta, conduzem e são conduzidas.

Contudo, neste desejo de mapear as lições de arquitetura transmitidas pelos objetos cinematográficos, não se pode deixar de mencionar a abordagem ao projeto cenográfico de cada filme. A maneira como se desenvolve a espacialidade revela-se absolutamente singular.

Ozu ensina a projetar espaços que se destacam pela concisão e simplicidade. Ao projetar o seu espaço cénico, nota-se que toma particular atenção à escala humana, ao passo, ao movimento e ao olhar. Nos cenários de Ozu, é indispensável calcular quantos passos demora do ponto A ao ponto B, de forma a recriar o ritmo da vida quotidiana. A sua vontade de exaltação dos rituais comuns e da banalidade da existência conduz o cineasta a rejeitar qualquer filtro que altere a realidade. Cada cena é composta de Homem para Homem, de maneira a evidenciar que as personagens, os objetos e a casa formam

219 Távora, Da Organização do Espaço, 23.

uma unidade espacial. Os espaços não só são definidos pela posição das portas e das paredes, como também pelos móveis que auxiliam o desenho da cena, pelos objetos que estão distribuídos pela casa e, finalmente, pelos seus habitantes.

Se Ozu se foca nos interiores domésticos, Hitchcock parte para o trabalho da fronteira entre interior e exterior. O cineasta destaca-se por uma espacialidade baseada na expressão e em procedimentos visuais. No domínio plástico que exerce sobre os elementos cenográficos, torna-se possível extrair outras lições de arquitetura. Hitchcock desenha o suporte arquitetónico do seu filme, explorando elementos visíveis, tais como a mancha, a massa, a luz e o pigmento. A eloquência da sua obra é criada através da interação dos volumes com a luz, da sinfonia de cores e formas, da exploração de texturas, da procura pelo equilíbrio de proporções, e da disposição dos objetos que caracterizam espaços habitáveis. No fundo, o cineasta ensina-nos a erguer uma harmonia compositiva entre os elementos. Na conceção do cenário de "Rear Window", acabam por se colocar questões que também participam no projeto arquitetónico: o que se quer dar a ver? Ou pelo contrário, o que se quer esconder?

Ultrapassada a escala do espaço comunitário, prossegue-se para a cidade. A técnica do take único em "Victoria" espelha uma experiência em tempo real, construída através de espaços que se ligam continuamente. Apesar de não se construir nenhuma estrutura efémera para o filme, este objeto cinematográfico desafia o espectador a pensar na conectividade entre espaços no tecido urbano. Traçando diversos itinerários na cidade, as personagens transitam de ruas para caves, de avenidas para lojas, de pátios para prédios. O filme joga com as diversas escalas da cidade, tomando partido de um fluxo lógico entre os diferentes elementos urbanos. Schipper, indubitavelmente, recorre ao movimento como meio de registo, sendo este o elemento que articula as diversas instâncias do filme. Fundamentalmente, seja através da simplicidade e depuração, da expressão visual ou da mobilidade dinâmica, os três filmes convocam leituras espaciais profundamente conectadas aos seus eventos e movimentos. Pretende-se encerrar este conjunto de reflexões, defendendo que a arquitetura vai muito para além das representações em planta, em corte, em alçado ou em axonometria, traduzindo-se sempre em experiências vividas.

Tschumi propõe a noção de que “o futuro da arquitetura reside na construção de eventos”.²²⁰ Aceitando a proposta do arquiteto, nesta Dissertação também se entende que a arquitetura constitui a espacialização do evento. Com efeito, o caráter espaço-temporal do objeto cinematográfico possibilita testemunhar a sincronização entre espaço, evento e movimento, o que o classifica como um instrumento de investigação altamente relevante nesta Dissertação. Deste modo, torna-se possível olhar para a arquitetura como uma prática híbrida e heterogênea, que não pode viver de abordagens meramente utilitárias. Deve sim desafiar e questionar as premissas inerentes a um determinado contexto, gerando a possibilidade de se criar eventos transformadores dentro do espaço.

No fundo, o diálogo entre ambas as áreas permite que se possa pensar na cenografia como um fenómeno espacial único que amplia o leque disciplinar da arquitetura, e na arquitetura como uma prática que fornece ferramentas de investigação à cenografia. Claro que mais do que tudo, esta Dissertação surge como uma rede que une várias aprendizagens realizadas ao longo de um percurso académico.

FONTES E REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

- Alarcão, Pedro. "O Resgate Do Tempo." In *O Desenho Como Mediação : As Termas Romanas De São Pedro Do Sul*. Coimbra: EDARQ, 2021.
- Ambasz, Emilio *The Architecture of Luis Barragán*. Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1976.
https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2461_300298680.pdf.
- Aronson, Arnold. "Introduction: Scenography or Design." In *The Routledge Companion to Scenography*, 1-15: Routledge, 2017.
- Ban, Shigeru. "Emergency Architecture." In *Reconstructing the Future Cities as Carbon Sinks*, edited by Bauhaus Earth, Hans Joachim Schellnhuber and Rocío Armillas Tiseyra, 201-213. Basileia: Birkhäuser, 2023.
- Barnwell, Jane. *Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television*. Vol. 67: Bloomsbury Publishing, 2017.
- — —. *Production Design: Architects of the Screen*. Vol. 18, Londres: Wallflower Press, 2004.
- Barsacq, Leon. *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Film Design*. Nova Iorque e Scarborough, Ontario: Plume, 1976.
- Bazin, André. "O Cinema: Ensaio." Brasiliense, 1991.
- Bordwell, David. *Ozu and the Poetics of Cinema*. Nova Jérsei: Princeton University Press, 1988.
- Brejzek, Thea. "Between Symbolic Representation and New Critical Realism: Architecture as Scenography and Scenography as Architecture." In *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*, edited by Joslin McKinney and Scott Palmer. Londres: Bloomsbury Publishing, 2017.
- Bruno, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Nova Iorque: Verso Books, 2002.
- Chandler, Charlotte. *Nobody's Perfect : Billy Wilder : A Personal Biography*. Londres: Pocket, 2003.
- Connor, J.D. "The New Hollywood 1981-1999." In *Art Direction and Production Design*, edited by Lucy Fischer, 118-138. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.
- Cvejić, Bojana, and Ana Vujanović. *Public Sphere by Performance*. Berlin: b_books, 2015.
- Eisenstein, Sergei. *Film Form: Essays in Film Theory*. HMH, 2014.
- Eisenstein, Sergei "Piranesi, or the Fluidity of Forms." Translated by Roberta Reeder. In *Oppositions*, 84-110: MIT Press for the Institute for Architecture and Urban Studies, 1977.
- Eisenstein, Sergei M, Yve-Alain Bois, and Michael Glenny. "Montage and Architecture." *Assemblage*, no. 10

(1989): 111-131.

Fischer, Lucy. "Introduction." In *Art Direction and Production Design*, edited by Lucy Fischer, 1-22. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.

Frampton, Kenneth. *História Crítica Da Arquitetura Moderna*. Translated by Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

Froehlich, Dietmar. *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*. Birkhäuser, 2018.

García, Manuel, and Carlos Martí. *La Arquitectura Del Cine*

Estudios Sobre Dreyer, Hitchcock, Ford Y Ozu. Arquia/Temas. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2008.

Graça Dias, Manuel. *Jmr 92.02 João Mendes Ribeiro, Arquitetura E Cenografia*. Coimbra: XM, 2003.

Holl, Steven. *Steven Holl-Simmons Hall: Mit Undergraduate Residence*. Princeton Architectural Press, 2004.

Hughes, Eileen. *On the Set of Fellini Satyricon: A Behind-the-Scenes Diary*. Nova Iorque: William Morrow and Company, 1971.

Isackes, Richard M, and Karen L Maness. *The Art of the Hollywood Backdrop*. Simon and Schuster, 2016.

Iturrioz, Arantzazu Luzarraga. "Proyectar Desde La Imagen: La Fotografía Como Instrumento Creador De Atmósferas Construidas En La Obra De Druot, Lacaton Y Vassal." In *Inter Fotografía Y Arquitectura*, edited by Rubén Alcolea and Jorge Tárrago, 187-197. Navarra: Universidade Navarra, 2016.

Jackson Pollock *New Approaches*. Nova Iorque: The Museum of Modern Art, 1999.

https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_226_300198616.pdf.

Jacobs, Steven. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Roterdão: 010 Publishers, 2007.

Juárez, Helia de San Nicolás "La Fotografía Como Fuente Documental Y

Herramienta Visual En El Cine De Jacques Tati." In *Inter Fotografía Y Arquitectura*, edited by Rubén Alcolea and Jorge Tárrago, 92-101. Navarra: Universidade Navarra, 2016.

Koch, Howard , Julius J. Epstein, and Philip G. Epstein. *Casablanca*. Warner Bros, 1942.

Mendes da Rocha, Paulo. *Maquetes De Papel*. Cosac Naify, 2007.

Merrill, Michael. *Louis Kahn: The Importance of a Drawing*. Lars Müller Publishers, 2021.

Pallasmaa, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsínquia: Rakennustieto, 2001.

— — —. *The Thinking Hand*. Nova Jérсия: Wiley, 2009.

Pedro, Désirée. *João Mendes Ribeiro. Arquitetos Portugueses*. Vila do Conde: Quidnovi, 2011.

Prince, Stephen. "Hollywood's Digital Backlot, 2000– Present." In *Art Direction and Production Design*, edited by Lucy Fischer, 139-156. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.

Ramirez, Juan Antonio. *Architecture for the Screen: A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age*.

McFarland, 2012.

Sato, Tadao. *Currents in Japanese Cinema: Essays by Tadao Sato*. Translated by Gregory Barrett. Tokyo: Kodansha International Ltd., 1982.

Schechner, Richard. *Performance Studies: An Introduction*. Routledge, 2017.

— — —. *Performance Studies: An Introduction*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2020.

Scott, Geoffrey. *The Architecture of Humanism. A Study in the History of Taste*. Boston e Nova Iorque: Houghton Mifflin Company, 1914.

Siza, Álvaro. *01 Textos* Porto: Civilização Editora, 2009.

Siza, Álvaro, Antonio Toca Fernández, José María Buendía Júlbez, and Luis Barragán. *Barragan: The Complete Works*. Londres: Thames and Hudson, 1996.

Surgers, Anne. *Scénographies Du Théâtre Occidental*. Troisième édition revue et augmentée ed. Malakoff: Armand Colin, 2017.

Tavares, Domingos. *Donato Bramante: Arquitetura Da Ilusão*. Porto: Dafne Editora, 2007.

— — —. *Francesco Borromini Dinâmicas Da Arquitectura*. Porto: Dafne Editora, 2004.

Távora, Fernando. *Da Organização Do Espaço*. 9ª edição ed. Porto: FAUP publicações, 2015.

Teotónio Pereira, Nuno. "Arquitetura Religiosa." In *Movimento De Renovação Da Arte Religiosa: Textos E Artigos*, edited by João Alves da Cunha: Centro Nacional de Cultura, 1953.

Testa, Peter. *A Arquitectura De Álvaro Siza*. Porto: FAUP, 1988.

Tschumi, Bernard. *Architecture and Disjunction*. Cambridge, Massachusetts: MIT press, 1996.

— — —. *The Manhattan Transcripts*. Londres: Academy Editions, 1994.

Tschumi, Bernard, and Enrique Walker. *Tschumi on Architecture: Conversations with Enrique Walker*. Monacelli Press, 2006.

Vasconcelos, Flório de. "A Nova Igreja Do Santo Condestável- Uma Obra Impura." In *Movimento De Renovação Da Arte Religiosa: Textos E Artigos*, edited by João Alves da Cunha: Centro Nacional de Cultura, 1951.

Whitlock, Cathy, and Art Directors Guild. *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction*. Nova Iorque: Harper Collins, 2010.

Zumthor, Peter. *Atmosferas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

Artigos

- Atkinson, David “Hitchcock’s Techniques Tell Rear Window Story.” *American Cinematographer* 71. (1990).
 Accessed 27/12/2023. <https://theasc.com/articles/hitchcocks-techniques-rear-window>.
- Barnes, Henry. “How Sebastian Schipper Created a One Take Thriller That Surpassed Hitchcock.” (2016).
<https://www.theguardian.com/film/2016/mar/24/sebastian-schipper-thriller-victoria--interview>.
- Belin, Film Museum. *Moving Spaces*. Berlin, Film Museum Belin, 2005.
- Corliss, Richard “When Antonioni Blew up the Movies.” *Time* (2007).
<https://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1649984-3,00.html>.
- Jarmusch, Jim. “Two or Three Things About Yasujiro Ozu.” *ArtForum* 42, no. 2. (2003). Accessed 18/12/2023.
<https://www.artforum.com/features/jim-jarmusch-216685/>.
- Mattens, Filip. “The Aesthetics of Space: Modern Architecture and Photography.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 69, no. 1 (2011). <https://academic.oup.com/jaac/article/69/1/105/5980129>.
- Rocchi, Elena. *Post-Production of a Horizon: a Collage Sequence for the Resor House*. 2019.
- Scovell, Adam. “The 5 Loneliest Landscapes in the Films of Michelangelo Antonioni.” *British Film Institute* (2019). <https://www.bfi.org.uk/lists/landscapes-locations-michelangelo-antonioni>.
- Sichère, Marie-Anne. “Jacques Tati: Où Est L’architecte?.” *Monuments historiques* 137 (1985): 88.

Entrevistas e conferências

- Adam, Ken. “Conversation with Ken Adam.” By Maria Harman. *The Scenographer*. 2013.
<https://www.thescenographer.org/wp-content/uploads/2018/04/ken-adam-English.pdf>.
- Barrett, K.K. “Creating the Brave New World of ‘Her’.” By Tierney Sneed. *The US News*. 2013.
<https://www.usnews.com/news/articles/2013/12/20/creating-the-brave-new-world-of-her>.
- Basili, Giancarlo. “Giancarlo Basili, Lo Scenografo Della Serie ‘L’amica Geniale’ in Normale.” *Scuola Normale Superiore*, 2020.
- Caballero, Eugenio. “Inside the Obsessive World of Alfonso Cuarón and His ‘Roma’ Production Design.” By Anne Thompson. *Indie Wire*. 2018.
<https://www.indiewire.com/awards/industry/roma-behind-the-scenes-production-design-alfonso-cuaron-exclusive-video-1202029407/>.
- — —. “‘Roma’ Production Designer Eugenio Caballero on Recreating Alfonso Cuarón’s Home.” By Joyce Eng. *Gold Derby*. 2018. https://www.youtube.com/watch?v=gl_fX5a6tKg&t=543s.
- Carter, Rick. “‘Time’ at Esmoa: Into the Mind of Movie Production Designer Rick Carter.” By Bondo Wyszpolski.

Easy Reader. 2022. <https://easyreadernews.com/time-at-esmoa-into-the-mind-of-movie-production-designer-rick-carter/>.

Graça Dias, Manuel. "Contradições E Complexidades. Manuel Graça Dias." By Luís Urbano. JackBackPack. <https://vimeo.com/780275922>.

Lacaton, Anne. "The Architecture of Pleasure. Speaking with Anne Lacaton About Dwelling, Designing, Reinventing and Transformation." By Ioana Zacharias-Vultur. Zeppelin. 2023. <https://e-zeppelin.ro/en/>.

Lee, Ha Jun, and Joon Ho Bong. "Building the 'Parasite' House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year's Best Set." By Chris O'Falt. Indie Wire. 2019. <https://www.indiewire.com/awards/industry/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>.

Logan, John. "Hugo - Behind the Scenes -the Magic of Hugo - Scorsese Movie (2012) Hd." 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=7cWjOXWFHxQ>.

Schipper, Sebastian. "Sebastian Schipper and Laia Costa on "Victoria"." AOL BUILD. 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=3KluPyqrmOY&t=1160s>.

Scorsese, Martin. "Hugo - Behind the Scenes -the Magic of Hugo - Scorsese Movie (2012) Hd." 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=7cWjOXWFHxQ>.

Souto de Moura, Eduardo "Conversando Con... Eduardo Souto Moura." By Manuel Giménez Ribera and Hugo Costa, no. 12. Revista EGA. 2007. <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/10288/10030>.

Tagliabue, Benedetta. "Benedetta Tagliabue in Conversation with Javier Fernández Contreras: Enric Miralles and the Hockney Collages." By Javier Fernandez Contreras. Superposition, no. 2. 2023. 117-121.

Tuñón, Emilio. "Conversando Con... Emilio Tuñón (Parte I)." By Javier F. Raposo, Mariasun Salgado and Belén Butragueño, no. 32. Revista EGA. 2018. <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/9802/9749>.

Teses de Doutoramento

Mendes Ribeiro, João. "Arquitectura E Espaço Cénico." Prova de Doutoramento, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, 2009. <https://estudogeral.uc.pt/handle/10316/12133>.

Peris Eugenio, Marta. "La Casa Japonesa a Través Del Cine De Yasujiro Ozu." Prova de Doutoramento, Universidad Politécnica de Catalunya, ETSAB, 2015. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/105135>.

Páginas Web

“Scripts for a New World: Film Storyboards by Alessandro Poli.” Canadian Centre for Architecture, 2018,

<https://www.cca.qc.ca/en/events/59009/scripts-for-a-new-world>.

“Auf Der Spur Von Victoria.” 2023, accessed 08/01/2024, <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1rl2nxM552QoDOvc8YQi4t4J0Hbl&femb=1&ll=52.506045068949135%2C13.37827094387273&z=17>.

“Local 800 History.” accessed 01/12/2023, <https://adg.org/the-guild/full-history/>.

“Performance Sets.” Emagispace, 2015, accessed 29/11/2023, 2023, <https://emagispace.com/solutions/performance-sets/>.

“Music for the Motion Picture Victoria.” 2015, accessed 08/01/2024, <https://www.nilsfrahm.com/works/music-for-the-motion-picture-victoria/>.

“L’homme À La Tête De Caoutchouc (Georges Méliès) - Extrait.” La Cinemathèque Française, 2018, accessed 02/12/2023, https://www.youtube.com/watch?v=PLhpm_U59aE&t=33s.

“Design Technologies.” 2022, accessed 30/10/2023, <https://www.herzogdemeuron.com/topics/design-technologies/>.

“Transformation De La Tour Bois Le Prete, Paris 17.” 2011, http://www.lacatonvassal.com/data/documents/20140218-130113LV_FchA4_HabitatTransfo_TBP_bd.pdf.

“Nils Frahm - Music for the Motion Picture Victoria.” 2015, accessed 08/01/2024, https://www.youtube.com/playlist?list=PLVjWWIQMML6C62PTj5_q-vnJT_hPVPj8A.

“Victoria.” European Film Awards, 2015, accessed 08/01/2024, https://europeanfilmawards.eu/en_EN/film/victoria.3681.

“Blade Runner 2049 Miniatures.” 2017, accessed 05/11/2023, <https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&t=140s>.

ÍNDICE DE IMAGENS

Parte I

Fig. A: Lanthimos, Yorgos, dir. Poor Things. 2023. Irlanda, Reino Unido e Estados Unidos da América: Searchlight Pictures.

1. Convergências e Divergências

Fig. 1: Don Giovanni / Gehry + Rodarte, 2003, Acedido em 08/06/2023. <https://www.archdaily.com/253238/don-giovanni-gehry-rodarte/1337467944498-cached>.

Fig. 2: Acedido em 09/06/2023. <https://socks-studio.com/img/blog/metropolis-02-04-800x628.jpg>.

Fig. 3: Yukio, Shimizu. Alvar Aalto Exhibition. 1984. Fotografia. In Reconstructing the Future Cities as Carbon Sinks, Basileia: Birkhäuser, 2023.

Fig. 4: Shigeru Ban Architects, Paper House, 1995, Tóquio. Acedido em 02/06/2023. <https://shigerubanarchitects.com/works/paper-tubes/paper-house/>.

Fig. 5: Sakuma, Takanobu. Paper Log House, Japan. 1995. Fotografia. In Reconstructing the Future Cities as Carbon Sinks, de Basileia: Birkhäuser, 2023.

Fig. 6: Wiene, Robert, dir. The Cabinet of Dr. Caligari. 1920. Alemanha: Goldwyn Pictures.

Fig. 7: Mair, Walter, Cenário Para “Medeia Em Corinto” Na Ópera Estatal Da Baviera Em 2010. , 2010, Acedido em 25/05/2023. https://www.bauwelt.de/dl/746281/bw_2011_05_0002-0003.pdf.

Fig. 8: L'inhumaine Directed by Marcel L'herbier, 1924, Acedido em 07/07/2023. <https://thecharnelhouse.org/2014/02/25/robert-mallet-stevens-and-fernand-leger-set-designs-for-linhumaine-1924/linhumaine-directed-by-marcel-lherbier-1924/>.

Fig. 9: Vaux, Marc, Hôtel Martel, 10 Rue Mallet-Stevens, Paris., 1927, Paris. Acedido em https://www.centrepompidou.fr/media/picture/dd/e8/dde80c234e3203a4ceed31cd00664b21/thumb_large.jpg.

Fig. 10: Descouens, Didier, Interior of Teatro Olimpico (Vicenza) Scena, 2016, Acedido em [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior_of_Teatro_Olimpico_\(Vicenza\)_scena_.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior_of_Teatro_Olimpico_(Vicenza)_scena_.jpg).

Fig. 11: Mugnani, Antonio, Gravura De Antonio Mugnani Sobre Desenho De Ottavio Bertotti Scamozzi Em Le Fabbriche E I Disegni Di Andrea Palladio, Acedido em 01/10/2023. https://media.springernature.com/lw685/springer-static/image/art%3A10.1007%2Fs00004-020-00479-z/MediaObjects/4_2020_479_Fig5_HTML.png?as=webp.

Fig. 12: Scamozzi, Ottavio Bertotti Corte (Desenho De Ottavio Bertotti Scamozzi), 1776, Acedido em 01/10/2023. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cd/Teatro_Olimpico_sezione_Bertotti_Scamozzi_1776.jpg.

Fig. 13: Von Trier, Lars, dir. Manderlay. 2005. Dinamarca: Distributionsselskabet.

Fig. 14: Wilder, Billy, dir. The Apartment. 1960. Estados Unidos: United Artists.

Fig. 15: Kubrick, Stanley, dir. *A Clockwork Orange*. 1971. Reino Unido e Estados Unidos: Warner Bros (US) Columbia-Warner Distributors (UK).

Fig. 16: De Sica, Vittorio, dir. *Ladri Di Biciclette*. 1948. Itália: Ente Nazionale Industrie Cinematografiche.

Fig. 17: Vasconcelos, António, dir. *O Lugar Do Morto*. 1984. Portugal: Mundial Filmes.

Fig. 18: Botelho, João, dir. *Um Filme Em Forma De Assim*. 2022. Portugal: Ar de Filmes.

Fig. 19: Gonçalves, Jorge. *Dois, a Partir De Romeu E Julieta*, Coreografia De Rui Lopes, Guimarães. 2006. Fotografia. In *Arquitetura e Espaço Cénico*, de João Mendes Ribeiro. Coimbra: Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, 2009.

Fig. 20: Von Trier, Lars, dir. *Dogville*. 2003. Dinamarca: Nordisk Film.

Fig. 21: FLC, ADAGP, *Eimpreinte Du Modulor*, 2015, Paris. Acedido em 21/07/2023. <https://www.archdaily.com/769009/pompidou-centre-hosts-le-corbusier-the-measures-of-man-exhibition/5589ee70e58ece47d900001b-pompidou-centre-hosts-le-corbusier-the-measures-of-man-exhibition-photo>.

Fig. 22: Sou Fujimoto Architects, *Final Wooden House*, 2008, Acedido em 08/07/2023. <https://archinect.imgix.net/uploads/dd/ddc39c8fd5f637faff3991fff566650d.jpg?auto=compress%2Cformat&w=728&dpr=2>.

Fig. 23: Espacialistas, *Os, Os Espacialistas Nas Redondezas*, 2017, Acedido em 23/06/2023. <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1742604832435909&set=a.1742604782435914>.

Fig. 24: Kubrick, Stanley, dir. *2001: A Space Odyssey*. 1968. Reino Unido e Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

Fig. 25: Tuna, João. *Entradas De Palhaços, a Partir de Textos de Hélène Parmelin*, Encenação de António Pires, Porto. 2000. Fotografia. In *Arquitetura e Espaço Cénico*, de João Mendes Ribeiro. Coimbra: Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, 2009.

2. Espaço e Performance

Fig. 1-3: Tschumi, Bernard. 1994. In *The Manhattan Transcripts*, de Bernard Tschumi. Londres: Academy Editions, 1994.

Fig. 4: Tschumi, Bernard, *Screenplays*, 1976, Acedido em 01/07/2023. <https://www.tschumi.com/projects/50/>.

3. Processos e Linguagens

Fig. 1: Poli, Alessandro, *Página De Um Storyboard Com Notas Manuscritas E Esboços Para O Filme Supersuperficie [Supersurface]*, 1972, Acedido em 05/05/2023. https://www.cca.qc.ca/img/gyKAjaBDAGlOZn343rf5r94snw=/1920x0/11953/10922/APOLI048_ARCH400370.jpg.

Fig. 2: Alessandro Poli com os Superstudio, *Colagem Com Grelha Visível Para O Filme Supersuperficie [Supersurface] (Mais Tarde Excluída Do Filme)*, 1972, Acedido em 05/05/2023. <https://www.cca.qc.ca/>

img/52IAaOmg0wcJTvVWey5le6d0KBM=/1920x0/11954/10923/APOLI050_ARCH400307.jpg.

Fig. 3: Alessandro Poli com os Superstudio, Uma de uma série de fotomontagens utilizadas para as filmagens de Architettura interplanetaria [Arquitetura interplanetária], 1970-1971, Acedido em 05/05/2023. <https://www.cca.qc.ca/img/IEApRn5RTZen4ubO72cjBl7eCyk=/1920x0/11995/10963/AP148.S1.1970.PR02.004.jpg>.

Fig. 4: Andrejew, Andrei, Set Design Drawing for Crime and Punishment (Raskolnikow), 1923, Acedido em 08/09/2023. <https://artblart.files.wordpress.com/2016/12/andrei-andrejew-set-design-drawing-for-crime-and-punishment-raskolnikow-1923-web.jpg>.

Fig. 5: Adam, Ken, Drawing and Set for the Docking Bay from the Spy Who Loved Me, Acedido em 14/09/2023. <https://www.theguardian.com/books/2023/mar/16/ken-adam-bond-dr-strangelove-set-designer#img-5>.

Fig. 6: Kahn, Louis Yale Center for British Art Perspective, 1969-1974, Acedido em 13/09/2023. https://www.philadelphiabuildings.org/pab/app/im_display.cfm/505287?ProjectId=35F1A441-6B43-4EAD-94DB7E6819C1995C.

Fig. 7: Holl, Steven, Acedido em 12/09/2023. https://images.divisare.com/images/f_auto,q_auto,w_800/v1/project_images/502891/750851683/steven-holl-architects-raul-j-garcia-chris-mcvoy-nelson-atkins-museum-addition.jpg.

Fig. 8: Weta Workshops, Acedido em 20/03/2024. <https://www.youtube.com/watch?v=sLxxbfsj8IM&t=140s>.

Fig. 9: A Maquete De “Black Cove” Do Filme “Cold Mountain”, 2013, Acedido em 17/09/2023. https://www.lifo.gr/sites/default/files/styles/max_1920x1920/public/articles/2020-11-18/20131108_151811.jpg?itok=lg2L5Uq-.

Fig. 10: Braga, Milton, Plano Diretor Do Campus Da Universidade De Vigo, Maquete De Paulo Mendes Da Rocha, Acedido em 18/09/2023. https://vitruvius.com.br/media/images/magazines/grid_9/c73b_213.jpg.

Fig. 11: Eco, Umberto, Planta final de Eco para a biblioteca labiríntica com notas sobre as inscrições., Acedido em 06/10/2023. https://www.architecturalpapers.ch/images/articles/75_7_w370.jpg.

Fig. 12: Dante Ferretti_Studio, Acedido em 06/10/2023. <https://www.fellinimagazine.com/dante-ferretti/>.

Fig. 13: Herzog & de Meuron, Elbphilharmonie Hamburg, Hamburgo, Alemanha, 2001-2016, Planta Do Piso 17 Com Conduas Mecânicas Da Sala De Concertos Principal, 2017, Acedido em 20/09/2023. <https://blog.architizer.com/wp-content/uploads/1-38.jpg>.

Fig. 14: Broomell, Andy, Casa Los Gatos- Desenho Técnico, 2021, Acedido em 27/09/2023. <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/52b5f47de4b02301e647b509/1706835086924-R400AI9Y8PNNQC1I7478/andybroomell-film-drafting-vectorworks-set-design-LG1B.jpg?format=2500w>.

Fig. 15: — — —, Staircase, 2021, Acedido em 10/10/2023. <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/52b5f47de4b02301e647b509/1675447852629-6HRM1OIQCE9JNIFCIHTZ/craftsman-set-design-fabelmans-broomell-staircase.jpg?format=2500w>.

Fig. 16: Spielberg, Steven, dir. The Fabelmans. 2022. Estados Unidos: Universal Pictures.

Fig. 17: Herzog & de Meuron, 2021, Acedido em 01/10/2023. <https://static.dezeen.com/uploads/2021/11/>

[memphis-brooks-museum-of-art-herzog-de-meuron-design-architectura-usa_dezeen_2364_col_5-1704x853.jpg](#).

Fig. 18: Lee, Ha-Jun, Park House Design Renderings, Acedido em 02/10/2023. <https://feature.variety.com/parasitefyc/living-spaces-spin-a-story-in-themselves>.

Fig. 19: Bong, Joon-ho, dir. Parasite. 2019. Coreia do Sul: CJ Entertainment.

Fig. 20: Herzog & De Meuron, Design Technologies, 2022, Acedido em 04/10/2023. <https://www.herzogdemeuron.com/topics/design-technologies/>.

Fig. 21-22: Paramount Pictures, Hugo Cabret: 3d-Animation Making-of Von Pixomondo, 2012, Acedido em 05/10/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=pVQ6hilPkvM&t=313s>.

Fig. 23: Shulman, Julius. Case Study House #22. 1960. Fotografia. <https://www.archdaily.com/29457/julius-schulman-1910-2009/js05>.

Fig. 24: Druot, Frédéric, Anne Lacaton, e Jean-Philippe Vassal. Montagens para PLUS. 2007. In proyectar desde la imagen: la fotografía como instrumento creador de atmósferas construidas en la obra de druot, lacaton y vassal, de Arantzazu Luzarraga Iturrioz. Pamplona: Universidad de Navarra, 2016.

Fig. 25: — — —, Vista Do Interior Do Apartamento Antes Da Transformação, Acedido em 21/10/2023. https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/smallscalebigchange/images/projects/transformation_of_tour_boise_le_pretre/4/Slideshow/1.jpg.

Fig. 26: — — —, Vista Do Interior Do Apartamento Depois Da Transformação, Acedido em 21/10/2023. https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/smallscalebigchange/images/projects/transformation_of_tour_boise_le_pretre/4/Slideshow/2.jpg.

Fig. 27: Ede, François e Goudet Stephane. Fotografias de edifícios situados em capitais europeias e tomadas como referência para a preparação do Playtime. In la fotografía como fuente documental y herramienta visual en el cine de Jacques Tati, de Helia de San Nicolás Juárez. Pamplona: Universidad de Navarra, 2016.

Fig. 28: Siebel, Anne, Anne cria um “mood board” para Midnight in Paris que a levará à sua nomeação para os Óscares, Acedido em 25/11/2023. https://matthewtoffolo.files.wordpress.com/2016/02/anne_siebel_mood_board_midnight_in_paris.jpg.

Fig. 29: Carter, Rick. Back to the Future II – 2015 Hill Valley Collage. 1986. Técnica mista sobre papel 50.8x76.2 cm. ESMoA, <https://esmoa.org/piece/back-to-the-future-ii-2015-hill-valley-collage-1/>.

Fig. 30: Mies van der Rohe, Ludwig Resor House Project, Jackson Hole, Wyoming (Interior Perspective of Living Room and South Glass Wall). 1939. Grafite, folha de madeira, fotografias em gelatina e prata recortadas e coladas e fotoreprodução recortada e coladas (de Paul Klee's Colorful Meal, 1939) sobre placa de ilustração 76.1x101.5 cm. MoMA, <https://www.moma.org/collection/works/749>.

Fig. 31: Miralles, Enric. Fotocomposição Com a Staricase De San Giorgio, Veneza. Concurso Para O Instituto De Arquitetura De Veneza. 1998. In Behind the Collage, de Andrés Toala. 2022.

Fig. 32: Mansilla, Luis Moreno e Emilio Tuñon, Museum of Migrations, Algeciras, 2007, Acedido em 25/11/2023. https://arquitecturaviva.com/assets/uploads/obras/41409/av_imagen_vertical.webp?h=935580f8.

4. A Lógica Cenográfica da Arquitetura

Fig. 1: Milão - Nave Central Da Basílica De Santa Maria Presso San Satiro, 1990, Acedido em 15/07/2023. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MI-Milano-1990-Basilica-Santa-Maria-presso-San-Satiro-navata-centrale.jpg>.

Fig. 2: Gene Kelly (À Esquerda) E Cyd Charisse (À Direita) Em Brigadoon (1954) Da Mgm, Realizado Por Vicente Minnelli Com O Diretor Artístico E. Preston Ames E Cedric Gibbons. 1954. In *The Art of the Hollywood Backdrop*, de Richard M. Isackes and Karen L. Maness. Nova Iorque: Regan Arts, 2016.

Fig. 3: Majanlahti, Anthony Palazzo Spada, Perspectiva Da Galeria, 2006, Acedido em 18/07/2023. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Palazzo_Spada_perspective_gallery.jpg.

Fig. 4: Perspetiva Falsa Criada Para “the Count of Montecristo”. 1922. In *Architecture for the Screen*, de Juan Antonio Ramirez. McFarland, 2012.

Fig. 5: National Gallery of Art, 2014, Acedido em 29/07/2023. <https://images.app.goo.gl/V9BCUy5z1ca5dWwB7>.

Fig. 6: Perspetiva Falsa Criada Para “the Count of Montecristo”. 1922. In *Architecture for the Screen*, de Juan Antonio Ramirez. McFarland, 2012.

Fig. 7: Lequeu, Jean-Jacques. Planta Da Perspetiva No Palazzo Spada Em Roma Desenho a pena e tinta aguada, a cores. 53,4 x 35,2 cm. Bibliothèque nationale de France, Paris. <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb40297003d>.

Fig. 8: Pérez, Vicenç Valcárcel, Francesco Borromini (1599-1667), Perspetiva (Ilusionismo Barroco) (1653), Galleria Spada, Roma, 2020, Acedido em 19/07/2023. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francesco_Borromini_%281599-1667%29,_Prospectiva_%28Il-lusionisme_barroc%29_%281653%29,_Galeria_Spada,_Roma.jpg.

Fig. 9: Siza, Álvaro. Planta Casa António Carlos Siza. Biblioteca de Arte e Arquivos Gulbenkian, <https://www.sizabaroque.com/wp-content/uploads/2022/08/siza-barroco-img-about.jpg>.

Fig. 10: Álvaro Siza, Casa António Carlos Siza, 2012, Acedido em 19/07/2023. <https://www.urbipedia.org/hoja/Archivo:AlvaroSiza.CasaAntonioCarlosSiza.jpg>.

Fig. 11: Wiene, Robert, dir. *The Cabinet of Dr. Caligari*. 1920. Alemanha: Goldwyn Pictures.

Fig. 12: Guerra, Fernando, Casa Robalo Cordeiro / João Mendes Ribeiro, Acedido em 30/07/2023. https://www.archdaily.com.br/br/784990/casa-robalo-cordeiro-joao-mendes-ribeiro/5703d32ce58ece364900010f-casa-robalo-cordeiro-joao-mendes-ribeiro-photo?next_project=no.

Fig. 13: Termas Romanas De São Pedro Do Sul, 2023, Acedido em 30/07/2023. <https://www.tps.com.pt/wp-content/uploads/2023/02/DSC1283-HDR.jpg>.

Fig. 14: Villa Müller Em Praga, Acedido em 09/01/2024. <https://www.iconichouses.org/foto/news/2023/ca-villa->

[muller/Villa-Müller-4-JPG-032.jpg](#).

Fig. 15: Kubrick, Stanley, dir. *The Shining*. 1980. Reino Unido e Estados Unidos: Warner Bros (US) Columbia-EMI-Warner Distributors (UK).

Fig. 16: Furman, Adam Nathaniel, Radiador E Azulejos No Corredor De Entrada Da Villa Muller, 2005, Praga. Acedido em 28/01/2023. http://3.bp.blogspot.com/-N86Kwc_7JV0/VHwGW2P5T_I/AAAAAAAAAGs0/0ACC1WHcqz0/s1600/Radiator-in-entrance-of-Villa-Muller-AdamNathanielFurman-editedSMALL.jpg.

Fig. 17: Jojic, Sonia, Diagrama De Kevin Lynch Dos “Cinco Elementos Físicos”, Acedido em 09/01/2024. https://www.researchgate.net/figure/Kevin-Lynch-diagram-of-the-Five-Physical-Elements-Source-Sonia-Jojic-fig2_331300356.

Fig. 18: Jeunet, Jean-Pierre, dir. *Amélie*. 2001. França e Alemanha: UGC Fox Distribution.

Fig. 19: Tati, Jacques, dir. *Playtime*. 1967. França e Itália: SN Prodis (FR) Unidis (IT).

Fig. 20: Wyler, William, dir. *Roman Holiday*. 1953. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Fig. 21: Cuarón, Alfonso, dir. *Roma*. 2018. México e Estados Unidos: Netflix.

Fig. 22: Reyes, Chucho. *Caballo Rosa*. Técnica mista sobre papel de seda 75x49.5 cm. México. <https://www.inverartgallery.com/artist/chucho-reyes/painting/pink-horse/>.

Fig. 23: Benedetti, Carla de, *Caballeriza San Cristobal*, 1969, Cidade do México. Acedido em 07/09/2023. <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2017/10/25/luis-barragan-the-unattainable-master.html>.

Fig. 24: Corredor, Acedido em 07/09/2023. <https://en.mxcity.mx/wp-content/uploads/2016/08/gilardi.jpg>.

Fig. 25: Burri, Rene, *Cuadra San Cristobal*, Na Cidade Do México, Projetado Por Luis Barragán, 1969, Acedido em 09/08/2023. https://media.newyorker.com/photos/591f76300844374e57c42b16/master/w_2240,c_limit/Gregory-Magid-Barragan_01.jpg.

Fig. 26: Ozu, Yasujiro, dir. *Ohayô*. 1959. Japão: Shochiku.

Fig. 27: Scorsese, Martin, dir. *Mean Streets*. 1973. Estados Unidos: Warner Bros.

Fig. 28: Caravaggio. *Vocação De São Mateus*. 1600. Óleo sobre tela 340x322 cm. Igreja São Luis dos Franceses, Roma. <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/caravaggio/calling/calling.jpg>.

Fig. 29: Kubrick, Stanley, dir. *The Shining*. 1980. Reino Unido e Estados Unidos: Warner Bros (US) Columbia-EMI-Warner Distributors (UK).

Fig. 30: Eisenstein, Sergei. 8. 1938. In *Montage and Architecture*, de Sergei Eisenstein. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1989.

Fig. 31: — — —. 4. 1938. In *Ibid*.

Fig. 32: Choisy, Auguste. 4. 1899. In *Histoire de l'architecture*, de Auguste Choisy. Paris: Gauthier-Villars, 1899.

Fig. 33: — — —. 5. 1899. In *Ibid*.

Fig. 34: — — —. 6. 1899. In *Ibid*.

Fig. 35: — — —. 8. 1899. In *Ibid*.

Fig. 36: Tschumi, Bernard. Sobreposição Pontos, Linhas, Superfícies. 1982. In Cinégramme Folie Le Parc de la Vilette, de Bernard Tschumi. Princeton: Princeton Architectural Press, 1987.

Fig. 37: — — —. Documento geral do “urbanismo”. 1982. In Ibid.

Fig. 38: Le Nouveau Programme, Le Parc De La Vilette, 2023, Acedido em 09/01/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=VYJK--AlHi4&t=1235s>.

Fig. 39: Tschumi, Bernard. Princípios de montagem da Promenade Cinemática. 1984. In Cinégramme Folie Le Parc de la Vilette, de Bernard Tschumi. Princeton: Princeton Architectural Press, 1987.

Fig. 40: Eisenstein, Sergei, Acedido em 02/10/2023. https://socks-studio.com/img/blog/20070822_134228_f1e3d3a315651925f65ee64081cf9c9b-800x363.jpg.

5. A Lógica Arquitetónica da Cenografia

Fig. 1: Méliès, George. O Segredo de L'homme À La Tête En Caoutchouc. In Mage et “Mes Memoires”, de George Méliès. Paris: Prisma, 1945.

Fig. 2: — — —. O Segredo Dos Abismos Submarinos. In Mage et “Mes Memoires”, de George Méliès. Paris: Prisma, 1945.

Fig. 3: — — —, dir. L'homme À La Tête En Caoutchouc. 1901. França: Star Film Company.

Fig. 4: — — —, dir. La Sirène. 1904. França: Star Film Company.

Fig. 5-6: Cena Que Utiliza a Técnica “Glass Shot” Em Nana (1926) De Jean Renoir. In Caligari's cabinet and other grand illusions, de Leon Barsacq. Nova Iorque e Scarborough, Ontario: Plume, 1976.

Fig. 7: In The Art of the Hollywood Backdrop, de Richard M. Isackes and Karen L. Maness. Nova Iorque: Regan Arts, 2016.

Fig. 8: Vertov, Dziga, dir. Man with a Movie Camera. 1929. União Soviética: GME.

Fig. 9: Hopper, Edward. House by the Railroad. 1925. Óleo sobre tela 61x74 cm. MoMA, Nova Iorque. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b4/The_House_by_the_Railroad_by_Edward_Hopper_1925.jpg/600px-The_House_by_the_Railroad_by_Edward_Hopper_1925.jpg.

Fig. 10: Magritte, René. Architecture Au Clair De La Lune. 1956. Óleo sobre tela 65x50 cm. Bélgica. <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/architecture-au-clair-de-lune-1956>.

Fig. 11: Hitchcock, Alfred, dir. Psycho. 1960. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Fig. 12: Magritte, René. The Improvement. 1962. Guache sobre papel 65.1x54.3 cm. https://arthive.com/renemagritte/works/638327~The_improvement.

Fig. 13: Weir, Peter, dir. The Truman Show. 1998. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Fig. 14: Wiene, Robert, dir. The Cabinet of Dr. Caligari. 1920. Alemanha: Goldwyn Pictures.

Fig. 15: Murnau, F. W. Perspetiva Forçada Nos Cenários Dá a Sunrise (F. W. Murnau, 1927, Art Dir. Rochus Gliese) Um Visual Expressionista. 1927. In Art Direction and Production Design, de New Jersey: Rutgers University Press,

2015.

Fig. 16: Rembrandt. A Man Writing by Candlelight. 1629. Óleo sobre cobre 13.9x13.9cm. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/Rembrandt - Bredius 425 - Man Writing by Candlelight - c.1629 Bader Collection.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/Rembrandt_-_Bredius_425_-_Man_Writing_by_Candlelight_-_c.1629_Bader_Collection.jpg).

Fig. 17-18: Wegener, Paul, and Carl Boese, dir. Der Golem. 1920. Alemanha: UFA GmbH.

Fig. 19: Antonioni, Michelangelo, dir. Blow-Up. 1966. Reino Unido e Itália: Premier Productions.

Fig. 20: Antonioni, Michelangelo, dir. Il Deserto Ross. 1964. Itália e França: Premier Productions Cineriz (IT) Inter France Distribution (FR).

Fig. 21: Godard, Jean-Luc, dir. Pierrot le Fou. 1965. França: Société Nouvelle de Cinématographie.

Fig. 22-23: Wiene, Robert, dir. Raskolnikow. 1923. Alemanha: Bayerische-Film.

Fig. 24: Tati, Jacques, dir. Mon Oncle. 1958. França e Itália: Gaumont.

Fig. 25: A Casa Artificial De “Monsieur Hulot” Em St Maur-Des-Fossés, Paris, Erguida Para “Mon Oncle” (1958), De Jacques Tati, Acedido em 05/11/2023. <https://www.flickr.com/photos/pietschreuders/3650052991>.

Fig. 26: CVG, Vues 3d Face / Dos, 2018, Acedido em 04/11/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=wjE9iBorpnQ&t=345s>.

Fig. 27-28: Greenlight Filmmaking, Making Of The French Dispatch with Wes Anderson Pt.2 | Behind the Scenes, 2021, Acedido em 04/11/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=wjE9iBorpnQ&t=345s>.

Fig. 29: Anderson, Wes, dir. The French Dispatch. 2021. Estados Unidos: Searchlight Pictures.

Fig. 30-31: Cinema Labyrinthine, Roma - How Production Design Resurrects Memories (Behind the Scenes), 2021, Acedido em 05/11/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=d0cqnQdkue4&t=2s>.

Fig. 32-33: A Vila Mineira Gaulesa De “How Green Was My Valley” (1941) Tornou-Se Na Vila Norueguesa Para “the Moon Is Down” (1943). In Architecture for the screen: a critical study of set design in Hollywood’s golden age, de Juan Antonio Ramirez. McFarland, 2012.

Fig. 34: Emagispace, 2017, Acedido em 07/11/2023. <https://emagispace.com/awards/buildings-2017-product-innovations-grand-winner/>.

Fig. 35-36: — — —, Emagispace Eco-Friendly Construction Featured in Sony’s the Possession of Hannah Grace, 2018, Acedido em 07/11/2023. <https://www.youtube.com/watch?v=8FkpVD92kCs>.

Fig. 37: — — —, Emagiblocks, 2017, Acedido em 07/11/2023. <https://emagispace.com/wp-content/uploads/2017/05/Striking-Stage-InfoGraph.pdf>.

Parte II

Fig. B: Hitchcock, Alfred, dir. Rear Window. 1954. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

1. Casa

Fig. 1: Morandi, Giorgio. Natura Morta. 1938. Pintura a óleo. Catalogo generale dei Beni Culturali, Rovereto. <https://catalogo.beniculturali.it/detail/HistoricOrArtisticProperty/0800059304>.

Fig. 2: Ozu, Yasujiro, dir. Ohayô. 1959. Japão: Shochiku.

Fig. 3: Avignon, Charles. "Casa Luis Barragán. Outdoors Detail.", Zest & Curiosity. <https://www.zestandcuriosity.com/wp-content/uploads/2020/05/FAB06650-A94D-40BE-AC0F-624E11C11AD9-1024x768.jpeg>.

Fig. 4: Ozu, Yasujiro, dir. Ohayô. 1959. Japão: Shochiku.

Fig. 5: Acedido em 22/12/2023. <https://quod.lib.umich.edu/c/cjfs/ozu.html>.

Fig. 6-8: Ozu, Yasujiro, dir. Ohayô. 1959. Japão: Shochiku.

Fig. 9: Werner, Jörg. Esquema que explica a flexibilidade das divisões na casa japonesa. 1993. In La Casa Japonesa a Través Del Cine De Yasujiro Ozu, de Marta Peris Eugenio. Barcelona: Universidad Politécnica de Catalunya, ETSAB, 2015.

Fig. 10-27: Ozu, Yasujiro, dir. Ohayô. 1959. Japão: Shochiku.

Fig. 28: Peris Eugenio, Marta. 2015. In La Casa Japonesa a Través Del Cine De Yasujiro Ozu, de Marta Peris Eugenio. Barcelona: Universidad Politécnica de Catalunya, ETSAB, 2015.

2. Comunidade

Fig. 1: Acedido em 22/12/2023. <https://cdn.theasc.com/Rear-Window-Killers-Apartment-2.jpg>.

Fig. 2: Hopper, Edward. Night Windows. 1928. Óleo sobre tela 74x86 cm. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/feb/02/edward-hoppers-night-windows-evoking-voyeurism-and-intrigue#img-1>.

Fig. 3: Hitchcock, Alfred, dir. Rear Window. 1954. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

Fig. 4-5: Desom, Jeff. "Rear Window Timelapse." <https://jeffdesom.com/portfolio/hitch>.

Fig. 6-7: "Production Illustrations by J. Macmillan Johnson Show Day and Night Lighting Planned for Use on the Courtyard Set." The American Cinematographer. <https://cdn.theasc.com/Rear-Window-Courtyard.jpg>.

Fig. 8-10: Hitchcock, Alfred, dir. Rear Window. 1954. Estados Unidos da América: Paramount Pictures.

Fig. 11: "Cenário Do Filme Janela Indiscreta.", Acedido em 22/12/2023. <https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema/58d528a6e58ece95bf000001-como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema-imagem>.

Fig. 12: CineStructure. "Through the Rear Window." 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=NwFxGr7zp0&t=181s>.

Fig. 13: Acedido em 22/12/2023. <https://cdn.theasc.com/Rear-Window-Hitchcock-Stewart-Schurr-Burks-and-Bobby-Jones.jpg>.

3. Cidade

Fig. 1: Schipper, Sebastian, dir. Victoria. 2015. Alemanha: Senator Film.

Fig. 2: Pollock, Jackson. Fireworks. 1950. Óleo, esmalte e tinta de alumínio sobre placa 56.8x56.5 cm. <https://whitney.org/collection/works/12163>.

Fig. 5-22: Schipper, Sebastian, dir. Victoria. 2015. Alemanha: Senator Film.

Fig. 23: Realização da autora.

Fig. 24: Realização da autora.

Fig. 25-32: Schipper, Sebastian, dir. Victoria. 2015. Alemanha: Senator Film.

ANEXOS

Anexo A- Reconstituição da casa filmada de “Ohayô” (autoria de Marta Peris Eugenio) ²²¹

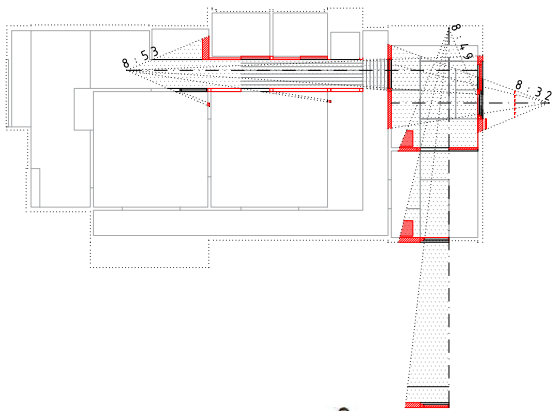
Anexo B- Material gráfico que estuda o espaço de “Rear Window” (autoria de David Claus)²²²

221 Peris Eugenio, "La casa japonesa a través del cine de Yasujiro Ozu."

222 Jacobs, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*.

Anexo A- Reconstituição da casa filmada de “Ohayô”

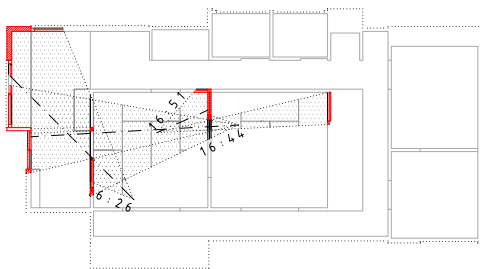
secuencia 1 A
8 : 34 - 8 : 39



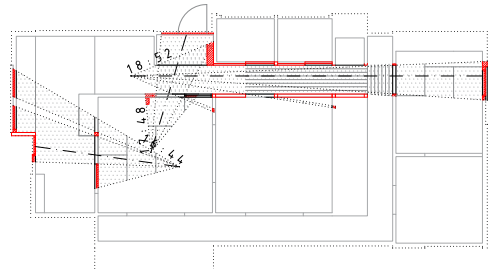
secuencia 1 B
8 : 43 - 9 : 22



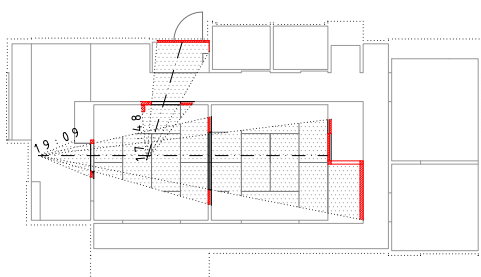
secuencia 2 A
16 : 26 - 17 : 45



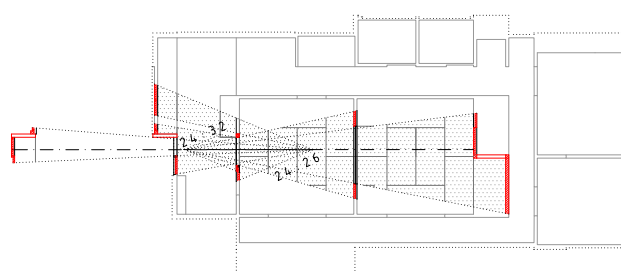
secuencia 2 B
18 : 21 - 18 : 55




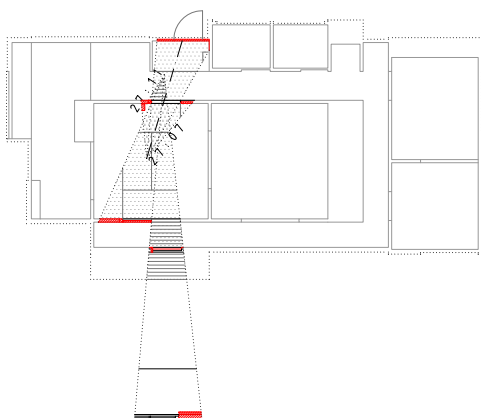

secuencia 2 C
18 : 56 - 19 : 26



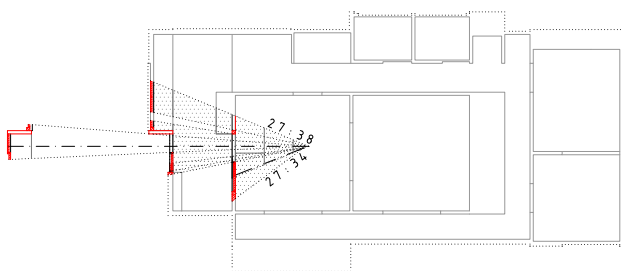

secuencia 3 A
24 : 26 - 26 : 41



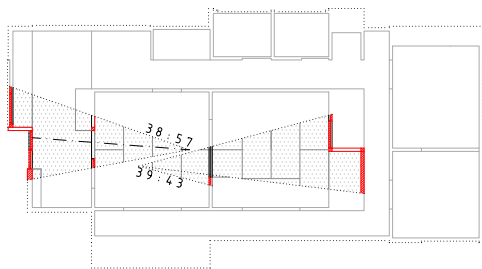

secuencia 3 B
26 : 41 - 27 : 36



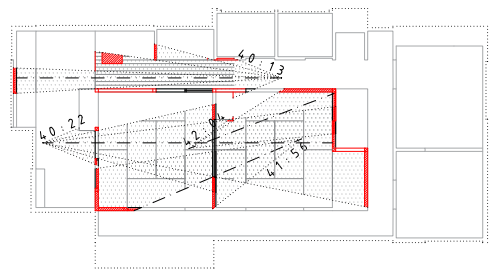

secuencia 3 C
27 : 37 - 27 : 40



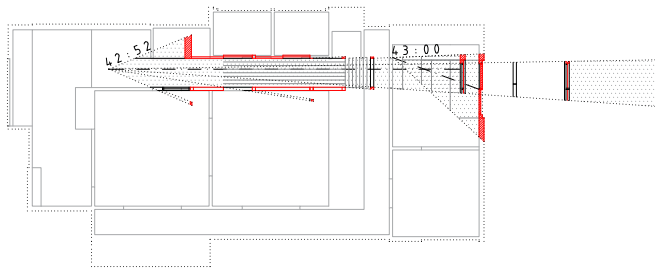
secuencia 4 A
38 : 34 - 40 : 11



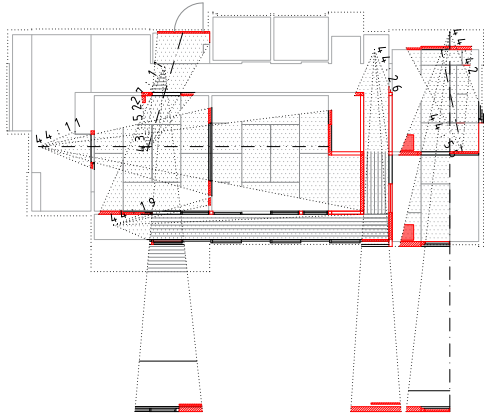
secuencia 4 B
40 : 12 - 42 : 50

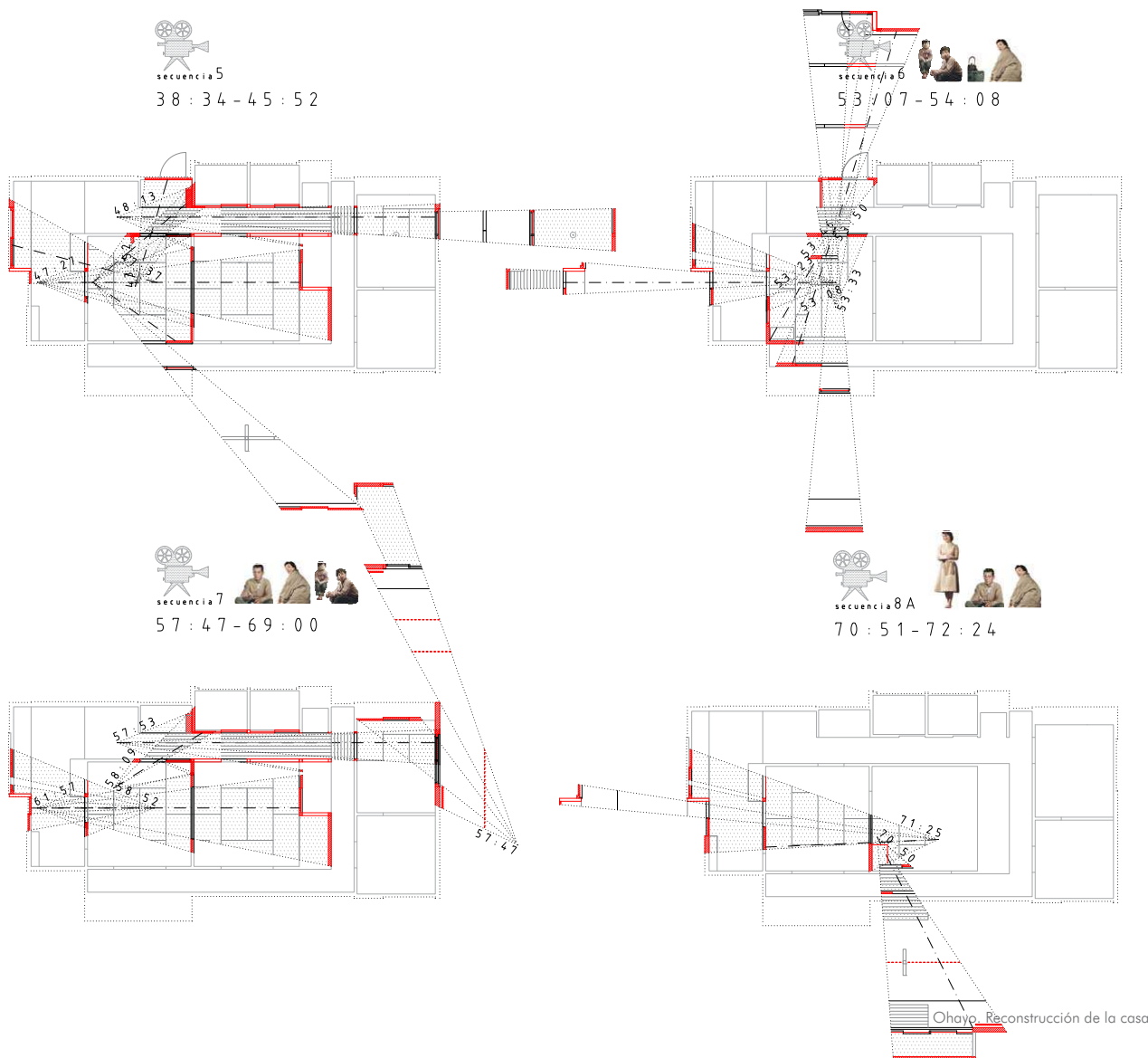


secuencia 4 C
42 : 50 - 43 : 50

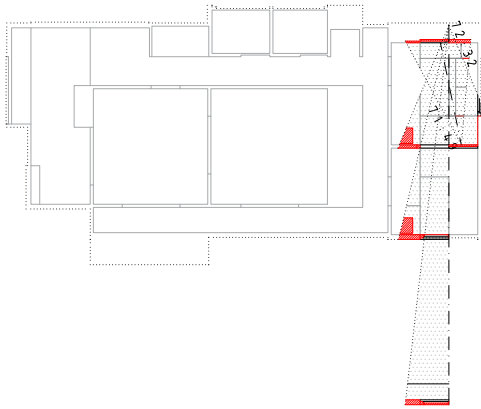



secuencia 4 D
43 : 50 - 45 : 52

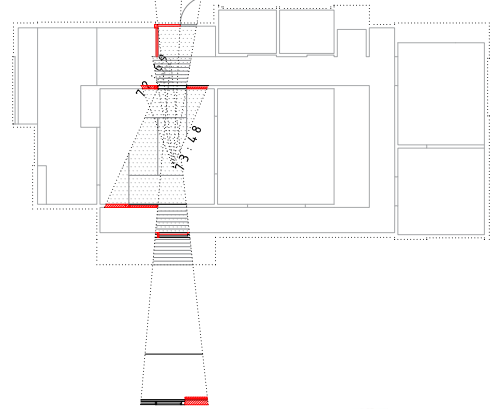




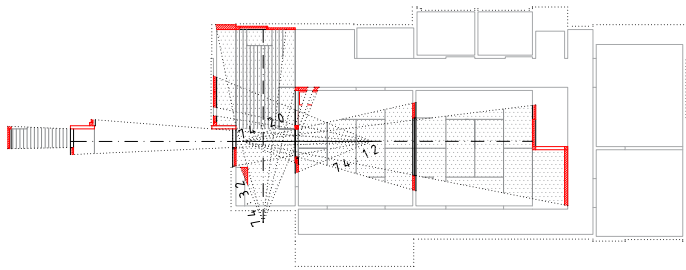

secuencia 8 B
72 : 25 - 69 : 00



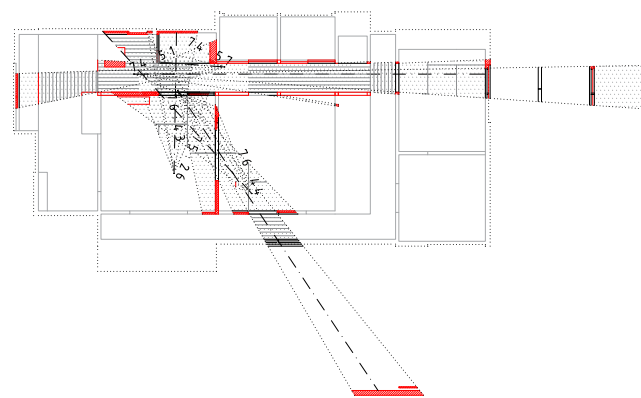

secuencia 8 C
73 : 07 - 74 : 05



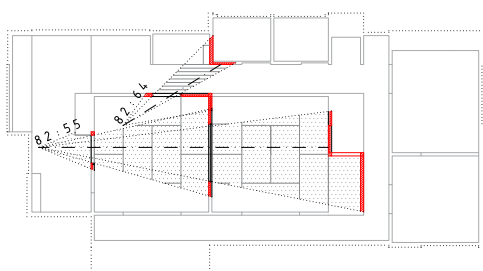

secuencia 8 D
74 : 06 - 74 : 49

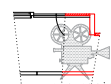


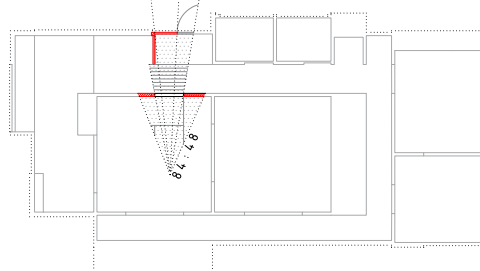

secuencia 8 E
74 : 50 - 77 : 11



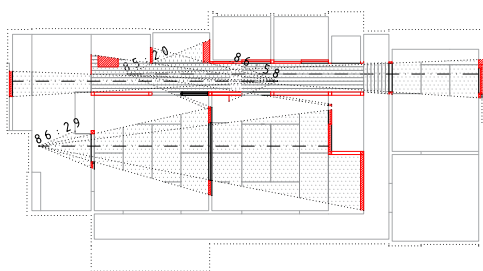

secuencia 9 A
82:50 - 83:09



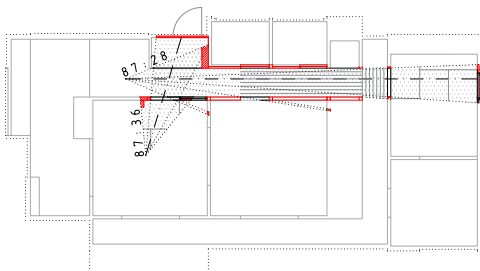

secuencia 9 B
83:10 - 84:09

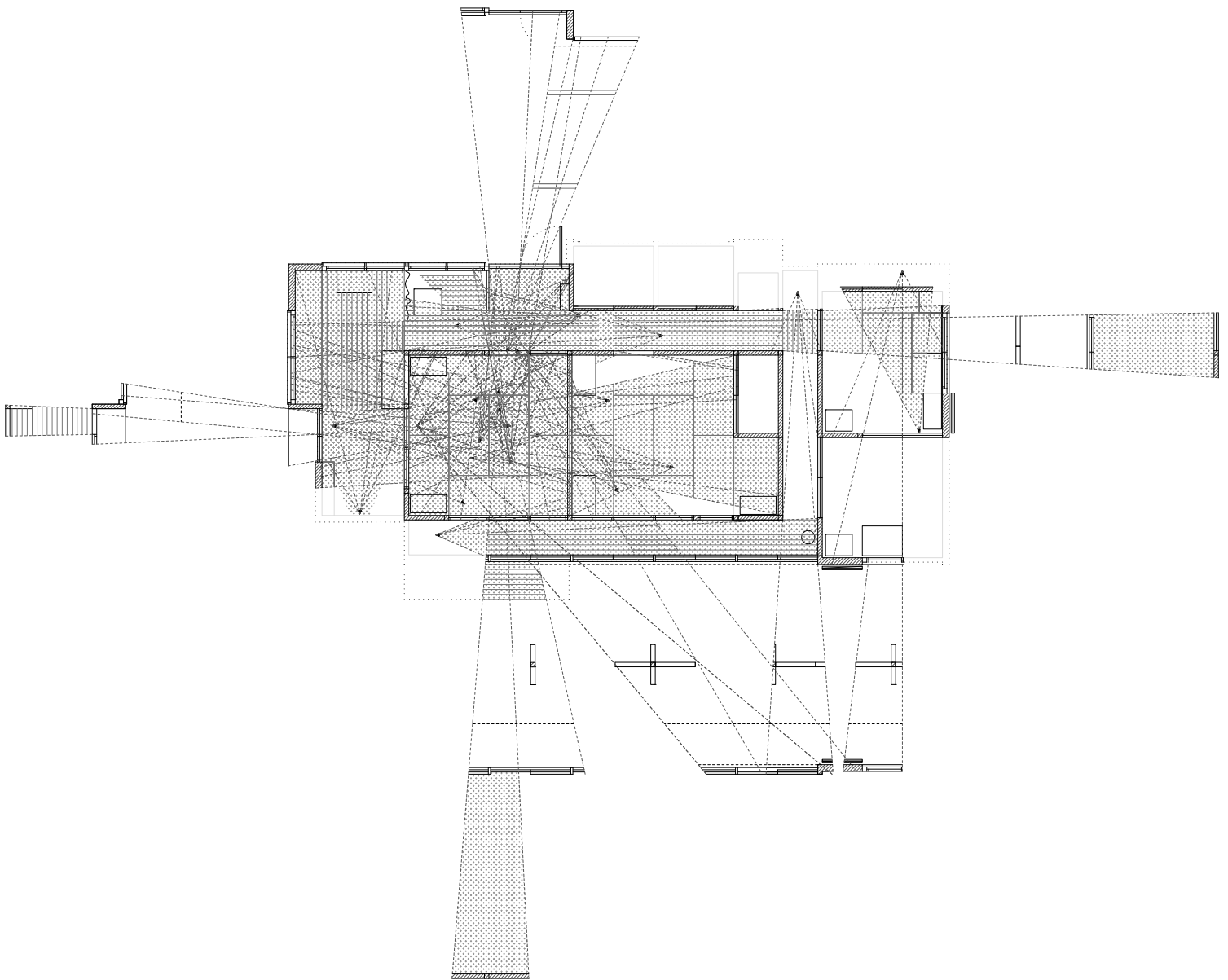



secuencia 9 C
84:10 - 87:14




secuencia 10
87:28 - 87:53





Anexo B- Material gráfico que estuda o espaço de “Rear Window”

Architecture of the Gaze: Jeffries Apartment & Courtyard

West 10th Street,
Greenwich Village, New York

Rear Window

Color
Paramount
1954

ART DIRECTION:

Hal Pereira
Joseph MacMillan Johnson

SET DECORATION:

Sam Comer
Ray Moyer

- 1 Restaurant
- 2 Street
- 3 Alley
- 4 Courtyard
- 5 Apartment Miss Lonelyhearts
- 6 Corridor
- 7 Apartment Sculptress
- 8 Apartment Miss Torso
- 9 Thorwald Apartment

Drawings by David Claus



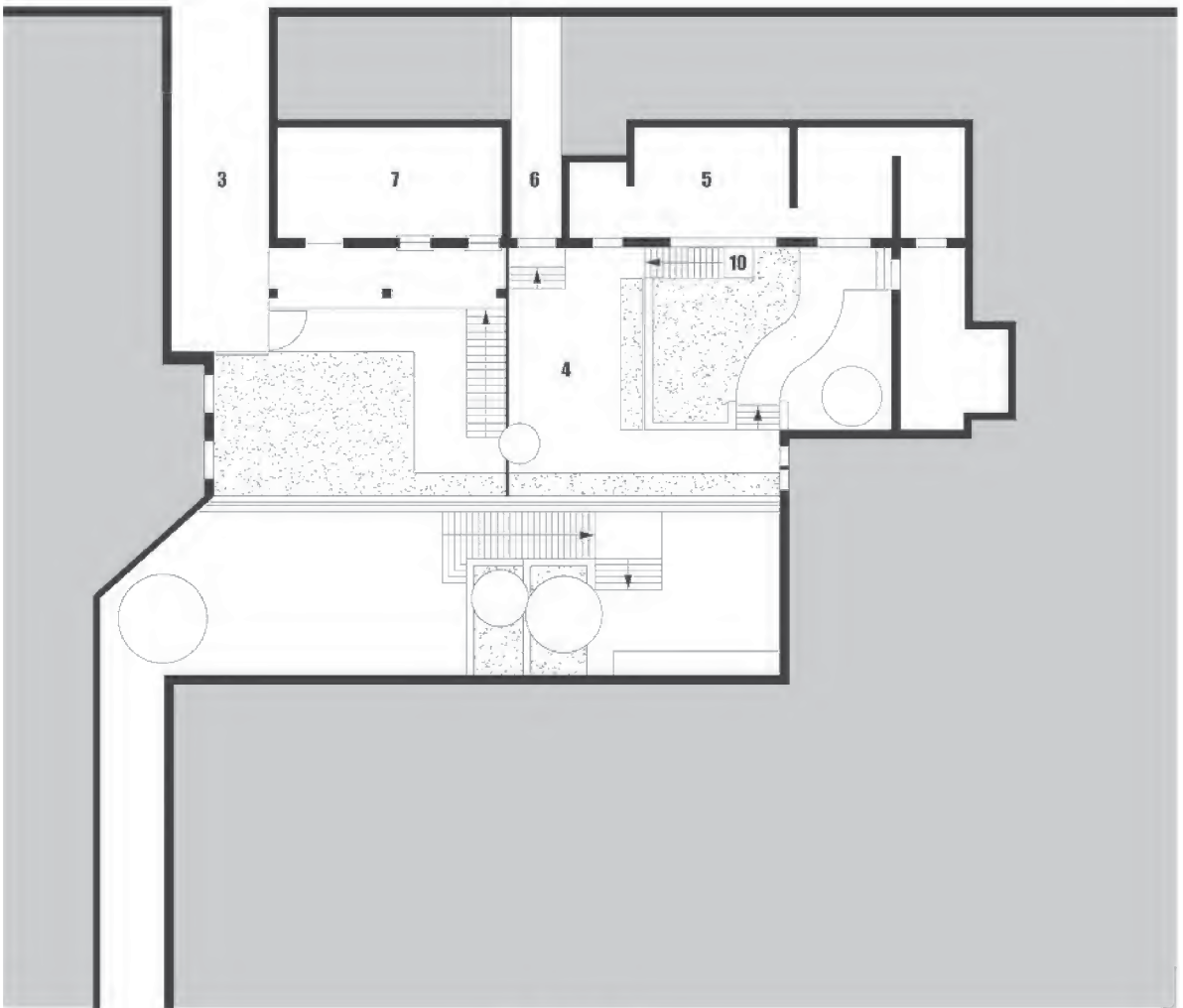
Section

1m

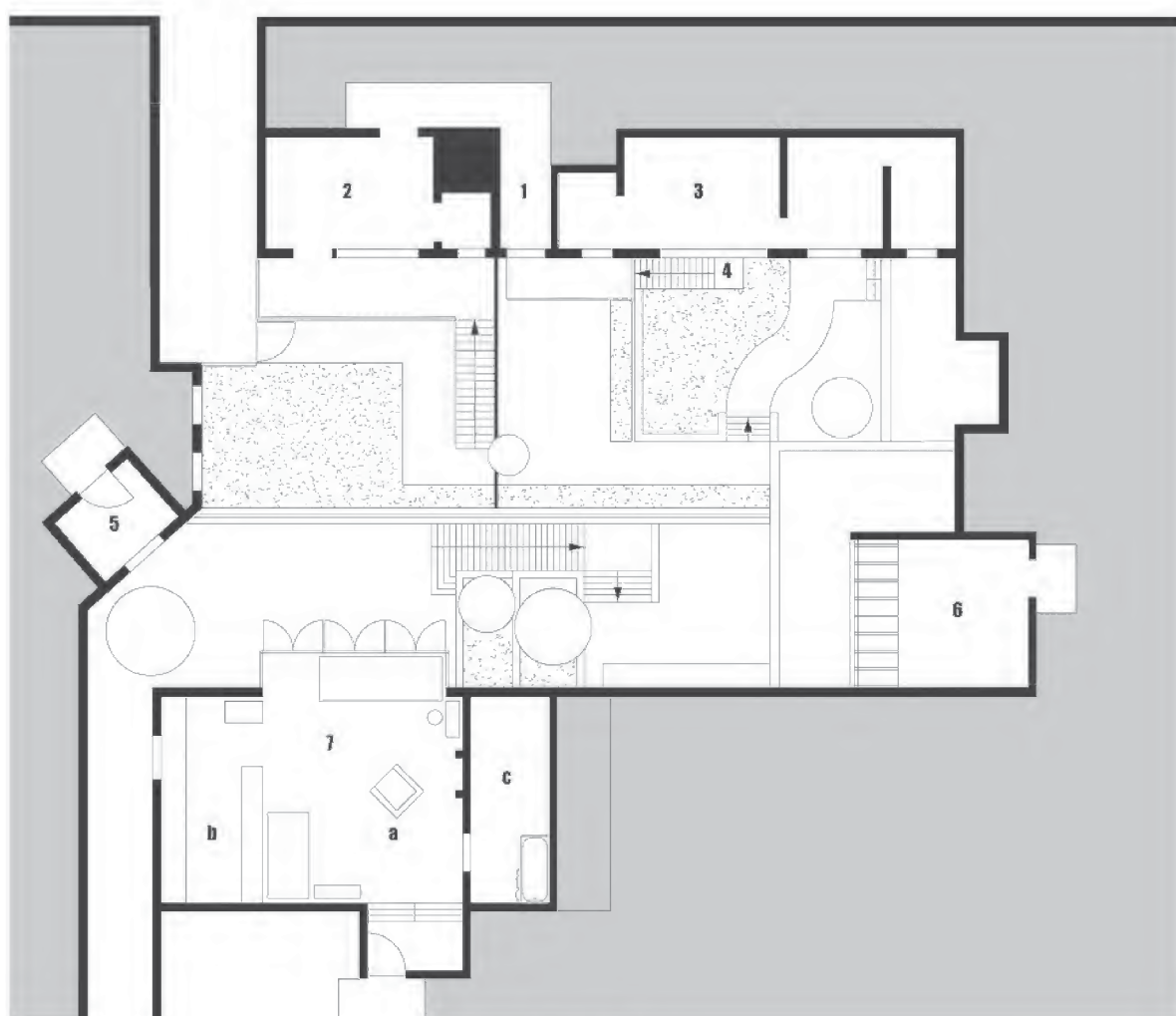




2



Ground Floor



Second Floor

- | | |
|----------------------------|-----------------------|
| 1 Corridor | 6 Apartment Composer |
| 2 Apartment Miss Torso | 7 Jeffries' Apartment |
| 3 Thorwald Apartment | a Living Room |
| 4 Balcony with Fire Escape | b Kitchen |
| 5 Apartment Newlyweds | c Bathroom |

*Drawings and photo
montage by David Claus*

1m

