

MESTRADO INTEGRADO
ARQUITETURA

A Cidade Filmada: Entre a imagem construída pelo cinema e a cidade vivida

Helena Rodrigues Vicente

M
2025



Helena Rodrigues Vicente
A Cidade Filmada: Entre a imagem construída pelo cinema e
a cidade vivida



M.FAUP 2025

A Cidade Filmada: Entre a imagem construída pelo
cinema e a cidade vivida
Helena Rodrigues Vicente

FACULDADE DE ARQUITETURA



A CIDADE FILMADA

**Entre a imagem construída
pelo cinema e a cidade vivida**

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura

Professor Orientador : Luís Filipe Dordio Martinho de Almeida Urbano

Helena Rodrigues Vicente

2024-2025

Notas Prévias:

O corpo de texto da presente dissertação encontra-se escrito em português ao Abrigo do novo Acordo Ortográfico de 1990.

Todas as citações de fontes em línguas estrangeiras foram traduzidas para português pelo autor. Os textos originais das citações traduzidas encontram-se presentes no anexo final.

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	04
RESUMO/ ABSTRACT	05
INTRODUÇÃO	07
PARTE I ESPAÇO E IMAGEM	11
ARQUITETURA EM CENA	19
ESPAÇOS ARQUITETÓNICOS	29
ESPAÇO E IDENTIDADE	35
PARTE II CASOS DE ESTUDOS	45
BUSKA SANTU SAMIRA VERA-CRUZ (2016)	47
KISSING THE GROUND YOU WALKED ON HONG HENG FAI (2022)	59
CÃES QUE LADRAM AOS PÁSSAROS LEONOR TELES (2019)	69
SÃO SILVESTRE LINA CHAMIE (2013)	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	97
ÍNDICE DE IMAGENS	103
ANEXOS	111

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a todos os que, de forma direta ou indireta, tornaram possível a conclusão desta dissertação.

Ao meu pai e às minhas irmãs que apoiaram todo o meu percurso académico.

Agradeço ao meu orientador, Luís Urbano, pela disponibilidade constante e pelos conselhos.

Por fim, aos meus amigos, pelo companheirismo e pela cumplicidade que tornaram esta caminhada mais leve.

RESUMO

Esta dissertação propõe uma análise crítica das estratégias cinematográficas utilizadas na representação de quatro cidades, contrastando a cidade filmada com a cidade vivida. O objetivo central é analisar o processo de transposição do espaço urbano real para a narrativa fílmica, identificando quais elementos arquitetônicos e urbanísticos que são destacados, omitidos ou transformados. Através de uma análise comparativa, o estudo investiga de que modo essas opções estéticas e narrativas moldam uma percepção específica de cada urbe, contribuindo para a sua imagem coletiva. O trabalho estabelece, assim, um diálogo crítico entre a materialidade da cidade e a sua representação, analisando as convergências e divergências que caracterizam esta dinâmica. As conclusões visam aprofundar a compreensão sobre o poder do cinema enquanto mediador da experiência urbana e produtor de significado cultural e espacial.

ABSTRACT

This dissertation proposes a critical analysis of the cinematographic strategies used in the representation of four cities, contrasting the filmed city with the lived city. The central objective is to analyze the process of transposing real urban space into film narrative, identifying which architectural and urban elements are highlighted, suppressed or transformed. Through a comparative analysis, the study investigates how these aesthetic and narrative choices shape a specific perception of each city, contributing to its collective image. The work thus establishes a critical dialogue between the materiality of the city and its representation, analyzing the convergences and divergences that characterize this dynamic. The conclusions aim to deepen the understanding of the power of cinema as a mediator of the urban experience and a producer of cultural and spatial meaning.

INTRODUÇÃO

A cidade filmada resulta de um processo de interpretação do espaço urbano, no qual a cidade vivida, com a sua complexidade arquitetónica e social, é transportada para uma construção narrativa. Esta análise parte do princípio de que o cinema realiza uma seleção parcial da realidade urbana, destacando, omitindo ou transformando elementos de acordo com as preferências estéticas e narrativas.

O presente estudo propõe uma análise crítica deste processo, centrando-se na leitura fílmica de quatro cidades distintas: o Porto (Portugal), Praia (Cabo Verde), Macau (RAE da China) e São Paulo (Brasil). O objetivo é examinar como as estratégias cinematográficas, como o enquadramento, a luz, o movimento de câmara e a montagem, moldam a representação da arquitetura e do espaço urbano de cada contexto. Através de uma pesquisa comparativa, investiga-se de que modo essas estratégias constroem versões específicas da cidade, que podem acentuar a sua escala, a sua atmosfera ou a experiência sensorial do espaço.

Deste modo, a dissertação não visa apenas compreender os instrumentos através dos quais o cinema modela a nossa perceção do espaço construído, mas também refletir sobre o que essas representações acentuam e ocultam sobre a vida urbana contemporânea. Ao contrastar a cidade filmada com a cidade vivida, esta investigação visa contribuir para um entendimento mais profundo do poder do cinema enquanto ferramenta de interpretação e de invenção do espaço arquitetónico.

PARTE I
ESPAÇO E IMAGEM



ESPAÇO E IMAGEM

Desde os seus primórdios, a arquitetura tem mantido um diálogo profundo e duradouro com outras formas de expressão artística. Esta ligação não é acidental, dado que a arquitetura, enquanto arte de conceber e materializar espaços, caracteriza-se intrinsecamente pela sua capacidade multidisciplinar. Entre todas as artes, o cinema destaca-se pela sua semelhança à arquitetura, não só por partilharem ferramentas conceptuais semelhantes, mas também porque ambas evoluíram numa relação de mútua influência ao longo do século XX.

Com o aparecimento da sétima arte, a arquitetura seja ela real, captada pelo cinematógrafo dos irmãos Lumière, seja ela fictícia construída nos primeiros film sets, como os de Georges Méliès, passou a ocupar um lugar central na linguagem cinematográfica. Como defende Tarkovsky, o trabalho do cineasta pode ser definido como “esculpir o tempo”¹, ou seja, captar e manipular a experiência temporal de forma tão real quanto a arquitetura o faz em relação ao espaço. Para o autor, “pela primeira vez na história [...] da cultura, o homem encontrou o meio de registar uma impressão do tempo e de o reproduzir no ecrã sempre que desejasse”². Tal como a arquitetura, o cinema também atua através da criação, manipulação e organização de ambientes. Enquanto a primeira constrói um espaço físico e duradouro, o segundo desenha um espaço virtual e narrativo. Ambos, contudo, desenvolvem-se a partir da mesma lógica criativa: a de moldar a experiência espacial humana, ainda que por vias distintas.

1. Tarkovsky, A.
Sculpting in time: Reflections on the cinema,
tradução de Kitty Hunter-Blair, University of Texas Press, 1986, p. 63

2. Ibidem, p.62



01. *Das Cabinet des
Dr. Caligari*, 1920
Dir.: Robert Wiene



02. *L'Arrivée d'un
train en gare de La Ciotat*,
1896
Dir.: Auguste Lumière
Louis Lumière

Arquitetura e cinema são artes gêmeas na sua essência criativa. Ambas as disciplinas exigem a capacidade de visualizar e estruturar um espaço, antecipando-o, seja na dimensão tangível da construção ou temporal da narrativa fílmica. Essa proximidade manifesta-se na forma como as duas disciplinas se influenciam, cruzam e reinterpretam continuamente. Como refere Tarkovsky, “a grande função da arte é a comunicação”³, e o artista, ao criar imagens, “obriga-nos a acreditar nelas ou rejeitá-las como algo irrelevante e pouco convincente”⁴.

Se a arquitetura compõe espaços tangíveis, que estruturam o nosso quotidiano, o cinema, por sua vez, constrói espaços imaginários, muitas vezes ancorados em experiências espaciais reais ou em referências ao mundo construído. Esta dualidade entre o real e o imaginário revela-se particularmente interessante quando analisamos a forma como a realidade é representada. Entre todas as formas de expressão artística contemporâneas, o cinema distingue-se pela sua capacidade de simular a realidade, combinando espaço, tempo e movimento de forma única e envolvente.

Todavia, como sublinham Bordwell e Thompson, o cinema é também “mais do que a maioria das artes, dependente de tecnologias complexas”⁵ e de um processo coletivo de produção. Esta dimensão técnica reflete-se em processos específicos da linguagem cinematográfica, como a *mise-en-scène*^A, a cinematografia, a montagem e a relação entre som e imagem⁶. A *mise-en-scène*, em particular, estabelece uma ponte com a arquitetura, já que incorpora elementos como cenário, iluminação e a própria organização do espaço, revelando o modo como o realizador “encena o evento para a câmara”⁷.

3. Ibidem, p.39

4. Ibidem, p.41

5. Bordwell, D & Thompson, K. *A Arte do Cinema: uma Introdução*, tradução de Roberta Gregoli, Edusp, 2025, p.26

A. *mise-en-scène*: refere-se a todos os elementos colocados diante da câmara no cinema e no teatro, incluindo cenários, adereços, iluminação, figurinos e comportamento das figuras. O termo, traduzido do francês, significa «montar o palco».

6. Ibidem, p.199

7. Ibidem, p.200



03. *La Peau Douce*, 1964

Dir.: François Truffaut



04. *La Peau Douce*, 1964

Dir.: François Truffaut

Cena final

Contudo, existem diferenças fundamentais entre ambas as disciplinas. Se a arquitetura se preocupa com estruturas permanentes, enraizadas num contexto regional, histórico e social, o cenário de cinema é, por definição, transitório, concebido para durar apenas durante as filmagens. No entanto, como observa Lamster, “mesmo os cenários mais comuns retratados no ecrã foram cuidadosamente escolhidos”⁸, o que confirma que a verosimilhança é sempre uma construção intencional. Para Eisenstein, esse trabalho estético tem continuidade na montagem, onde a organização dos planos obedece a uma lógica rítmica e sensorial capaz de gerar impacto emocional no espectador⁹.

Apesar de distintas, arquitetura e cinema complementam-se: a arquitetura fornece credibilidade ao cinema, enquanto o cinema reinterpreta, amplifica e mitifica a arquitetura real. Como sugere Tarkovsky, a imagem cinematográfica só é completa quando exprime verdade, tornando-se “única e singular, como a própria vida, mesmo nas suas manifestações mais simples”¹⁰.

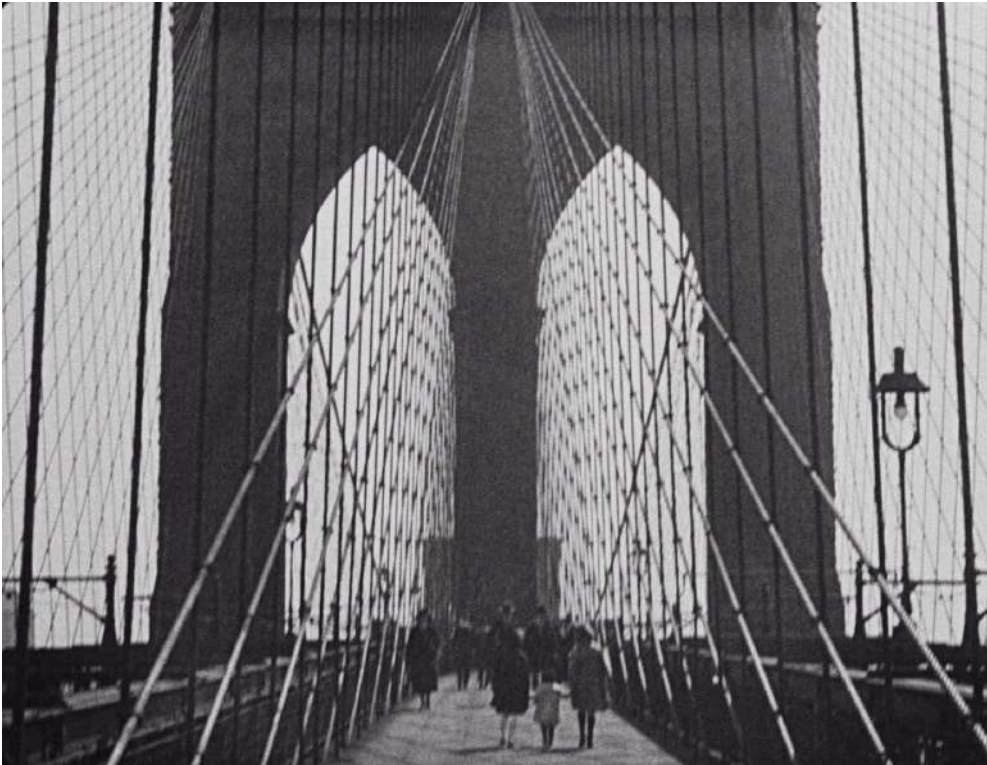
Para além desta relação prática, a interação mútua manifesta-se também ao nível das suas linguagens visuais. Tanto o cinema como a arquitetura operam através de uma gramática própria, exigindo do criador uma síntese entre racionalidade técnica e imaginação poética. Porém, distinguem-se na forma como o espaço é percecionado e vivido. A arquitetura materializa espaços reais, destinados a serem experienciados de forma contínua e sensorial pelo corpo. O cinema, por sua vez, constrói representações visuais que, mesmo ilusórias, são aceites como parte integrante de uma narrativa. Como argumenta Bruno, “o espaço é cinematicamente consumido como uma vasta mercadoria [...] o espaço arquitetónico é enquadrado para visualização e oferece-se para consumo como um espaço percorrido”¹¹, originando uma dimensão paradoxal, entre o real e o imaginado.

8. Lamster, M.
Architecture and Film.
Princeton Architectural
Press, 2013, p.12

9. Eisenstein, S.
*Film Form: Essays in Film
Theory*, tradução de Jay
Leyda, Harcourt Brace
Jovanovich, p.69

10. Tarkovsky, A.
*Sculpting in time:
Reflections on the cinema*,
tradução de Kitty Hunter-
Blair, University of Texas
Press, 1986, p.108

11. Bruno, G.
*Public intimacy: Architec-
ture and the visual arts*.
MIT Press, 2007, p.62



05. *Manhatta*, 1921 Dir.:
Charles Sheeler



06. *Manhatta*, 1921 Dir.:
Charles Sheeler

Neste sentido, ainda que a arquitetura no cinema seja frequentemente uma construção momentânea, a sua força narrativa é, por contraste, duradoura. Seja através de cenários reais ou imaginados, o cinema depende da arquitetura para criar mundos credíveis, ambientes coerentes e espaços marcantes. E, nesse diálogo íntimo e contínuo, ambas as artes se transformam mutuamente. O cinema oferece à arquitetura novas formas de representação, reinterpretando edifícios e espaços urbanos à luz da narrativa. A arquitetura, por sua vez, fornece ao cinema uma base concreta sobre a qual construir ficções plausíveis e emocionalmente impactantes.

Além disso, importa sublinhar que a colaboração entre cineastas e arquitetos tem vindo a crescer, particularmente em contextos onde o espaço constitui elemento narrativo fundamental. Filmes como *Playtime* (1967), de Jacques Tati, ou *Inception* (2010), de Christopher Nolan, ilustram com clareza a centralidade da arquitetura no desenvolvimento da linguagem visual e simbólica do cinema contemporâneo. Nestes casos, o espaço não é apenas pano de fundo: torna-se protagonista, agente narrativo e elemento estruturante da experiência fílmica.

Em suma, a arquitetura e o cinema não são apenas disciplinas paralelas que ocasionalmente se cruzam. São formas de expressão que partilham o mesmo objetivo: dar forma ao espaço, estruturar o tempo e proporcionar uma experiência sensorial imersiva. É nesta interseção entre o tangível e o ficcional, o permanente e o transitório, que ambas reafirmam o espaço como protagonista da narrativa. Através deste diálogo criativo e contínuo, arquitetura e cinema demonstram que o espaço não é apenas cenário, mas também um meio poderoso de contar histórias, de provocar emoções e de projetar possibilidades futuras.



07. *Inception*, 2010
Dir.: Christopher Nolan



08. *Playtime*, 1967
Dir.: Jacques Tati

Arquitetura em cena

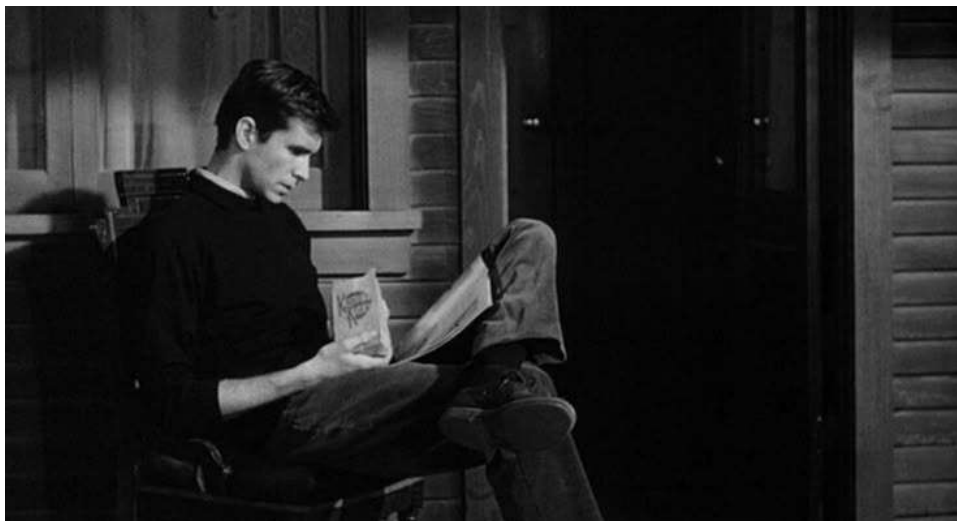
“ [...] A cidade torna-se protagonista, mas, ao contrário das personagens humanas, não é fictícia. A ideia da cidade como protagonista é bastante antiga no cinema. Vários dos chamados «city films»...geralmente retratam a cidade e a vida urbana de uma forma mais ou menos celebrativa”¹²

O cinema não se limita a reproduzir a realidade arquitetônica, antes a reinterpreta e manipula, criando percursos e espaços que ultrapassam a sua função original. Esta transformação ocorre em múltiplas camadas, desde a materialidade física até à construção simbólica, tornando a arquitetura num elemento narrativo ativo que condiciona tanto a história como a percepção do espectador. Como defende Pallasmaa, “a arquitetura confere ao episódio cinematográfico a sua ambiência, e os significados [...] são projetados na arquitetura, e vice-versa”¹³, estabelecendo uma relação dialética entre espaço construído e narrativa fílmica, essencial para uma compreensão total da experiência cinematográfica.

Esta relação intrínseca entre espaço e narrativa manifesta-se de forma particularmente evidente na obra de cineastas como Alfred Hitchcock, onde os edifícios se tornam extensões físicas dos medos e neuroses das personagens. Em *Psycho* (1960), a casa Bates não funciona apenas como cenário, mas como projeção arquitetónica da mente perturbada de Norman, utilizando corredores estreitos e divisões compartimentadas que espelham o conflito mental do protagonista. Por outro lado, Andrei Tarkovsky aborda a arquitetura como espaço de memória e introspeção, transformando interiores em paisagens emocionais. Em *The Mirror* (1975), a casa de infância do protagonista adquire uma dimensão temporal complexa, onde passado e presente coexistem numa mesma moldura arquitetónica.

12. Shiel, M., & Fitzmaurice, T. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Blackwell, 2001, p.129

13. Pallasmaa, J. *The existential image: lived space in cinema and architecture*, Rakennustietop, 2007 p.165



09. Psycho, 1960
Dir.: Alfred Hitchcock



10. Psycho, 1960
Dir.: Alfred Hitchcock

Norman na cozinha, visto a partir do corredor. A composição do plano evidencia a arquitetura a largura do corredor.



11. Psycho, 1960
Dir.: Alfred Hitchcock

Como observava o próprio Tarkovsky, “a imagem no cinema baseia-se na capacidade de apresentar, como observação, a percepção pessoal de um objeto”¹⁴, sendo que o espaço filmado se converte num reflexo íntimo da memória. Tarkosky, citando Proust, defendia que o cinema deveria “dar vida ao imenso edifício das nossas memórias”¹⁵, materializando essa visão através de uma abordagem quase escultórica do espaço.

A cidade, muitas vezes, assume o papel de protagonista nos filmes, fenómeno que Shiel e Fitzmaurice identificam como característico dos chamados *city films*^B, género que retrata a vida urbana através de uma dicotomia entre celebração e crítica. Esta personificação do espaço urbano surge de forma intensa em *The 3rd Man* (1949), onde as ruas de Viena no período pós-guerra não servem apenas como pano de fundo, mas tornam-se espelho da desorientação moral do protagonista através da sua topografia fragmentada e da iluminação expressionista. Santos cita Jean-Luc Godard que lembra que “o realismo nunca é exatamente o mesmo que a realidade, e no cinema é necessariamente fabricado”¹⁶, o que explica como mesmo ruínas autênticas podem ser reinterpretadas de modo a traduzir estados emocionais ou dilemas morais. Jacob analisa este fenómeno através do conceito einsteiniano de “montagem de atrações”, propondo que a cidade se constitui como “um espaço que se confere a uma representação [...] através de uma sucessão de momentos impactantes que operam mais através de estímulos psicológicos do que de uma lógica narrativa tradicional”¹⁷.

Contudo, como observam Shiel e Fitzmaurice, mesmo quando o cinema recorre a lugares reais para garantir autenticidade, “diferenças podem sempre surgir entre o que o local é e o que ele deve representar na história”¹⁸, criando uma discordância entre realidade e ficção que pode tanto enfraquecer como enriquecer a narrativa. Assim, em *The 3rd Man*, embora as ruínas sejam documentais, são resignificadas pelo expressionismo visual para refletir a paranóia da guerra.

14. Tarkovsky,A.
Sculpting in time: Reflections on the cinema, tradução de Kitty Hunter-Blair, University of Texas Press, 1986, p.107

B. *city films*: geralmente retratam a cidade e a vida urbana de forma mais ou menos comemorativa, expressão utilizada por Shiel e Fitzmaurice em *Cinema and the City*

15. Tarkovsky,A.
Sculpting in time: Reflections on the cinema, tradução de Kitty Hunter-Blair, University of Texas Press, 1986, p.59

16. Tiago Pereira Santos, J.
Projeção da Arquitetura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório. Dissertação de Mestrado, 2023, p.14

17. Steven J, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, OIO Publishers, 2011, p.47

18. Shiel,M & Fitzmaurice, T. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Blackwell, 2001, p.129



12. *The 3rd Man*, 1949

Dir.: Carol Reed

A topografia inclinada e a iluminação expressionista fragmentam o espaço.



13. *The 3rd Man*, 1949

Dir.: Carol Reed

A topografia inclinada e a iluminação expressionista fragmentam o espaço.



14. *The Mirror*, 1975
Dir.: Andrei Tarkovsky

Plano do corredor da casa do protagonista. A composição, definida pela iluminação e pela sequência de portas.



15. *The Mirror*, 1975
Dir.: Andrei Tarkovsky



16. *Rear Window*, 1954
Dir.: Alfred Hitchcock



17. *Rear Window*, 1954
Dir.: Alfred Hitchcock

Metáfora de voyeurismo,
Janela é como uma tela de
cinema

Se em *The 3rd Man* a cidade se transforma em personagem pela sua distorção expressionista, no cinema de Manoel de Oliveira opera-se um processo distinto, mas igualmente revelador. Em *Aniki-Bóbo* (1942), a cidade do Porto é simultaneamente documentada e reinventada. Oliveira captura a arquitetura ribeirinha e os espaços urbanos com um olhar quase documental, mas reorganiza-os numa narrativa ficcional, transformando a cidade real em espaço mítico. A escadaria do Cais da Ribeira, por exemplo, adquire uma dimensão simbólica que ultrapassa a sua função urbana. Esta dupla natureza do espaço urbano no cinema dialoga com a reflexão de Pallasmaa quando este observa que “as imagens arquitetónicas também têm uma dimensão épica, pois são imagens tanto da vida potencial como da já vivida”¹⁹.

Para além da resignificação dos espaços urbanos, a manipulação da perceção entre interiores e exteriores constitui outro aspeto fundamental da arquitetura no cinema. Urbano destaca “a capacidade do cinema de nos levar através de um percurso, que entra e sai de um edifício, mostrando as diferenças de perceção entre o interior e o exterior”²⁰. Hitchcock domina esta técnica em *Rear Window* (1954), onde o apartamento do protagonista se converte numa metáfora espacial do voyeurismo: a janela funciona como ecrã dentro do ecrã, enquanto o pátio exterior se transforma num palco de dramas humanos. Essa dinâmica evidencia como “a luz molda os espaços”²¹, transportando para o cinema princípios arquitetónicos que são amplificados pela sua linguagem visual.

A ilusão cinematográfica, no entanto, não é apenas estética. Na dissertação de Santos, ele cita Ackland-Snow que questiona, “o que é a ilusão senão uma impressão enganadora da realidade?”²². Christopher Nolan leva este princípio mais a fundo quando defende que filmar em IMAX “faz desaparecer o ecrã, preenchendo a visão periférica do público e imergindo-o no mundo do filme”²³, sublinhando a capacidade do cinema de reconstruir o espaço como experiência sensorial total.

19. Pallasmaa, J. *La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura*, tradução: Carles Muro, Gustavo Gili, 2014 p.106

20. Urbano, L. *Histórias Simples: Textos sobre arquitetura e cinema*, AMDJAC, 2013, p.62

21. Ibidem

22. Tiago Pereira Santos, J. *Projeção da Arquitetura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório*. Dissertação de Mestrado, 2023, p.13

23. Bahir, L. *Christopher Nolan breaks down the best ways to watch a movie, ahead of his 'Oppenheimer' release*, AP News, 2023, Artigo eletrónico



18. *Aniki-Bóbó* , 1942
Dir.:Manoel de Oliveira



19. *Aniki-Bóbó* , 1942
Dir.:Manoel de Oliveira

A aparente (des)materialização da arquitetura no cinema, reduzindo-a a imagens efêmeras, é questionada por diversos teóricos que, pelo contrário, destacam o seu processo de (re)materialização simbólica. Rodrigues argumenta que “foi também através do cinema que tivemos a primeira leitura da multiplicidade da cidade e das suas várias formas”²⁴. Esta ideia é defendida por Santos, de forma semelhante que conceptualiza o “espaço urbano fílmico”²⁵ como uma simulação que, apesar da sua natureza ficcional, influencia a nossa perceção do mundo real. Esta dialética entre realidade e ficção é particularmente visível no cinema de ficção científica, onde cidades imaginárias como as de *Metropolis* (1927) ou *Blade Runner* (1982) refletem ansiedades sociais do seu tempo enquanto reinventam o espaço urbano. Neste contexto, e como nota Philip, a fragmentação da realidade, central na arte moderna, encontra no cinema “uma crítica à representação linear do tempo”²⁶, mostrando como a cidade filmada se desdobra em múltiplos tempos e narrativas.

No limite, como lembra Louis Kahn, “a grandeza do arquiteto reside na sua capacidade de conceber o que é a Casa, mais do que projetar uma casa em particular”²⁷, ideia que encontra semelhança no cinema, onde cada espaço filmado se reinventa em função da narrativa e das personagens.

A arquitetura no cinema revela-se, assim, como entidade polifacetada, capaz de operar simultaneamente nos registos físico, psicológico e simbólico. Ao transformar ruas, edifícios e cidades em personagens ativas, o cinema não só reflete o contexto urbano como o redefine, criando espaços imaginários que dialogam constantemente com a realidade construída. Como observa Saha, “o cinema e a arquitetura são artes distintas, dinâmicas e estáticas, respetivamente, cuja relação complexa dá vida uma à outra”²⁸. Através do cinema, a arquitetura ganha movimento, tempo e narrativa, enquanto o cinema encontra na arquitetura a sua estrutura espacial e profundidade simbólica, desafiando continuamente as fronteiras entre o real e o imaginário.

24. Rodrigues A. *Cinema e Arquitectura*, Cinemateca Portuguesa, 1999, p. 28

25. Santos, F. *A arquitetura como agente fílmico*, Vitruvius- Arquitectos, 2/2024, Artigo eletrónico

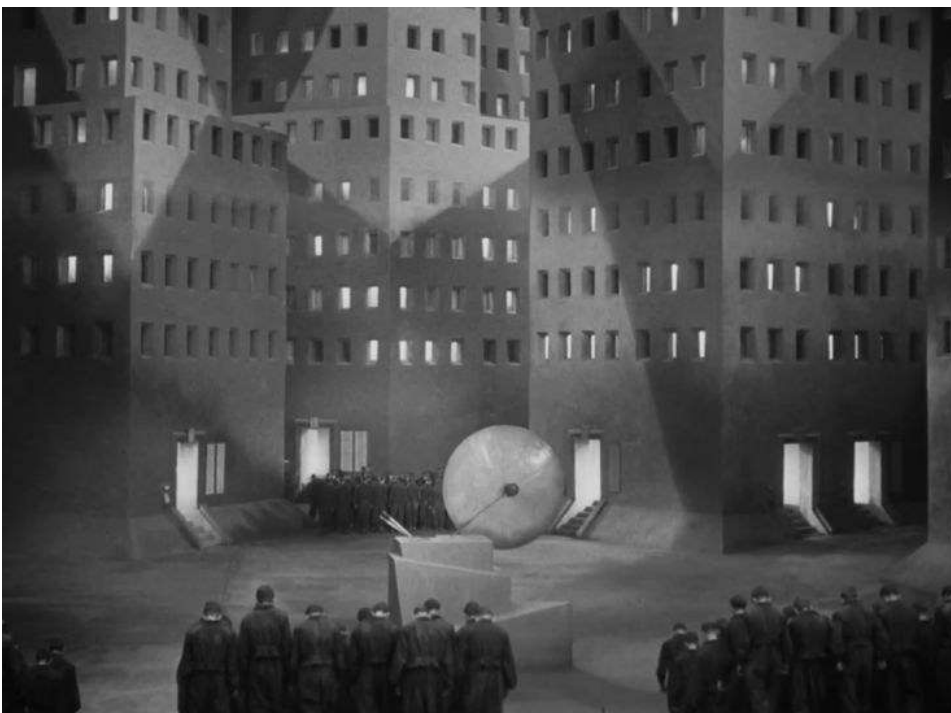
26. Philip, B. *Left Bank Cinema: Memories of History and the Experience of Time*, Tattva Journal of Philosophy, 2019, p.3

27. Kahn, L. *Silence et lumière: choix de conférences et d'entretiens*, tradução de Mathilde B. e Christian D, Du Lintreau, 1997, p.43

28. Saha, S. *Can architects work in the Set Designing field ?*, Rethinking the future, Artigo eletrónico



20. Metropolis , 1927
Dir.: Fritz Lang



21. Metropolis , 1927
Dir.: Fritz Lang

Espaços arquitetônicos

“No processo de criação do espaço cinematográfico, fenómenos como a iluminação, o som, a montagem, os enquadramentos e os movimentos de câmara podem e devem ser interpretados como práticas arquitetônicas.”²⁹

A construção do espaço cinematográfico transcende em muito a mera escolha de cenários ou da reprodução de ambientes reais. Trata-se de um processo que combina elementos visuais, sonoros e temporais para criar arquiteturas filmicas singulares, onde a iluminação desenha formas, o movimento de câmara guia o olhar, a montagem organiza percursos e o som modula dimensões perceptivas. Assim como um arquiteto manipula materiais tangíveis para moldar a experiência espacial, o cineasta trabalha enquadramentos, ritmos e atmosferas para modelar a experiência do espectador. Como observa Távora, o arquiteto cria espaços condicionados por “uma soma infinita de factores, de alguns dos quais o homem tem plena consciência e outros agindo inconscientemente sobre ele”³⁰. O mesmo acontece no cinema: a criação do espaço filmico resulta de uma rede complexa de condicionantes que se tornam estruturantes para a narrativa.

29. Steven J.
The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock,
O10 Publishers, 2011
p.11

30. Távora, F.
Da Organização do Espaço,
Faup Publicações, 1996,
pag.33



22. *Dunkirk*, 2017
Dir.: Christopher Nolan



23. *Dunkirk*, 2017
Dir.: Christopher Nolan
Temos uma leitura arquitetônica do espaço da ação



24. *Parasite*, 2019
Dir.: Bong Joon-ho
Contraste da família Kim com a casa da família Park, contraste social.



25. *Parasite*, 2019
Dir.: Bong Joon-ho

Deste modo, os espaços arquitetónicos no cinema não são simples reproduções da realidade, mas antes construções que obedecem a uma linguagem própria, criando mundos que, embora inspirados no real, funcionam segundo lógicas narrativas e emocionais. Rodrigues sublinha que a diferença fundamental reside no facto de que a arquitetura constrói espaços reais “que devem ser percecionados como tal, o cinema constrói cenários que nessa qualidade são reconhecidos”³¹. Essa liberdade criativa permite distorcer escalas, manipular percursos e conferir novos significados a elementos arquitetónicos como portas, escadas ou corredores, aquilo que Pallasmaa descreve como um convite à ação.³²

A percepção desses espaços está inerentemente conectada ao movimento. Urbano salienta que compreender a arquitetura implica deslocar-se através dos seus espaços, dobrar esquinas, explorar diferentes escalas e perspetivas³³. É desta experiência que surge a relação com o cinema, onde a câmara direciona o olhar do espectador como um corpo que percorre o espaço. Bruno estabelece um paralelo entre esta experiência e a de um viajante que percorre uma cidade: subir a um ponto elevado para contemplar a paisagem, mergulhar nas ruas, alternar velocidades e ângulos, um jogo de perspetivas que se traduz na linguagem cinematográfica através do enquadramento, da montagem e dos movimentos de câmara.³⁴ Nesse sentido, como defendia Kahn, a arquitetura “é a criação de espaços que evocam uma sensação de uso adequado.”³⁵, sendo simultaneamente forma e acontecimento.

A luz, tal como na arquitetura, desempenha um papel fundamental na definição e modelação do espaço. No cinema, ela não se limita a iluminar, mas orienta o olhar, acentua profundidades e cria atmosferas. O *chiaroscuro*^C característico do *film noir*, por exemplo, altera radicalmente a percepção espacial, sugerindo emoções e tensões latentes através do jogo de luz e sombra.

31. Rodrigues, A. *Cinema e Arquitetura*, Cinemateca Portuguesa, 1999, p. 47

32. Pallasmaa, J. *La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura*, tradução: Carles Muro, Gustavo Gili, 2014, p.48

33. Urbano, L. *Histórias Simples: Textos sobre arquitetura e cinema*, AMDJAC, 2013, p.75

34. Bruno, G. *Public intimacy: Architecture and the visual arts*, MIT Press, 2007, p.62

C. chiaroscuro: técnica artística que usa contrastes fortes e dramáticos entre luz e sombra. Teve origem na pintura do Renascimento (ex.: Caravaggio) e depois adotada pelo Cinema Noir em 1940 para retratar mundos sombrios e personagens cheios de conflitos.

35. Kahn, L. *Silence et lumière: choix de conférences et d'entretiens*, tradução de Mathilde B. e Christian D. Du Lintea, 1997, p.50



26. *Roma*, 2018
Dir.: Alfonso Cuarón



27. *Roma*, 2018
Dir.: Alfonso Cuarón

O filme utiliza contrastes de luz e sombra, como o chiaroscuro.



28. *Roma*, 2018
Dir.: Alfonso Cuarón

Esta ligação entre arquitetura e cinema é também sublinhada por Lage e Thenaise, que definem a luz como “um material básico [...] que dá expressão ao espaço”³⁶. No cinema, como na arquitetura, a luz é simultaneamente técnica e poética, matéria e símbolo.

Importa ainda sublinhar que o cinema constrói uma relação estrutural entre espaço e tempo, conexão que se concretiza através do movimento da câmara, que não apenas articula percursos, mas configura perspectivas que redefinem a experiência arquitetónica. Bruno observa que “esta multiplicidade de perspectivas, uma montagem de planos de “travelling” com diversos pontos de vista e ritmos, guia igualmente o cinema no seu modo de observar o lugar”³⁷. Esta característica é particularmente evidente em filmes como *Blade Runner* (1982), onde os lentos movimentos de câmara pelos corredores dos arranha-céus criam uma sensação de vertigem arquitetónica, transformando a cidade num organismo vivo e opressivo.

Tal articulação entre espaço e narrativa é também explorada por Bordwell e Thompson, que sublinham que “num filme narrativo, o espaço é normalmente um fator importante”³⁸, ainda que nem sempre totalmente visível. Muitas vezes, lugares fundamentais à história permanecem apenas sugeridos, deixando à imaginação do espectador, de completar os espaços ausentes, acrescentando camadas emocionais à narrativa.

Por outro lado, na contemporaneidade, como observa Hamish Ford, a percepção do espaço filmico é cada vez mais mediada por imagens múltiplas e fragmentadas, reflexo de uma realidade urbana saturada por publicidade, ecrãs e media³⁹. Essa “realidade palimpséstica” aproxima-se do cinema, em que o espaço arquitetónico, ainda que fictício, se transforma num espelho da própria experiência urbana.

36. Lage, A. & Thenaise, S. *Desenhar a luz : Designing Light.*, FAUP Publicações, 2009, p.4

37. Bruno, G. *Public intimacy: Architecture and the visual arts*, MIT Press, 2007, p.62

38. Bordwell, D & Thompson, K. *A Arte do Cinema: uma Introdução*, tradução de Roberta Gregoli, Edusp, 2025, p.161

39. Ford, H. *Two or Three Things I Know About Her*, Sense of Cinema, 2013, Artigo eletrónico

Assim, o espaço arquitetônico no cinema não é apenas uma reprodução ou um cenário, mas uma construção simbólica que habita o limite entre o real e o imaginado. Tal como Kahn afirmava, “um arquiteto cria espaço. A arquitetura tem limites. Quando tocamos as paredes invisíveis desses limites, então sabemos mais sobre o que eles contêm”⁴⁰. O cinema explora justamente essa dimensão: leva o espectador a confrontar os limites do espaço visível e a experimentar a arquitetura como acontecimento em fluxo, simultaneamente físico, narrativo e emocional.

40. Kahn, L.
Silence et lumière: choix de conférences et d'entretiens,
tradução de Mathilde B. e
Christian D, Du Linteanu,
1997, p.49



29. *Blade Runner*, 1982
Dir.: Ridley Scott

a imagem do edifício é alterada
através da manipulação do
cinema de forma a inserir-se no
enredo distópico.



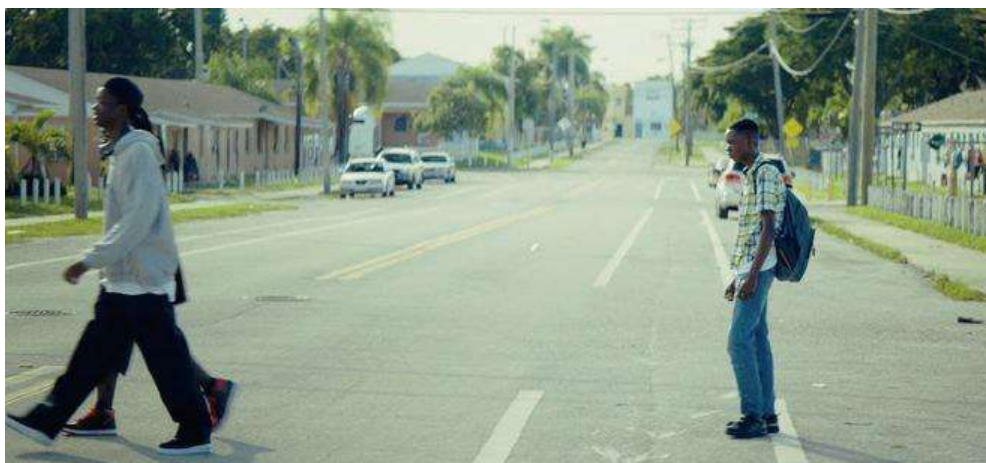
30. *Blade Runner*, 1982
Dir.: Ridley Scott

Espaço e identidade

A percepção de um espaço, seja ele arquitetônico ou cinematográfico, não ocorre de forma neutra ou universal. Tal percepção é mediada por múltiplas camadas de interpretação, resultantes das experiências individuais, das memórias coletivas e, de forma inevitável, do contexto cultural de cada indivíduo. Assim como o cinema desempenha um papel relevante na forma como se compreende e representa a arquitetura, também a cultura atua como fator fundamental neste processo, influenciando a forma como vemos, habitamos e imaginamos tanto os espaços reais como os imaginados.

Este princípio é consolidado por autores centrais na discussão entre arquitetura e cinema. Bruno e Urbano observam que, mesmo quando um espaço representado no cinema corresponde fielmente a um lugar existente, a percepção do espectador é inevitavelmente mediada por referências culturais e experiências subjetivas. Esta mediação é visível, por exemplo em *Moonlight* (2016), onde os espaços austeros do bairro de Liberty City, em Miami, são menos um retrato documental e mais uma paisagem emocional, interiorizada através da percepção da personagem principal.

Pallasmaa e Rodrigues reforçam que os espaços imaginários, embora aparentemente distantes do real, são igualmente construídos a partir de emoções, memórias e contextos culturais partilhados. *Her* (2013) exemplifica esta ideia ao criar uma Los Angeles futurista que não é definida por *skylines* totalmente novos, mas por uma atmosfera de intimidade e isolamento.



31. *Moonlight*, 2016

Dir.: Barry Jenkins

O espaço urbano, mais do que cenário, atua como extensão da vulnerabilidade do personagem.



32. *Moonlight*, 2016

Dir.: Barry Jenkins



33. *Her*, 2013

Dir.: Spike Jonze

A cena retrata a solidão e a desconexão através de um espaço interior em contraste ao exterior.

A arquitetura de vidro e cores quentes, combinada com uma sociedade aparentemente harmoniosa, constrói um contexto cultural singular que normaliza a relação entre um homem e uma inteligência artificial. O espaço percebido é, portanto, uma projeção de um estado emocional.

Neste sentido, como argumenta Bordwell, “a emoção, o significado é importante para a maneira como vivenciamos as obras de arte”⁴¹, sendo o espectador constantemente levado a atribuir significados que excedem a imagem. *Decision to Leave* (2022) eleva este princípio a uma forma de arte. O filme utiliza a arquitetura da cidade montanhosa de Busan, os interiores pequenos e as janelas que enquadram as duas personagens num jogo de voyeurismo, para criar uma geografia de obsessão. A percepção do espaço é mediada pelo ponto de vista do protagonista.

Daqui surge uma conclusão essencial: as fronteiras entre real e ficcional são intrinsecamente permeáveis, influenciando-se mutuamente através de mediações culturais que moldam a percepção do espaço. Através destes exemplos, compreende-se que a arquitetura em cena nunca é um dado objetivo, surge como um constructo cultural e emocional.

Se a intercessão cultural molda a percepção dos espaços fílmicos, importa também reconhecer que o cinema, enquanto prática cultural e artística, é particularmente eficaz na criação de “geografias narrativas”, onde a paisagem e a arquitetura assumem o papel de protagonistas da ação. Como afirmam Shiel e Fitzmaurice, “a nível industrial, o cinema já desempenha um papel importante nas economias culturais de cidades em todo o mundo cujo ambiente construído e identidade cívica são significativamente constituídos pela indústria cinematográfica e pelos filmes”⁴².

41. Bordwell, D & Thompson, K. *A Arte do Cinema: uma Introdução*, tradução de Roberta Gregoli, Edusp, 2025, p.119

42. Shiel, M & Fitzmaurice, T. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Blackwell, 2001, p.26



34. *Her*, 2013
 Dir.: Spike Jonze



35. *Decision to leave*, 2022,
 Dir.: Park Chan- Wook



36. *Decision to leave*, 2022,
 Dir.: Park Chan- Wook

Assim, a relação entre cinema e cidade não se restringe à dimensão estética ou representacional, mas envolve igualmente aspectos económicos, sociais e políticos que influenciam a identidade urbana, como ilustra o filme do velho Oeste americano em *The Power of the Dog* (2021), onde o vasto rancho retrata a expressão física de um sistema de valores tóxico e de tensões sociais latentes.

Mais do que simples cenário, a cidade filmada transforma-se num espaço culturalmente significativo, onde se projetam valores, tensões e símbolos que fazem parte da experiência real dos habitantes. Shiel e Fitzmaurice sublinham que “o cinema constitui uma forma de cultura intrinsecamente espacial, uma vez que, entre todas as expressões culturais, é a que opera e se compreende melhor através da organização do espaço”⁴³. Tal dimensão aproxima o cinema da arquitetura, não apenas pela partilha de um mesmo objeto o espaço, mas pela capacidade de o organizar e reinterpretar segundo lógicas próprias, enraizadas nos contextos culturais de cada época. Esta organização é visível na forma como os espaços de plantação em *Django Unchained* (2012) são construídos para transmitir uma ideologia de opressão, ou como a *Central do Brasil* (1998) utiliza a arquitetura da estação de comboios como espelho da sociedade.

A perspetiva de Santos vai nesse mesmo sentido ao realçar que “o planeamento de espaços e sua utilização, quer seja em arquitetura ou no cinema, reflete intenções que conferem significados associáveis à cultura, à economia ou à estrutura social e política vigentes”⁴⁴. O espaço arquitetónico, no cinema ou na realidade, é sempre mais do que forma: é carregado de valores, práticas e ideologias. Bordwell e Thompson chamam a esse processo “significado sintomático”⁴⁵, revelando como cada filme, para além da narrativa, carrega traços de um conjunto particular de valores sociais. Assim, o significado de um espaço, seja referencial, explícito ou implícito, é sempre um fenómeno socialmente partilhado.

43. Shiel, M., & Fitzmaurice, T. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Blackwell, 2001, p.30

44. Santos, F. *A arquitetura como agente fílmico*, Vitruvius- Arquitectos, 2/2004, Artigo eletrónico

45. Bordwell, D & Thompson, K. *A Arte do Cinema: uma Introdução*, tradução de Roberta Gregoli, Edusp, 2025, p.123



37. *The Power of the Dog*,
2021, Dir.: Jane Campion



38. *Django Unchained*, 2012
Dir.: Quentin Tarantino



39. *Central Do Brasil*, 1998
Dir.: Walter Salles

Esta dimensão social e cultural da experiência espacial é inseparável da própria forma cinematográfica. Como nota Elsaesser, as questões centrais residem precisamente na relação entre a forma e o evento, “o evento determina a forma ou a forma cria o evento?”⁴⁶, evidenciando que o espaço no cinema não é apenas produto da narrativa, mas também da sua materialização estética e formal.

Ao longo deste capítulo, demonstrou-se que o espaço, seja arquitetónico ou cinematográfico, é sempre mais do que aquilo que aparenta ser. Ele organiza histórias, molda experiências e projeta significados que vão para além da materialidade física. Ao analisarmos a cidade como protagonista, os espaços arquitetónicos como ferramentas narrativas e a influência cultural na percepção, compreendemos que cinema e arquitetura operam como semelhantes na construção de mundos possíveis, tangíveis e imaginários, reais e simbólicos.

Mais do que apenas enquadrar a narrativa, o espaço no cinema atua como mediador entre observador e experiência, entre memória e imaginação, entre forma e identidade. Este entendimento abre caminho para explorar, no capítulo seguinte, não apenas o que a arquitetura no cinema evidencia, mas também o que ela escolhe omitir. A atenção aos espaços, aos percursos e às decisões de enquadramento prepara o terreno para a interpretação crítica dos quatro casos de estudo, revelando como cada filme constrói a cidade e, simultaneamente, molda a percepção do espectador.



40. *Memoria*, 2021

Dir.: Apichatpong
Weerasethakul

A quietude do espaço doméstico torna-se um palco da memória .



41. *The Lobster*, 2015

Dir.: Yorgos Lanthimos

A arquitetura do hotel, com os seus rígidos códigos sociais, materializa a pressão sobre relações.



42. *The Truman Show*, 1998

Dir.: Peter Weir

Momento em que se quebra a ilusão do espaço idealizado, revelando-se a cidade-estúdio .

PARTE II

CASOS DE ESTUDO



“Algumas cidades inspiram em cineastas modos de vê-las que revelam mais que qualquer vivência ou viagem. Assim como Nova Iorque se mostra nos filmes de Woody Allen e Martin Scorsese, Paris nos de Jacques Rivette ou Hong Kong nos de Wong Kar-wai, São Paulo encontrou no cinema de Lina Chamie um olhar que Mistura o corpo e a alma da metrópole.”⁴⁷

Como discutido no capítulo anterior, a interpretação tanto do cinema como da arquitetura é inevitavelmente condicionada pela cultura, visto que espaços arquitetônicos e cinematográficos, bem como as identidades^D que deles emergem, constroem-se a partir de referências culturais, memórias e modos de habitar que moldam a experiência do observador. Partindo dessa premissa, o presente capítulo pretende analisar de que forma o cinema pode criar “espaços” arquitetônicos de cidades reais que transcendem a materialidade e a geografia, transformando-as em construções narrativas, que pode realçar, distorcer ou reinventar a cidade. Através da análise de casos de estudos focados em cineastas naturais das cidades retratadas, explorar-se de que forma as suas obras constroem uma percepção singular do espaço urbano.

A seleção das quatro cidades, Praia (Ilha de Santiago, Cabo Verde), Macau (Região Administrativa Especial de Macau, China), Porto (Portugal) e São Paulo (Brasil), obedece a dois critérios principais. Em primeiro lugar, fundamenta-se numa experiência pessoal e direta com cada um destes lugares, permitindo um olhar crítico sobre a sua materialidade e identidade. Em segundo lugar, justifica-se pela diversidade de dinâmicas culturais, históricas e urbanas, oferecendo, assim, um leque contrastante de realidades espaciais.

47. Romullo.
Comoções:Imagens de São Paulo e outras viagens no cinema, Dissertação, p.113

D. indetidade: caráter distintivo de um lugar (o que os romanos chamavam de *genius loci* – o espírito do lugar) e aos significados que uma cultura projeta nele (ex.: Times Square em Nova Iorque tem a "identidade" de centro luminoso do capitalismo e do entretenimento)

Para assegurar a coerência analítica desta abordagem, em cada caso de estudo foi selecionado um filme cuja produção é temporalmente próximo do período vivido ou experienciado no contexto da presente investigação. Este critério visa reduzir a distância entre a realidade urbana e a sua representação fílmica, permitindo uma leitura mais precisa das possíveis correspondências e dissonâncias entre ambas.

Esta seleção temporal não implica, contudo, uma busca por representações objetivas ou "exemplares" das cidades. Pelo contrário, interessa precisamente analisar como cada realizador constrói uma visão singular sobre o espaço urbano. Assim, *Buska Santu* (2005) de Samira Vera Cruz oferece uma leitura pessoal da Praia, tal como *Kissing the Ground You Walked On* de Hong Heng-Fai interpreta a complexidade de Macau, *Cães que Ladram aos Pássaros* (2019) de Leonor Teles capta um Porto em mudança e *São Silvestre* (2013) de Lina Chamie capta a dimensão sensorial de São Paulo. Estas perspetivas autorais, confrontadas com a experiência vivida, servirão como base para um estudo comparativo das estratégias cinematográficas de representação do espaço urbano.

Deste modo, a análise que se segue não se orienta por um critério de verosimilhança, mas pela capacidade do cinema de transformar ruas, praças e edifícios em espaços narrativos carregados de significado, espaços que, ao serem vistos e revistos, reconfiguram a forma como construímos a memória e o imaginário das cidades que habitamos ou visitamos.

BUSKA SANTU | SAMIRA VERA-CRUZ (2016)

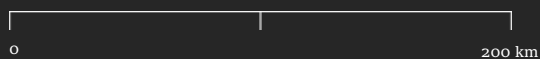
A identidade urbana de Cabo Verde, e em particular da cidade da Praia, constrói-se entre permanências históricas e transformações contemporâneas. A presença portuguesa, iniciada no século XV, imprimiu marcas visíveis sobretudo no Plateau, centro histórico da capital, com igrejas, fortes e edifícios administrativos que refletiam o urbanismo colonial. No entanto, a arquitetura cabo-verdiana desenvolveu também soluções próprias, como o *funco*, o *sobrado* e a *loja*, que traduzem uma adaptação ao clima, à topografia e aos recursos locais. No período pós-independência, em 1975, a cidade expandiu-se para além do núcleo colonial, combinando património histórico com novas tipologias construtivas, expressando tanto os desafios da modernização como a criatividade de um urbanismo em constante reinvenção.

Neste contexto, a curta-metragem *Buska Santu* (2016), de Samira Vera-Cruz, oferece um retrato singular e contemporâneo da cidade da Praia, permitindo uma leitura arquitetónica do espaço urbano representado. Tal abordagem confirma a perspetiva de Urbano, segundo a qual “o cinema reflete a condição urbana”⁴⁸, ao mesmo tempo que evidencia uma realidade arquitetónica que espelha a vivência em Cabo Verde. Nesse sentido, e em concordância com a observação de António Rodrigues de que “não há, obviamente, filme algum em que não haja alguma arquitetura, algum tipo de espaço construído”⁴⁹, a obra recorre à cidade não apenas como cenário, mas como participante ativa da narrativa.

48. Urbano, L. *Histórias Simples: Textos sobre arquitetura e cinema*, AMDJAC, 2013, p.65

49. Rodrigues A. *Cinema e Arquitectura*, Cinemateca Portuguesa, 1999, p. 53

43. Praia (Ilha de Santiago), localização geográfica





1. enquadramento
para a Rua 5 de Julho.

2. enquadramento
para a Avenida
Amílcar Cabral.

3. enquadramento
para a Escadaria
Sucupira, na rua
António Mena.

4. enquadramento
para rua de Sucupira.

44. Planta aérea de
Plateau, Praia;
estudo de posi-
cionamento de
câmaras

O filme, centrado na relação entre um pai músico de rua e o seu filho no contexto da festa da Tabanka, utiliza a arquitetura quotidiana da Praia como personagem. As fachadas simples, desgastadas, de volumetria única, evocam uma estética de incompletude que corresponde à realidade de grande parte da população cabo-verdiana. Na cena em que o protagonista sai de casa, por exemplo, o enquadramento evidencia edifícios de pequena escala, de linhas retas e poucos vãos, características que refletem soluções construtivas do período pós-independência, associado à simplicidade e funcionalidade. O desgaste das paredes e a utilização dos passeios como espaço de venda ambulante revelam uma cidade em que a arquitetura se funde com o quotidiano vivido, materializando a noção de "arquitetura vivida" proposta por Pallasmaa⁵⁰.

Para além desta leitura física do espaço, a curta-metragem utiliza o posicionamento da câmara a nível dos olhos, captando detalhes arquitetónicos, como vãos de portas, altura de peitoris ou a textura do reboco. Esta escolha convida o espectador a experienciar a cidade a partir da perspetiva física de quem a habita, salientando que a experiência espacial autêntica se constrói a partir de encontros sensoriais e táteis com o ambiente construído.

50. Pallasmaa, J.
*La Imagen Corpórea:
Imagination e Imaginario
en la Arquitectura*,
tradução: Carles Muro,
Gustavo Gili, 2014, p.38



45. A cena em que o pai e o filho saem de casa oferece uma primeira impressão da arquitetura quotidiana captando a simplicidade das fachadas residenciais, o desgaste natural dos rebocos.



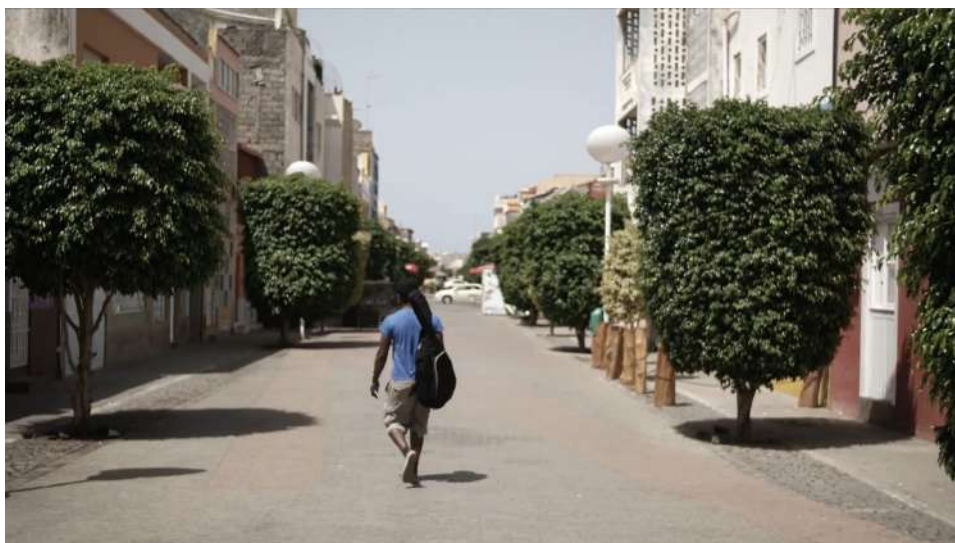
46. o enquadramento mostra fachadas de cores vivas e saturadas no centro da Praia, acentuando a diversidade e o carácter multifacetado da identidade visual da cidade.



47. a câmara baixa realça as marcas do tempo nos rebocos descascados.

O Plateau surge como uma das zonas mais cinematograficamente significativas na curta, realçando o contraste das tensões urbanas da cidade da Praia. Numa sequência exemplar, a câmara acompanha o protagonista numa escadaria: primeiro, num plano mais amplo que o enquadra de costas, onde evidencia a escala do tecido urbano; depois, num ângulo inferior da escadaria, permitindo uma leitura detalhada do edificado. É nesta sequência que se torna visível o contraste entre a malha urbana histórica, com o seu traçado ortogonal rigoroso e pavimento calçadado característico, e as inserções de uma arquitetura mais recente, de linguagem contemporânea. A presença descontínua de prédios de maior altura, frequentemente revestidos com cores pastel mais vivas, introduz no enquadramento um vocabulário de modernização. Contudo, a sua implantação revela uma sensação de fragmentação urbana: estes volumes novos surgem justapostos a construções incompletas, composição que constrói uma paisagem urbana dissonante.

Do ponto de vista urbano, o filme revela ainda elementos como a iluminação pública deficiente, embora não se pretenda generalizar que todas as ruas apresentem esta carência, mas antes ressaltar que grande parte da cidade enfrenta escassez de iluminação noturna. Quanto aos espaços interiores, uma das primeiras cenas filmadas no interior da casa demonstrou predominância de iluminação natural, que complementada por paredes de cores claras, conferem ao espaço uma atmosfera acolhedora e quente. Através do posicionamento da câmara, percebe-se ainda que a planta do espaço é reduzida, refletindo um padrão arquitetónico de habitação simples, característico de uma parte significativa de habitações.



48. enquadramento na Rua 5 de julho, Plateau.



49. O plano na Rua Visconde de São Januário estabelece um diálogo visual entre a escala pequena da arquitetura tradicional e a imponência dos novos edifícios.



50. Nesta cena, o contraste arquitetónico torna-se explícito.



51. Vista panorâmica que permite perceber a malha urbana da cidade.



52. O plano detalha fachadas casas inacabada.



53. a iluminação noturna na cidade da Praia.



54. espaço interior da casa : sala/cozinha.



55. espaço interior da casa : sala/cozinha.



56. espaço interior da casa : sala/cozinha.

Contudo, importa contextualizar que esta representação não abrange a totalidade da realidade habitacional da cidade da Praia. Na atualidade, assiste-se a um crescimento de edifícios de habitação plurifamiliar (na sua maioria com acesso vertical) e de habitações unifamiliares de maior escala. Nestes casos, o desenho do espaço interior tende a ser mais amplo, a iluminação natural é otimizada por vãos de janela mais generosos e existe uma maior divisão entre espaços. Esta dualidade reflete, assim, a influência do contexto socioeconómico na produção arquitetónica: a tipologia habitacional varia consoante a classe económica dos habitantes. Deste modo, a curta-metragem não omite esta realidade arquitetónica maioritária, mas também não explora na totalidade a diversidade tipológica presente na paisagem urbana da Praia, estando assim circunscrita a uma perspetiva específica, aquela que melhor serve a narrativa: um pai que recorre à música como meio de subsistência económica. A cineasta, ao optar por um estrato socioeconómico particular, confere autenticidade ao retrato fílmico, ainda que implicitamente restrinja o espectro da representação arquitetónica.

É precisamente a partir desta escolha narrativa que a curta-metragem permite pensar a identidade urbana da Praia. A análise do filme convida a uma leitura que transcende as permanências arquitetónicas, para se centrar nas transformações que verdadeiramente conferem carácter à cidade. Entre o inacabado e o moderno, a cidade afirma-se como um espaço em constante mudanças, onde a arquitetura, ainda que simples, torna-se suporte de práticas sociais que moldam a sua identidade. A cidade filmada por Samira Vera-Cruz é uma narrativa visual daquilo que constitui a essência da urbanidade cabo-verdiana contemporânea, um lugar de memórias, contrastes e reinvenções permanentes.



57. denota-se uma arquitetura mais contemporânea.



58. enquadramento no bairro Achada de Santo António, "zona de Brasil".



59. Novamente o plano que destaca arquitetura inacabada e simples.

KISSING THE GROUND YOU WALKED ON | HONG HENG- FAI (2022)

Macau, Região Administrativa Especial da China e antigo "território de Macau"^E (século XVI-1999), define a sua identidade urbana através de uma dualidade única. Por um lado, a preservação de um centro histórico classificado pela UNESCO, que materializa séculos de trocas culturais. Por outro lado, uma expansão contemporânea, assente em aterros e orientada para a indústria do jogo. Esta dualidade materializa-se no contraste entre o tecido histórico, com uma malha orgânica e património luso-oriental, e as novas centralidades de Cotai, Taipa e Coloane, dominadas por megaprojetos de casinos e hotéis que reconfiguram a escala e a identidade visual do território.

Esta transformação urbana está intrinsecamente ligada a dinâmicas políticas e económicas, precisamente à concessão do monopólio do jogo em 1962, que, como assinala Soares, "viria a afetar a urbe no sentido da imagem"⁵¹ profundamente transformadoras. Manuel Vicente, arquiteto que marcou Macau nas décadas de 1960 e 1970, descreve a cidade como um território de "hibridização sem centro"⁵², onde a herança colonial não se conservou de forma estanque, mas se entrelaçou com influências globais. Já Barreira caracteriza a Macau contemporânea como "a Las Vegas Asiática"⁵³, salientando o contraste entre a massa dos novos arranha-céus e o centro histórico, "último reduto da cidade antiga".

51. Soares,M; *Reflexos da Experiência de Macau Arquitetura e pós-modernidade a partir do atelier de Manuel Vicente*, Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura, FCTUC, setembro 2018 p.25

52. Ibidem, p.23

53. Barreira,H; *A Arquitectura Religiosa de Origem Portuguesa em Macau*, Doutorando em História da Arte Portuguesa, FLUP, 2010-2012 p.181

E. O estatuto de "território chinês sob administração portuguesa" que manteve a soberania chinesa sobre Macau até à sua transferência em 1999.

60. Macau, localização geográfica





12

17

18

19



1. câmara dentro do transporte virada para o Tribunal Velho.

2. Câmara no interior do restaurante, virada para a fachada, a reconhecer o local da gravação situado no Largo do Senado.

3. A câmara capta parte da fachada do edifício da Torre de Macau.

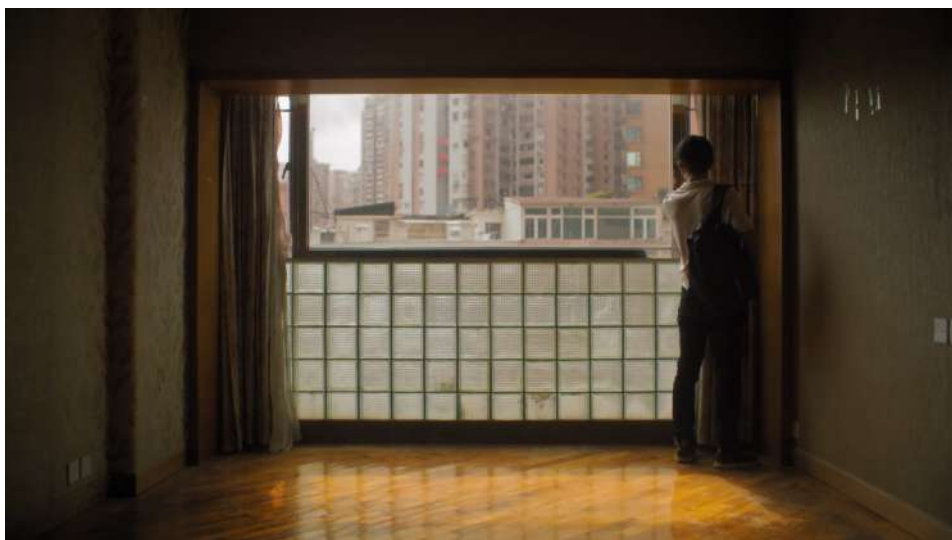
4. Cena filmada na Praça do Lago Sai Van, capta a perspectiva dos edifícios na margem oposta.

61. Planta aérea da Macau, Macau RAE; estudo de posicionamento de câmaras.

É neste cenário híbrido entre a herança colonial e as dinâmicas modernas que se inscreve o filme *Kissing the Ground You Walked On* (2022), de Hong Heng Fai. A obra acompanha Chou, um escritor, que aluga um quarto a Chiang, jovem ator, e com ele produz um jogo de personas fictícias em que realidade e fantasia se fundem. A cinematografia destaca-se pela forma como explora elementos arquitetónicos do espaço interior, como portas, janelas e corredores, transformando-os em mediadores da experiência psicológica dos protagonistas, com a luz dourada que atravessa os cenários a oscilar entre acolhimento e sufoco.

Num dos planos iniciais do filme, é destacada uma janela com parapeito de cobogós de vidro, elemento que condiciona entrada de luz: por um lado, uma iluminação suave e difusa, filtrada pelos mesmos, por outro, uma luz intensa e precisa, proveniente da janela. Este enquadramento não só revela a qualidade da luz no interior do espaço, mas também enquadra a paisagem urbana exterior, onde se observa edifícios de grande escala, contrastando com a presença de construções de menor altura.

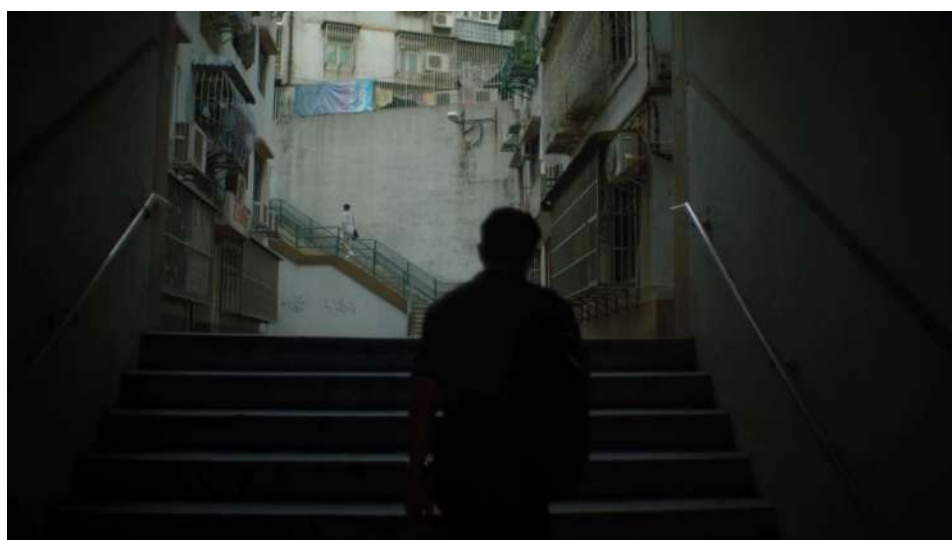
Em Macau, uma cidade cujo crescimento territorial ocorreu de forma progressiva, acompanhando o aumento populacional, é rara a presença de construções de habitação unifamiliar. Quando existentes, estas localizam-se predominantemente na zona de Coloane, mais afastada do centro urbano. A tipologia habitacional mais comum é a plurifamiliar, com acesso vertical e múltiplos pisos, frequentemente agrupadas em conjuntos que formam condomínios. Esta característica é evidenciada numa cena em que Chou percorre a cidade e a câmara capta o protagonista a subir uma escadaria de acesso a uma entrada que aparenta ser de um condomínio. Em outro plano, Chou encontra-se na varanda, com edifícios de fundo que sugerem lotes estreitos, característica da arquitetura portuguesa.



62. Plano inicial que estabelece a iluminação do ambiente interior.



63. leitura dos espaço interior do apartamento.



64. plano enquadra o protagonista numa escada de acesso a prédios de condomínio.



65. Pormenor da fachada onde se denota o uso expressivo do material.



66. Leitura da arquitetura plurifamiliar num espaço de acesso: escadas de emergência.



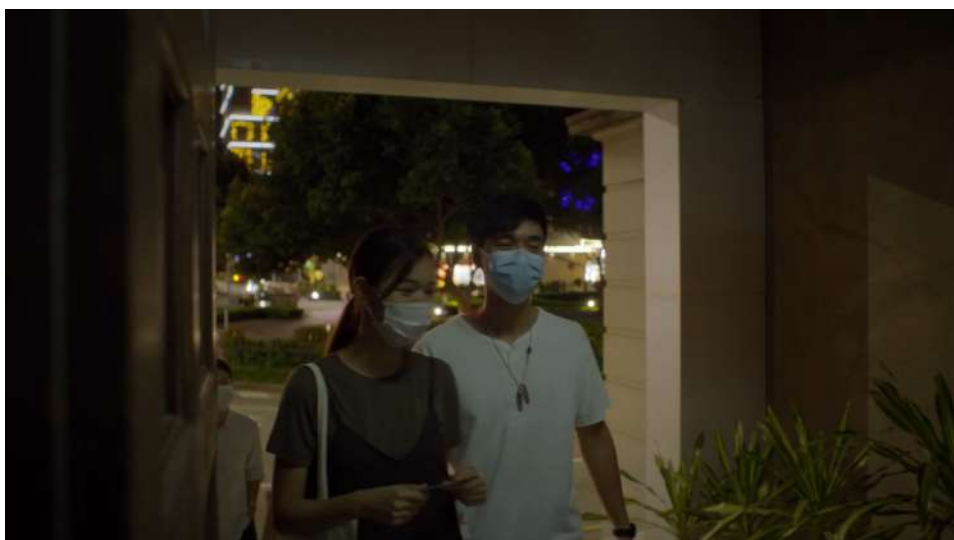
67. A cena enquadra, como plano de fundo, um edifício situado junto ao Largo do Senado, classificado como Património Nacional.



68. o enquadramento destaca a fachada do Tribunal Velho.



69. A cena decorre junto à Torre de Macau, um marco urbano emblemático.



70. no fundo tem-se uma leitura, não exata, do que parece ser um hotel.

Apesar da riqueza arquitetônica de Macau, o filme privilegia uma representação predominantemente dos espaços interiores e das interações pessoais dos protagonistas. Esta preferência estética cria uma visão subjetiva da cidade, que favorece a dimensão psicológica em detrimento de uma visão mais ampla da malha urbana. Essa abordagem resulta numa dupla ocultação: por um lado, não explora os contrastes urbanos entre o antigo e o moderno, por outro, omite realidades económicas centrais, como a paisagem monumental de Cotai, dominada por hotéis e casinos, que define um aspeto crucial de Macau contemporânea. A narrativa visual não chega a confrontar a densidade urbana, apenas sugerida pela proximidade dos edifícios, com a diversidade da cidade vivida.

Tal como em *Buska Santu*, a curta de Samira Vera-Cruz, também aqui a distância entre a cidade vivida e a cidade filmada é significativa. Se a primeira demonstra o dinamismo do espaço público cabo-verdiano, a segunda exalta a clausura dos interiores macaenses. Este contraste confirma o cinema como “medium” interpretativo: não se limita a documentar a arquitetura, mas constrói narrativas que revelam e, inevitavelmente, omitem dimensões da experiência urbana.



71. leitura dos espaço interior do apartamento.



72. O plano permite uma leitura das características de prédios em Macau, como a sua altura, desenho da fachada, entre outros.



73. Espaço interior, virado para a cozinha, onde se percebe a sua pequena área, o que é comum na maioria dos apartamentos em Macau .

CÃES QUE LADRAM AOS PÁSSAROS | LEONOR TELES (2019)

A cidade do Porto é marcada por uma história arquitetónica rica, que vai desde a malha medieval, passando pela influência barroca e neoclássica, até aos desenvolvimentos modernistas e contemporâneos. A sua indetidade é resultante de um traçado urbano irregular e da densa acumulação de camadas históricas.

Ao longo do século XX, a arquitetura portuguesa, caracterizada por um diálogo entre inovação e tradição, projetou-se internacionalmente, sendo exemplo paradigmático obras de nomes como Fernando Távora, Álvaro Siza Vieira e Eduardo Souto Moura. Contudo, este desenvolvimento não está isento de tensões. A classificação pela UNESCO, ao conferir um valor universal ao centro histórico, criou um paradoxo: a valorização simbólica que demanda conservação entra em choque com a valorização imobiliária gerada por esse mesmo selo. O resultado visível é um conflito entre a conservação do património e a pressão para a transformação turística.

É nesse contexto que surge *Cães que Ladram aos Pássaros* (2019), de Leonor Teles, uma curta-metragem que acompanha Vicente e a sua família, obrigados a sair da sua casa no centro devido à pressão imobiliária. Estreado no Festival de Veneza, a curta foi aplaudida pela crítica como um retrato intimista do impacto humano da gentrificação. Esta leitura alinha-se com a intenção da própria cineasta, que referiu ter como objetivo principal explorar o impacto emocional da mudança forçada, e não discutir sobre a gentrificação de maneira abstrata.

74. Porto, localização geográfica





6

5

4

3

2



1. A câmara está virada para a fachada do Café Candelabro, que se localiza em frente ao Largo Mompilher.

2. A câmara está virada para a fachada da escola Profissional, que se localiza em frente ao Largo Mompilher.

3. câmara na rua de Cedofeita.

4. câmara voltada para o Edifício do Comércio do Porto.

5. câmara percorre o caminho desda ribeira até Foz do Douro.

6. plano dentro do edifício do Silo Auto.

75. Planta aérea da baixa do Porto, Portugal; estudo de posicionamento de câmaras.

Logo na primeira cena, deparamo-nos com a família sentada num banco de um largo, identificável como o Largo de Mompilher, no centro do Porto. Este plano inicial não serve apenas para localizar a ação geograficamente, mas estabelece imediatamente o contexto arquitetónico como um elemento fundamental da narrativa. A cena capta a textura do lugar: a pedra granítica das fachadas, os azulejos que revestem alguns edifícios, e o meticuloso trabalho de alvenaria visível nos ornamentos das varandas e nos vãos das janelas. A morfologia urbana tradicional também se revela na predominância do lote estreito e profundo, uma característica distintiva desta arquitetura. Desta forma, o ambiente construído que enquadra a família não é um mero pano de fundo, mas sim uma presença tangível e carregada de significado.

Do espaço público, o filme transporta-nos, de seguida, para o espaço interior da casa da família de Vicente. A câmara acompanha-o enquanto realiza tarefas domésticas numa área que pelas suas características, uma envolvente largamente envidraçada que projeta o espaço para o exterior, parece ser de uma marquise. A partir deste ponto de vista, a composição do plano é notável: em primeiro plano, um edifício com um telhado de duas águas típico, enquanto que, no plano de fundo, se ergue um edifício de linhas contemporâneas. Esta imagem constrói visualmente o contraste entre o "antigo" e o "novo".

A cineasta volta a levar-nos nos percursos do protagonista pela cidade, capturando-a tanto no período noturno como no diurno. Nestas passagens, que mostram Vicente a andar de bicicleta, é possível reconhecer percursos que se estendem da Ribeira até à Foz, tendo sempre a paisagem urbana como pano de fundo. Um dos enquadramentos coloca a Ponte da Arrábida em grande plano, destacando a sua escala monumental, enquanto noutro momento a mesma estrutura é observada à distância, integrada numa vista mais ampla da cidade do Porto e da margem do rio Douro.



76. Plano na Baixa do Porto, virado para a fachada do Café Candelabro.



77. Espaço interior com a arquitetura da cidade em plano de fundo, onde se observa os telhados de duas águas.



78. A cena decorre na Rua de Cedofeita, cuja arquitetura característica se organiza em lotes.



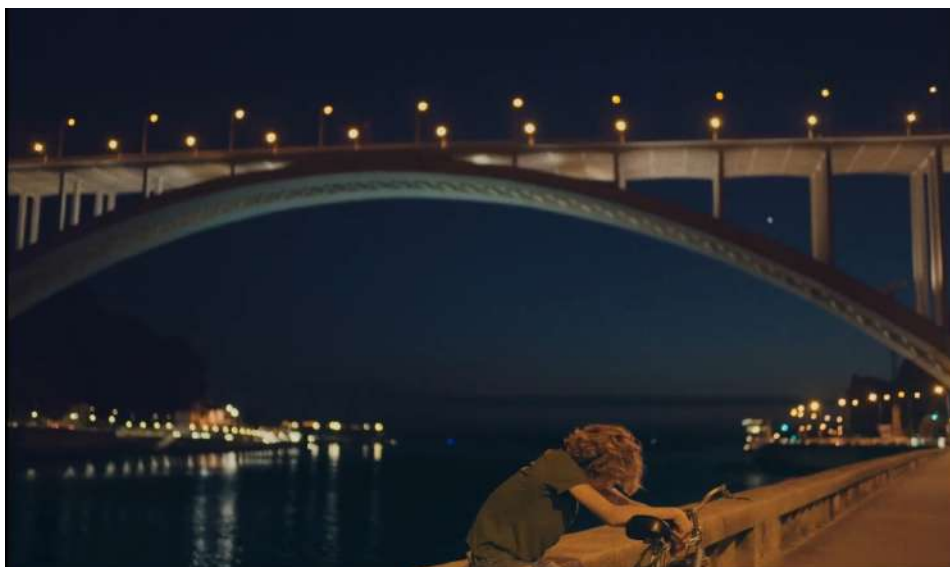
79. praia de Matosinhos.



80. câmara na Rua da Conceição, virada para o edifício da Escola Profissional, em frente ao Largo Mompilher.



81. A câmara acompanha o ator a pedalar pela margem do Rio Douro.



82. Plano noturno no Porto, com a Ponte da Arrábida em plano de fundo



83. plano noturno pelas ruas da baixa.



84. O plano capta a subida circular pelas rampas do Siloauto, onde a repetição ritmada das curvas de betão e a iluminação criam uma atmosfera quase hipnótica

É precisamente neste plano geral, filmado a partir de Gaia, que o filme capta a carga histórica e a arquitetura tradicional em vigor materializando o princípio de Pallasmaa de que “o cinema projeta cidades, edifícios e salas onde ocorrem situações e interações humanas”⁵⁴. Ao enquadrar a zona da Ribeira, a composição visual permite apreender a essência arquitetónica de cariz histórico e cultural da cidade. Como o próprio autor defende, “num filme relevante, nenhuma cidade termina na borda da moldura, pois na consciência do espectador o espaço estende-se interminavelmente ao seu redor”⁵⁵ e é esta qualidade entusiasta que transforma a imagem filmada num espaço mentalmente habitável.

Noutro enquadramento, a câmara capta um confronto arquitetónico na zona dos Aliados. De um lado, a presença do emblemático edifício da Garagem do Comércio do Porto, símbolo da modernidade, e do outro, Vicente a deslocar-se sobre os carris do elétrico. Este contraste visual é ainda acentuado pelos automóveis e autocarros que circulam no local, sublinhando o tema central da tensão entre o tradicional e o contemporâneo. Mais do que documentar um contraste formal, a sequência constrói uma “arquitetura de imagens mentais e memória”⁵⁶, na qual a cidade se apresenta como um palco de camadas temporais justapostas, onde o movimento e a permanência coexistem.

Estes percursos revelam a cidade como uma paisagem urbana em constante mutuação. A câmara regista ainda o grafismo urbano e os elementos do quotidiano, como persianas, varandas e janelas. A volumetria varia entre edifícios baixos e prédios, enquanto as mudanças de cor, revestimentos e presença de turistas retratam uma paisagem moldada por usos, pressões do mercado e novas estéticas. O simples ato de acompanhar Vicente a pedalar pela cidade expõe as transições urbanas entre o histórico e o contemporâneo.

54. Pallasmaa, J.
The existential image: lived space in cinema and architecture,
Rakennustietop, 2007 ,
p.159

55. Pallasmaa, J.
La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura,
tradução: Carles Muro,
Gustavo Gili, 2014
p.106

56. Pallasmaa, J.
The existential image: lived space in cinema and architecture,
Rakennustietop, 2007 ,
p.158



85. vista para o rio Douro



86. Panorâmica da zona ribeirinha do Porto.

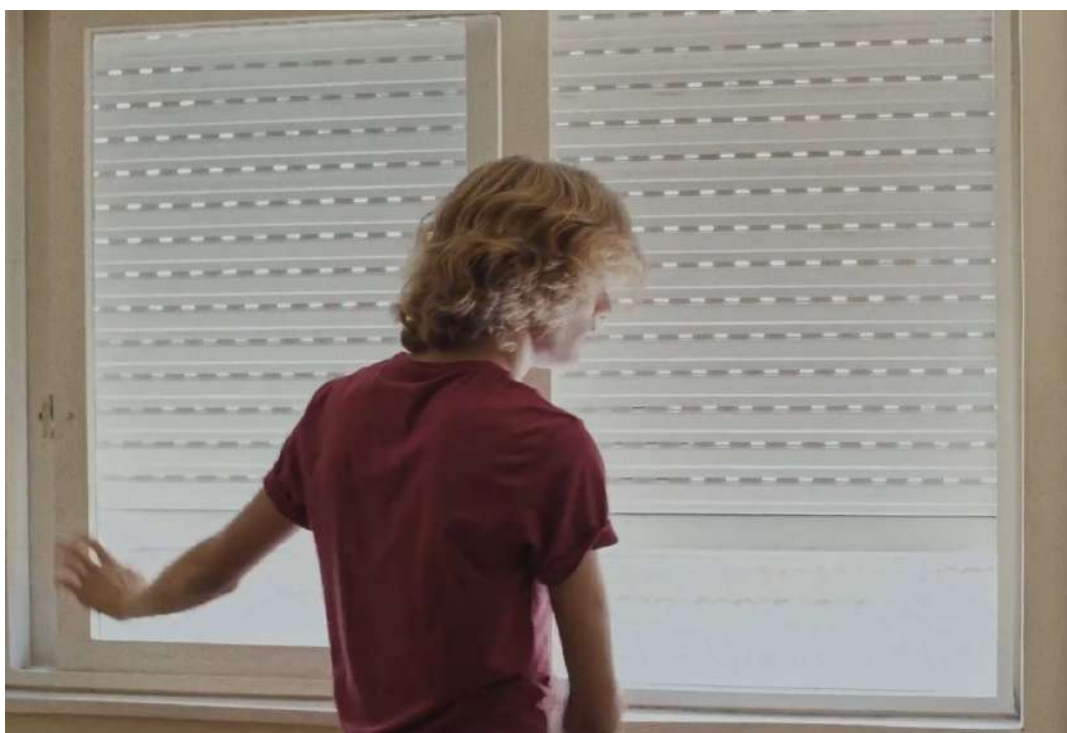


87. Cena na Praça de Filipa de Lencastre, com a câmara voltada para o edifício da garagem.

Voltando de novo ao espaço interior, numa outra sequência acompanhamos a mãe e Vicente numa visita para alugar um apartamento, visto que são obrigados a desocupar o que habitavam. Apesar de a câmara, focada no protagonista e com um enquadramento mais fechado, não explorar extensivamente os espaços da casa, é possível identificar algumas características típicas da arquitetura plurifamiliar. Observa-se, por exemplo, a caixilharia da janela, que neste caso é de correr, e a presença de estores, elementos comuns para controlo de luz. Temos ainda uma breve leitura do espaço da cozinha, onde se pode notar que as paredes estão revestidas a azulejo. No entanto, para além destes elementos físicos, a curta-metragem revela como a arquitetura é também definida pelo seu uso e pelos seus habitantes. O tema da saída forçada, motivada pela pressão imobiliária, insere uma proporção crucial de transformação urbana: a arquitetura não é apenas forma, mas valor simbólico, memória e tecido social.

Através de uma narrativa intimista centrada no quotidiano de Vicente e da sua família, *Cães que Ladram aos Pássaros* oferece um retrato sensível do impacto humano da transformação urbana no Porto. A opção estética da cineasta, que articula interiores e espaços exteriores da cidade com os movimentos da bicicleta, dos cafés e do protagonista, constrói um espelho de contrastes entre o familiar e o disruptivo. Esta abordagem permite compreender como a arquitetura não se resume à sua materialidade, como nos azulejos, nas caixilharias, as fachadas, mas é também definida pelos usos, memórias e tecido social que a habitam.

Contudo, a escolha narrativa de Leonor Teles implica um enfoque específico. Como foi referido, o filme centra-se sobretudo na realidade visível do centro histórico e nas camadas populacionais diretamente afetadas pela pressão imobiliária nessa área. Desse modo, a cidade filmada sobrepõe-se apenas parcialmente à cidade na sua totalidade, captando de forma poética e crítica uma parte das tensões entre permanência e mudança que caracterizam o Porto contemporâneo.



88. No interior do novo apartamento, o enquadramento capta alguns pormenores da janela.



89. Ainda no espaço interior do apartamento, mas agora na cozinha, vemos o revestimento de parede em azulejo.

SÃO SILVESTRE | LINA CHAMIE (2013)

São Paulo, metrópole de grande escala, apresenta uma história urbana rica, marcada pela junção de diferentes ondas migratórias, pela industrialização, e por processos acelerados de verticalização e modernização que começaram no século XX. A trama arquitetônica da cidade é caracterizada por uma justaposição de estilos coloniais, marcos modernistas e arranha-céus, mas também vastas zonas residenciais de menor escala, infraestruturas de transporte, vias expressas, avenidas largas e uma malha urbana que mistura o antigo e o novo. Segundo a Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo “os estilos arquitetônicos que desenham a cidade de São Paulo estão diretamente ligados à sua história” resultando numa cidade onde “prédios suntuosos dominaram o meio urbano e se tornaram cartões-postais”⁵⁷.

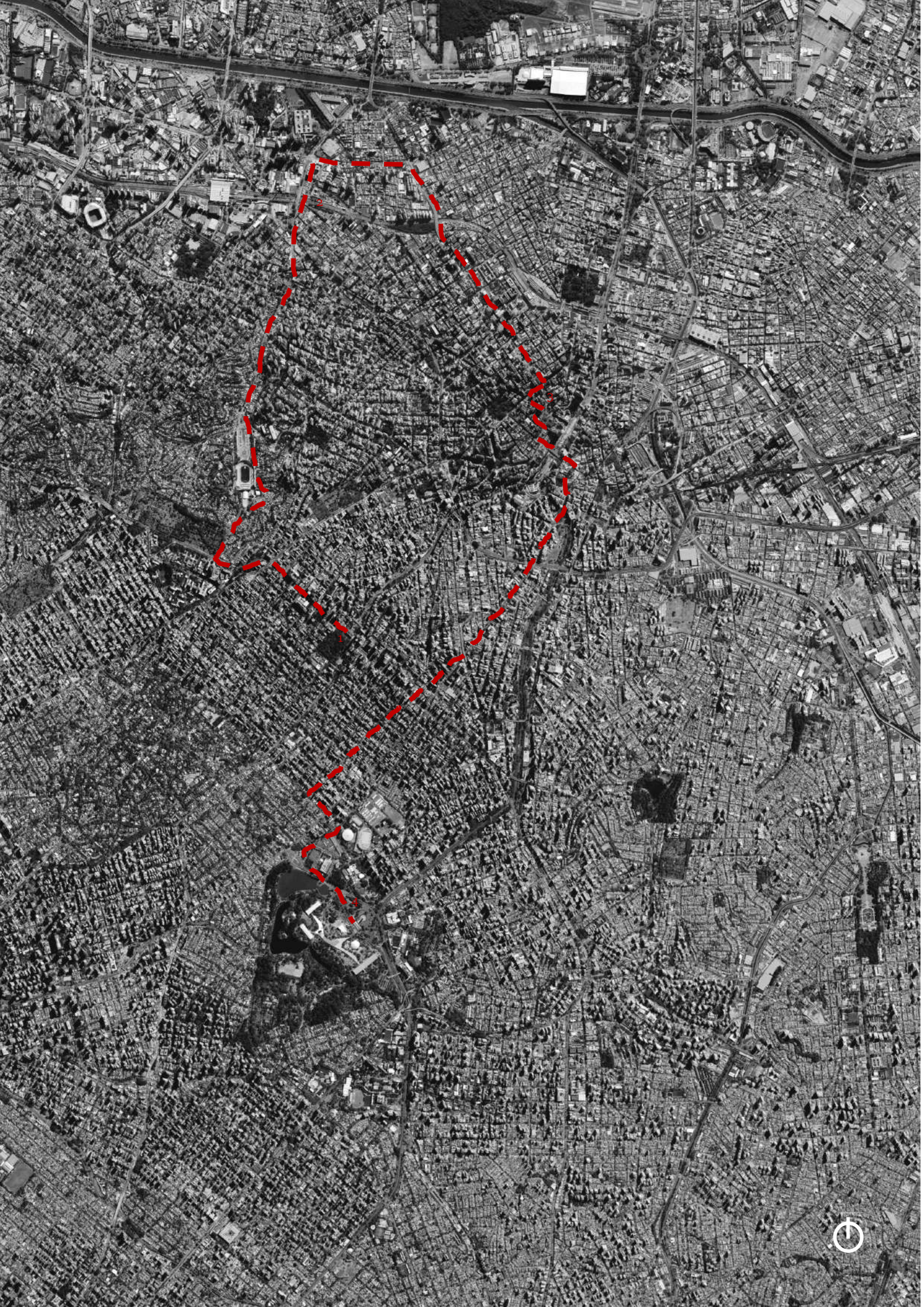
Este cenário urbano cristalizou-se em emblemáticos símbolos arquitetônicos. O Edifício Copan retrata os ideais modernos da verticalização e da mistura social, enquanto que a Catedral da Sé de São Paulo ou a arquitetura residencial testemunham raízes históricas mais profundas. A arquitetura paulistana é, desse modo, plural, tensionada entre memória e mudança.

Inserindo-se neste tecido urbano complexo, o documentário *São Silvestre* (2013), de Lina Chamie, transcende o mero registo da tradicional corrida de rua. Através de uma experiência sensorial, o filme procura expressar a relação entre corpo, cidade, ritmo urbano, memória e arquitetura.

57. Prefeitura de São Paulo, *Arquitetura da Cidade de São Paulo*, 2019
Artigo eletrônico

90. *São Paulo, localização geográfica*





1. Início do percurso
na Avenida Paulista,
junto ao edifício do
MASP

2. plano na Avenida
Abraão Ribeiro, zona
de Bom Retiro.

3. câmara capta o
Theatro Municipal de
São Paulo, na zona da
República.

4. final da corrida, no
Parque de Ibirapuera.

91. Planta aérea
sobre zona central de
São Paulo, Brasil;
estudo de posiciona-
mento de câmaras;

O filme inicia-se com planos do amanhecer na metrópole de São Paulo, mais precisamente no Elevado Presidente João Goulart, também conhecido como *Minhocão*. Através desta escolha há uma percepção da escala arquitetônica monumental da cidade. Acompanhamos em seguida, o ator Fernando Alves Pinto, de forma imersiva. A câmara, anexada ao seu corpo, oferece uma visão dinâmica e quase tátil do espaço urbano, transformando São Paulo num corpo em movimento. Como salienta a realizadora, a intenção era precisamente inverter a lógica documental tradicional para “o ponto de vista dele, olha de dentro para fora”⁵⁸. O documentário coloca o espectador no centro da ação, permitindo-lhe sentir a materialidade da cidade através de calçadas, subidas, descidas e passagens por ruas de dimensões variadas, reduzindo drasticamente a distância entre o observador e o espaço construído.

A cineasta articula ainda enquadramentos mais estáticos, que funcionam como pausas contemplativas, em contraste com a câmara em movimento, reforçando a ideia de contrastes que definem São Paulo. Uma cidade em constante movimento, onde a arquitetura histórica convive com arranha-céus monumentais, casas de menor escala, edifícios degradados e uma abundância de elementos visuais como cartazes, letreiros e grafismos. O percurso guia-nos até à Avenida Paulista, local de início da corrida, onde marcos como o MASP e o Estádio do Pacaembu surgem visualmente como referências que estruturam a experiência espacial do trajeto.

58. Chamie L, *São Silvestre, o novo documentário da professora Lina Chamie*, Academia Internacional de Cinema, 2013, Artigo eletrônico



92. Enquadramento inicial no Elevado Presidente João Goulart, evidenciando a relação de permeabilidade entre a via e a malha urbana adjacente.



93. O plano capta o Theatro Municipal de São Paulo, tendo como plano de fundo o edifício da Secretaria de Agricultura.



94. Plano inicial da corrida na Avenida Paulista.



95. Plano que capta a movimentação intensa da cidade de São Paulo.



96. Podemos logo reconhecer o edifício do MASP, desenhado por Lina Bo Bardi, e também compreender um pouco da escala monumental da Avenida Paulista .



97. A sequência utiliza jogos de câmara dinâmicos transportando o espectador na corrida e nas emoções do protagonista



98. A cena revela uma outra tipologia arquitetónica da cidade, distinta da escala monumental. Esta, de dimensão bem menor e linguagem não contemporânea.

Através do corpo do corredor, Lina Chamie desenha uma cartografia sensível, registrando a retomada temporária dos espaços públicos normalmente ocupados pelos automóveis. O itinerário da corrida que percorre a Avenida Paulista, a Dr. Arnaldo, o Pacaembu, a Barra Funda, o Bom Retiro, os Campos Elíseos, Praça da República e que termina no Parque Ibirapuera, mobiliza uma geografia em constante trânsito. Esta experiência vai além do registro documental, tocando na dimensão dos arquétipos urbanos.⁵⁹ Estes, enquanto “imagens saturadas de emoções e significado”⁶⁰, mantêm uma qualidade simbólica profundamente enraizada na realidade paulistana. São modelos replicáveis, certas larguras de avenida, tipologias de edifícios, atmosferas de bairro, que adquirem um estatuto modelar, reconhecível pelo coletivo, excedendo a sua localização geográfica específica.

Mais uma vez, Chamie recorre a planos estáticos da cidade de São Paulo, que funcionam como uma pausa contemplativa. Estes planos permitem uma leitura clara da mobilidade urbana paulistana, a largura das vias, a escala das infraestruturas, elementos fundamentais para compreender de que forma a cidade funciona, na qual a circulação define a própria estrutura urbana. Uma cena particularmente significativa, que supera a mera visualização, é o momento em que a Avenida Paulista se preenche de corredores. É aqui que se compreende, de forma profunda, que a arquitetura existe para ser vivida; ela não é um mero pano de fundo, mas sim a própria essência narrativa do filme.

59. Romullo.
Comoções: Imagens de São Paulo e outras viagens no cinema, Dissertação, p.137

60. *Ibidem*, p.138



99. Plano aéreo da Avenida Paulista antes do início da corrida, permitindo perceber a dimensão e escala das infraestruturas.



100. Momentos depois, a avenida ganha vida, com o gradual afluxo de pessoas.



101. O plano final mostra a avenida cheia, sublinhando o contraste entre a multidão e a dimensão da infraestrutura.

Neste sentido, o filme não se limita a mostrar uma sucessão de lugares, mas constrói uma representação fortificada da cidade, um processo que reflete as observações de Elsaesser e Barker sobre o cinema das origens: a filmagem de um evento ao vivo obriga a criar uma “lógica sequencial ou espacial específica”⁶¹, que se torna uma representação abstrata e intensificada do evento real. As limitações da filmagem introduzem uma descontinuidade que, em *São Silvestre*, é transformada numa escolha estética positiva, criando uma experiência temporal e espacial única.

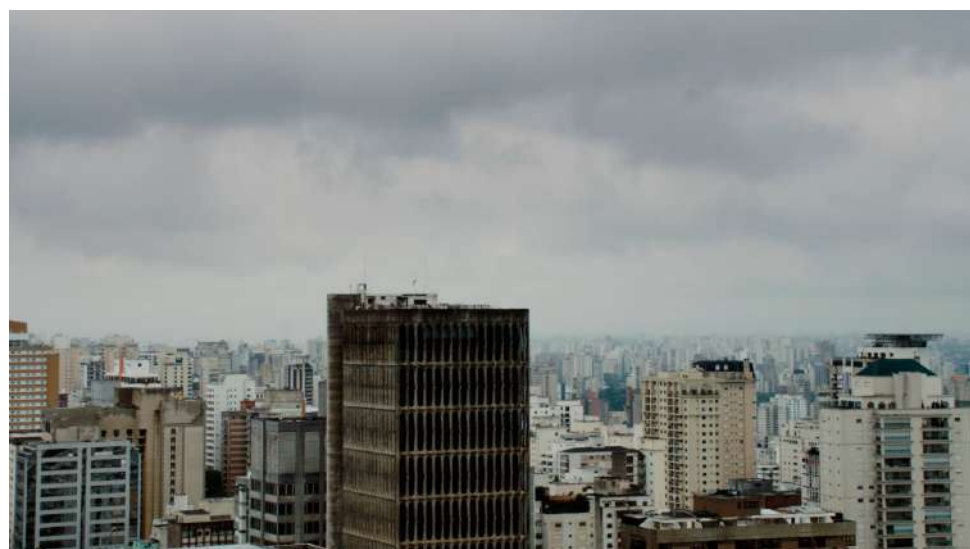
Em suma, *São Silvestre*, de Lina Chamie, propõe uma abordagem sensorial à cidade metrópole, transformando a corrida num fio condutor para uma reflexão sensorial centrada no corpo, no movimento e na materialidade da cidade. Esta opção estética traduz-se numa linguagem cinematográfica imersiva, que coloca o público no centro da ação, permitindo-lhe sentir a cidade através de um percurso que vai da Avenida Paulista a outros caminhos significativos.

Contudo, esta abordagem determina os limites representacionais da obra. A “cidade filmada” em *São Silvestre* tende a privilegiar a arquitetura monumental e as vias principais em contraste de outras realidades urbanas. Em contrapartida, aspetos fundamentais da “cidade vivida”, como o quotidiano nos interiores domésticos ou as dinâmicas sociais em territórios menos visíveis, ficam fora do campo de visão da câmara. Importa salientar, no entanto, que esta limitação não invalida o contributo do documentário. Para a análise comparativa desta dissertação, *São Silvestre* oferece um contributo essencial ao destacar a dimensão corporal e espetacular do espaço urbano. Porém, a sua abordagem realça que nenhuma obra cinematográfica pode capturar a totalidade da experiência urbana, salientando a importância de complementar a sua perspectiva com outras que explorem as camadas menos visíveis, mas igualmente essenciais, da paisagem paulistana.

61. Elsaesser, T. & Barker, A. *Early cinema : space, frame, narrative*, BFI Publishing, 1990, p.17



102. República, São Paulo



103. malha urbana da cidade



104. A câmara revela a 'cidade vivida', mostrando os espaços públicos a serem ocupados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida demonstrou que o cinema não se limita a reproduzir a arquitetura das cidades, mas reinterpreta-a através da sua linguagem única, produzindo uma cidade filmada que coexiste e dialoga criticamente com a cidade vivida. Como observa Urbano, o cinema introduziu uma nova visão ao permitir a "manipulação espaço-temporal"⁶², criando uma percepção não-linear do meio construído através de ferramentas como a montagem ou os enquadramentos de câmara. Esta capacidade de reconfigurar a experiência do espaço revela-se de forma consistente na leitura filmica do Porto, Praia, São Paulo e de Macau, onde em cada contexto, a cidade filmada resulta de escolhas estéticas que privilegiam determinadas dimensões da vida urbana, ocultando outras.

Se no filme de Leonor Teles a câmara acentua o contraste entre a herança arquitetónica e as pressões da gentrificação, em São Silvestre o olhar de Lina Chamie transforma a metrópole num corpo em movimento, onde a arquitetura é experienciada de forma sensorial e ritmada. Em Buska Santu, a cineasta exalta a simplicidade e a vitalidade do espaço público, enquanto que no filme de Heng Fai Hong a abordagem privilegia os espaços interiores e a dimensão psicológica, afastando-se dos marcos turísticos e da monumentalidade contemporânea. Em todos os casos, compreende-se que, como escreve Pallasmaa, "o valor artístico das grandes obras arquitetónicas não está na sua existência material"⁶³, mas nas "imagens e emoções que evocam no observador"⁶⁴, um princípio que o cinema radicaliza, ao transformar a matéria arquitetónica em narrativa.

62. Urbano, L.
Histórias Simples: Textos sobre arquitectura e cinema, AMDJAC, 2013
p.65

63. Pallasmaa, J.
The existential image: lived space in cinema and architecture, Rakennustietop, 2007
p.173

64. Ibidem

Esta capacidade do cinema em moldar a nossa percepção do espaço confirma a ideia de Urbano de que "o cinema é, por isso, um excelente meio de viajar pelo mundo"⁶⁵. As geografias narrativas construídas pelos filmes analisados, da metrópole urbana do São Paulo às ruas vivas da Praia, formam, de facto, "a primeira impressão de um espaço, condicionando permanentemente o nosso sentido do lugar"⁶⁶. Este fenómeno é particularmente significativo numa era de globalização, onde o conhecimento de uma cidade muitas vezes precede e até mesmo substitui a experiência física direta. Deste modo, a cidade filmada torna-se uma camada fundamental da sua identidade contemporânea, um filtro cultural através do qual a arquitetura é compreendida e valorizada.

Contudo, importa salientar a diferença elementar na natureza da experiência espacial entre os dois medium, tal como Urbano a delimita: "no cinema são os espectadores, com a sua experiência e a sua memória, que asseguram o espaço. Na arquitectura são os utilizadores, através do movimento pelo espaço, que proporcionam o tempo e a acção"⁶⁷. Esta distinção é importante. A experiência arquitetónica é "inescapável"⁶⁸ e exige uma participação corporal absoluta, enquanto a experiência cinematográfica é, por definição, mediada e voluntária. É precisamente nesta lacuna, entre a imersão corporal inevitável na arquitetura e o envolvimento sensorial optativo no cinema, que reside o potencial crítico da sétima arte. Ao libertar o espaço das suas limitações materiais e funcionais, o cinema pode focar-se exclusivamente na sua dimensão sensorial e simbólica, oferecendo um laboratório único para analisar como o ambiente construído molda as emoções, as memórias e as narrativas humanas.

65. Urbano, L.
*Histórias Simples:
Textos sobre arquitectura
e cinema*,
AMDJAC, 2013
p.8

66. Ibidem

67. Ibidem, p.82

68. Ibidem, p.82

A distância entre a cidade filmada e a cidade vivida não é uma limitação, mas sim o cerne da possibilidade interpretativa do cinema. Esta investigação conclui que, ao reconfigurar espacial e temporalmente a experiência urbana, através de cenários que isolam detalhes, movimentos que simulam percursos ou montagens que criam contrastes, o cinema oferece um olhar analítico sobre a arquitetura. Ele revela dimensões que, por vezes, a experiência quotidiana obscurece, a textura de uma fachada no Porto, a escala monumental de São Paulo, a densidade intimista de Macau ou a socialidade dos largos na Praia.

Em última análise, este trabalho evidencia o carácter significativo da relação entre arquitetura e cinema na forma como pensamos, percecionamos ou interpretamos a cidade . Enquanto a arquitetura se produz, nas palavras de Pallasmaa, "na carne do mundo"⁶⁹ e se inscreve em contextos históricos e culturais, ao contrário da natureza efémera e narrativa do cenário cinematográfico, que, como observa Saha, é "construída para um curto espaço de tempo"⁷⁰, o cinema projeta-a num plano simbólico e emocional. Deste modo, mais do que documentar, o cinema interpreta e re-imagina a arquitetura, afirmando-se como um medium na construção de imaginários e na compreensão da condição urbana na contemporaneidade.

69. Pallasmaa, J.
La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura, tradução: Carles Muro, Gustavo Gili, 2014, p.38

70. Saha, S. *Can architects work in the Set Designing field ?*, Rethinking the future, Artigo eletrónico

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

Livros

BORDWELL, DAVID & THOMPSON, KRISTIN. *A Arte do Cinema: uma Introdução*, tradução de Roberta Gregoli, Editora: Edusp, 2025

BRUNO, GIULIANA. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Editora: Verso, 2002

EISENSTEIN, SERGEI. *Film Form: Essays in Film Theory*, tradução de Jay Leyda, Editora: Harcourt Brace Jovanovich, 1949

ELSAESSER, THOMAS. & BARKER, ADAM. *Early cinema : space, frame, narrative*, Editora: BFI, 1990

KAHN, LOUIS I. *Silence et lumière: choix de conférences et d'entretiens*, tradução de Mathilde B. e Christian D, Editora: Du Lintéau, 1997

LAGE, ALBERTO & THENAISE, SOFIA. *Desenhar a luz : Designing Light*, FAUP Publicações, 2009

LAMSTER, MARK. *Architecture and Film*. Editora: Princeton Architectural Press, 2013

PALLASMAA, JUHANI. *The existential image: Lived space in cinema and architecture*, Editora Helsinki: Rakennustietop, 2007

PALLASMAA, JUHANI. *La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura*, tradução: Carles Muro, Gustavo Gili, 2014

PHILIP, BIJOY. *Left Bank Cinema: Memories of History and the Experience of Time*, Editora: Tattva Journal of Philosophy, 2019

SHIEL, MARK., & FITZMAURICE, TONY. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Editora: Blackwell, 2001

STEVEN, JACOBS. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, Editora: O10 Publishers, 2011

TARKOVSKY, ANDREI. *Sculpting in time: Reflections on the cinema*, tradução de Kitty Hunter-Blair, Editora: University of Texas Press, 1986

TÁVORA, FERNANDO. *Da organização do espaço*. Editora: Porto: Faup Publicações, 1996

RODRIGUES, ANTÓNIO. *Cinema e Arquitetura*, Editora: Cinemateca Portuguesa, 1999

URBANO, LUÍS. *Histórias simples: Textos sobre arquitectura e cinema*. Editora: AMDJAC, 2013

Teses, Dissertações e Doutoramentos

BARREIRA, HUGO DANIEL DA SILVA. *A Arquitectura Religiosa de Origem Portuguesa em Macau*. Doutorando em História da Arte Portuguesa. Porto: Faculdade de Letras, 2010-2012

CORREIA, AILTON ANTÓNIO RAMOS. *Projeto e Identidade, Práticas de Salvaguarda do Património Arquitectónico em Cabo Verde*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2019

PINTO, SANDRA RAFAELA ALVES ROCHA. *Representações. Arquitectura e cinema. Documentário e ficção*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2015

SANTOS, BÁRBARA OLIVEIRA. *Habitar o cinema, Filmar a arquitectura– Os modos de ver arquitectura*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2020

SANTOS, JOÃO TIAGO PEREIRA. *Projeção da Arquitectura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2023

TORRES, STEPHANIE DE JESUS RODRIGUES. *Reflexos do handover na arquitectura em Macau a condição dos arquitetos portugueses*. Dissertação de Mestrado Integrado. Departamento de Arquitectura, FCTUC, 2018

SOARES, MICAEL ALMEIDA. *Reflexos da Experiência de Macau Arquitectura e pós-modernidade a partir do atelier de Manuel Vicente*. Dissertação de Mestrado Integrado. Departamento de Arquitectura, FCTUC, 2018

VIDREIRA, CAROLINA GONÇALVES. *Representações Cinematográficas da Periferia de Lisboa*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, 2021

WEBGRAFIA

BARRATO, ROMULLO. *Como a arquitetura fala com o cinema*, Arch Daily, 13 de setembro de 2022, Artigo eletrônico disponível em: [Como a arquitetura fala com o cinema | Arch-Daily Brasil](#), acesso 22/7/2025

BAHIR, LINDSEY. *Christopher Nolan breaks down the best ways to watch a movie, ahead of his 'Oppenheimer' release*, Artigo eletrônico disponível em: [Christopher Nolan breaks down the best ways to watch a movie, ahead of his 'Oppenheimer' release | AP News](#), AP News, 6/2023

CHAMIE, LINA. *São Silvestre, o novo documentário da professora Lina Chamie*, Artigo eletrônico em: [São Silvestre, o novo documentário da professora Lina Chamie - Academia Internacional de Cinema \(AIC\)](#), Academia Internacional de Cinema, 2013

FORD, HAMISH. *Two or Three Things I Know About Her*, Artigo eletrônico em: [Two or Three Things I Know About Her – Senses of Cinema](#), Sense of Cinema, 2/2013

LEWIS, ROGER K. *Relating Architecture to Filmmaking*. The Washington Post. Democracy dies in Darkness, 3 de novembro de 1990. Artigo eletrônico disponível em: [RELATING ARCHITECTURE TO FILMMAKING - The Washington Post](#), acesso 22/7/2025

NAME, LEO. *O cinema e a cidade: simulação vivência e influência*, Vitruvius- Arquitectos, 2/ 2003, Artigo eletrônico disponível em: [arquitectos 033.02: O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência \(1\) | vitruvius](#), acesso 22/7/2025

SANTOS, FABIO ALLON DOS SANTOS. *A arquitetura como agente fílmico*, Vitruvius- Arquitectos, 2/ 2004, Artigo eletrônico disponível em: [arquitectos 045.12: A arquitetura como agente fílmico | vitruvius](#), acesso 22/7/2025

SAHA, SHIWANGI. *Can architects work in the Set Designing field?*, Rethinking the future, Artigo eletrônico disponível em : [Can architects work in the Set Designing field? - RTF | Rethinking The Future](#), acesso 22/7/2025

SILVA, ANDREIA SILVA, *Urbanismo : Livro conta intersecção da história de Macau com a arquitetura*, 13 novembro de 2024, Artigo eletrônico disponível em: [Urbanismo | Livro](#)

N/A. *Arquitetura da Cidade de São Paulo*, Artigo eletrónico disponível em: [Arquitetura da Cidade de São Paulo - Secretaria Municipal de Cultura e Economia Criativa - Prefeitura](#), Prefeitura de São Paulo, 5 de fevereiro de 2019, acesso 04/8/2025

N/A. *Arquitetura de Cabo Verde*, Artigo eletrónico disponível em : [Arquitetura de Cabo Verde – HiSoUR Arte Cultura Exposição](#), Hisour, acesso 30/8/2025

N/A. *Região Administrativa Especial de Macau*, Artigo eletrónico em: [Boletim Oficial - Lei Básica da Região Administrativa Especial de Macau da República Popular da China](#), Governo da Região Administrativa Especial de Macau

ÍNDICE DE IMAGENS

- 01.Fotograma- Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920, Dir.:Robert Wiene, fonte de imagem: <https://tulpendiebe.tumblr.com/post/18828342435/robert-wiene-the-cabinet-of-dr-caligari-1920>
- 02.Fotograma- L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1896, Dir.: Auguste Lumière Louis Lumière, fonte de imagem: <https://guidedoc.tv/blog/first-documentary-films-lumiere-brothers/>
- 03.Fotograma- La Peau Douce, 1964, Dir.:François Truffaut, fonte de imagem: <https://www.lafilmtheque.fr/evenements/la-peau-douce-de-francois-truffaut-en-version-numerique-restauree-4-k/>
- 04.Fotograma- La Peau Douce, 1964, Dir.:François Truffaut, fonte de imagem: <https://www.lafilmtheque.fr/evenements/la-peau-douce-de-francois-truffaut-en-version-numerique-restauree-4-k/>
- 05.Fotograma- Manhatta, 1921, Dir.: Charles Sheeler, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/324751823123030816/>
- 06.Fotograma- Manhatta, 1921, Dir.: Charles Sheeler, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/324751823123030816/>
- 07.Fotograma- Inception, 2010, Dir.: Christopher Nolan, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/221872719138083324/>
- 08.Fotograma-Playtime, 1967, Dir.: Jacques Tati, fonte de imagem: <https://www.brightwalldarkroom.com/2020/06/30/well-always-have-paris-tatis-playtime/>
- 09.Fotograma- Pysco, 1960, Dir.:Alfred Hitchcock, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/106538347428738577/>
- 10.Fotograma- Pysco, 1960, Dir.:Alfred Hitchcock, captura de ecrã
- 11.Fotograma- Pysco, 1960, Dir.:Alfred Hitchcock, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/294915475619594304/>
- 12.Fotograma- Fotograma- The 3rd Man, 1949, Dir.: Carol Reed, fonte de imagem: <https://www.reelstreets.com/films/third-man-the/>

- 13.Fotograma- The 3rd Man, 1949, Dir.: Carol Reed, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/1477812373949821/>
- 14.Fotograma- The Mirror, 1975, Dir.: Andrei Tarkovsky, captura de ecrã
- 15.Fotograma- The Mirror, 1975, Dir.: Andrei Tarkovsky, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/591027151133011404/>
- 16.Fotograma- Rear Window, 1954, Dir.: Alfred Hitchcock, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/72831718960775506/>
- 17.Fotograma- Rear Window, 1954, Dir.: Alfred Hitchcock, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/350225308541374834/>
- 18.Fotograma- Aniki-Bóbó , 1942, Dir.: Manoel de Oliveira , captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=EcEIUuy4bRg>
- 19.Fotograma- Aniki-Bóbó , 1942, Dir.: Manoel de Oliveira, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=EcEIUuy4bRg>
- 20.Fotograma- Metropolis , 1927, Dir.: Fritz Lang , fonte de imagem: <https://johannes-esculpiendoeltiempo.blogspot.com/2012/07/metropolis-metropolis-1927-de-fritz-lang.html>
- 21.Fotograma- Metropolis , 1927, Dir.: Fritz Lang, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/223913412719169687/>
- 22.Fotograma- Dunkirk, 2017, Dir.: Christopher Nolan , fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/61994932363929353/>
- 23.Fotograma- Dunkirk, 2017, Dir.: Christopher Nolan , fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/208502657736853419/>
- 24.Fotograma- Parasite, 2019, Dir.: Bong Joon-ho, fonte de imagem: <https://alexfilmfest.com/news-1/bong-joon-hos-parasite-movie-review-by-dennis-d-mcdonald>
- 25.Fotograma- Parasite, 2019, Dir.: Bong Joon-ho, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/508484614193624352/>

- 26.Fotograma- Roma , 2018, Dir.: Alfonso Cuarón, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/516999232227547684/>
- 27.Fotograma- Roma , 2018, Dir.: Alfonso Cuarón, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/191262315425367626/>
- 28.Fotograma- Roma , 2018, Dir.: Alfonso Cuarón, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/60587557481539600/>
- 29.Fotograma- Blade Runner, 1982, Dir.: Ridley Scott, fonte de imagem: <https://sgsonfilm.net/2017/10/02/review-blade-runner-1982/>
- 30.Fotograma- Blade Runner, 1982, Dir.: Ridley Scott, fonte de imagem: <https://www.intjournal.com/0814/blade-runner>
- 31.Fotograma- Moonlight, 2016 , Dir.: Barry Jenkins, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/358739926586217725/>
- 32.Fotograma- Moonlight, 2016 , Dir.: Barry Jenkins, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/399764904445401961/>
- 33.Fotograma- Her, 2013, Dir.: Spike Jonze, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/226868899971855375/>
- 34.Fotograma- Her, 2013, Dir.: Spike Jonze, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/8092474326774985/>
- 35.Fotograma- Decision to Leave, 2022, Dir.: Park Chan-wook, fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/596093700716371955/>
- 36.Fotograma- Decision to Leave, 2022, Dir.: Park Chan-wook, fonte de imagem: <https://www.pinterest.com/pin/688839705541463425/>
- 37.Fotograma- The Power of the Dog, 2021, Dir.: Jane Campion, fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/23081016835679787/>
- 38.Fotograma- Django Unchained, 2012 , Dir.: Quentin Tarantino, fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/116389971612171660/>

- 39.Fotograma- Central Do Brasil, 1998, Dir.: Walter Salles , fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/338755203239901629/>
- 40.Fotograma- *Memoria*, 2021, Dir.: Apichatpong Weerasethakul , fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/416301559325546052/>
- 41.Fotograma- The Truman Show, 1998, Dir.: Peter Weir , fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/150307706315639832/>
- 42.Fotograma- The Lobster, 2015, Dir.: Yorgos Lanthimos, fonte de imagem : <https://www.pinterest.com/pin/153544668540845539/>
- 43.Desenhos do autor 2025 – Planta geográfica de Praia, Ilha de Santiago, Cabo Verde.
- 44.Desenho do autor 2025 – Planta aérea de Plateau, Praia, estudo de posicionamento de câmaras, fonte de imagem: Google Earth Pro
- 45.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 46.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 47.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 48.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 49.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 50.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 51.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>
- 52.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

53.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

54.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

55.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

56.Fotograma-Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

57.Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

58. Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

59. Fotograma- Buska Santu, 2016, Dir.: Samira Vera-Cruz, captura de ecrã: <https://www.youtube.com/watch?v=7OK5dLm4kDY>

60.Desenhos do autor 2025 – Planta geográfica de Macau.

61.Desenho do autor 2025 – Planta aérea de Macau, Macau RAE., estudo de posicionamento de câmaras, fonte de imagem: Google Earth Pro.

62.Fotograma-Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

63.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, fonte de imagem: <https://www.kai-fong.com/movies/kissing-the-ground-you-walked-on>

64.Fotograma-Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

65.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, fonte de imagem: <https://www.kai-fong.com/movies/kissing-the-ground-you-walked-on>

66.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

67.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

68.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

69.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

70.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

71.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, fonte de imagem: <https://www.kai-fong.com/movies/kissing-the-ground-you-walked-on>

72.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, captura de ecrã

73.Fotograma- Kissing the Ground You Walked on, 2022, Dir.: Hong Heng- Fai, fonte de imagem: <https://www.kai-fong.com/movies/kissing-the-ground-you-walked-on>

74. Desenho do autor 2025- Planta geográfica de Porto, Portugal

75.Desenho do autor 2025-Planta aérea da baixa do Porto, Portugal, estudo de posicionamento de câmaras, fonte de imagem: [Google Earth Pro](#).

76.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

77.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

78.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

79.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

80.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

81.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

80.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

81.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

82.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã

- 83.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 84.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 85.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 86.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 87.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 88.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 89.Fotograma- Cães que ladram aos Pássaros, 2019, Dir.: Leonor Teles, captura de ecrã
- 90.Desenho do autor 2025- Planta geográfica de São Paulo, Brasil
- 91.Desenho do autor 2025- Planta aérea zona central de São Paulo, Brasil, estudo de posicionamento de câmaras, fonte de imagem: [Google Earth Pro](#).
- 92.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 93.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 94.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 95.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 96.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 97.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 98.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 99.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 100.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 101.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 102.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 103.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã
- 104.Fotograma- São Silvestre, 2013, Dir.: Lina Chamie, captura de ecrã

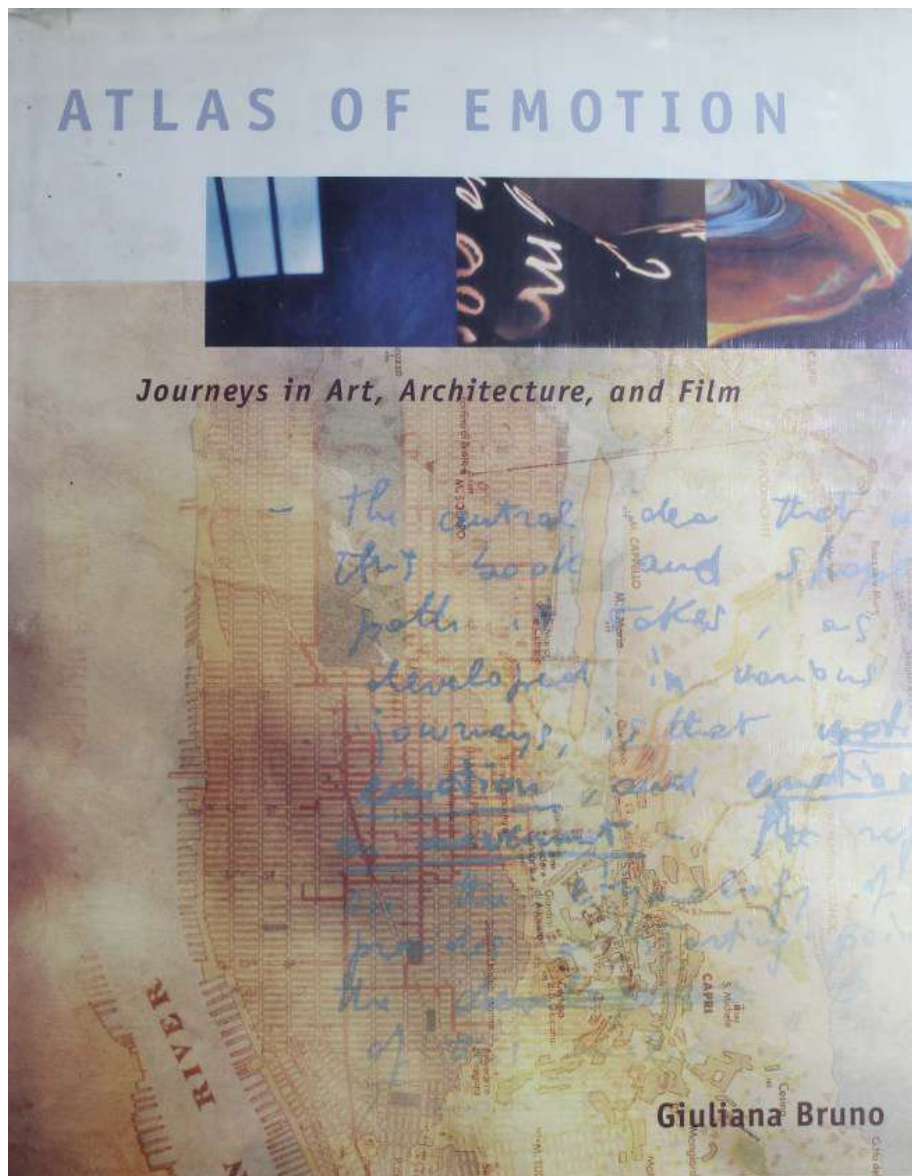
ANEXOS

Citações originais

11. *“space is filmically consumed as a vast commodity. In film, architectural space becomes framed for view and offers itself for consumption as traveled space that is available for further traveling.” (p.62)- p.15*

34. *“Film’s spectatorship is thus a practice of space that is dwelt in, as in the built environment. The itinerary of such a practice is similarly drawn by the visitor to a city or its resident, who goes to the highest point—a hill, a skyscraper, a tower— to project herself onto the cityscape, and who also engages the anatomy of the streets, the city’s underbelly, as she traverses different urban configurations. [...]”(p.62)-p.31*

37. *“[...]Such a multiplicity of perspectives, a montage of “traveling” shots with diverse viewpoints and rhythms, also guides the cinema and its way of site-seeing. Changes in the height, size, angle, and scale of the view, as well as the speed of the transport, are embedded in the very language of filmic shots, editing, and camera movements. Travel culture is written on the techniques of filmic observation.”(p.62) -p.31*



BRUNO, GIULIANA. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*,
Editora: Verso, 2002

9. "Entire large sections of certain sequences are made up of pieces perfectly uniform in length or of absolutely primitively repeated short pieces. The whole intricate, rhythmic, and sensual nuance scheme of the combined pieces is conducted almost exclusively according to a line of work on the "psycho physiological" vibrations of each piece." (p.69)

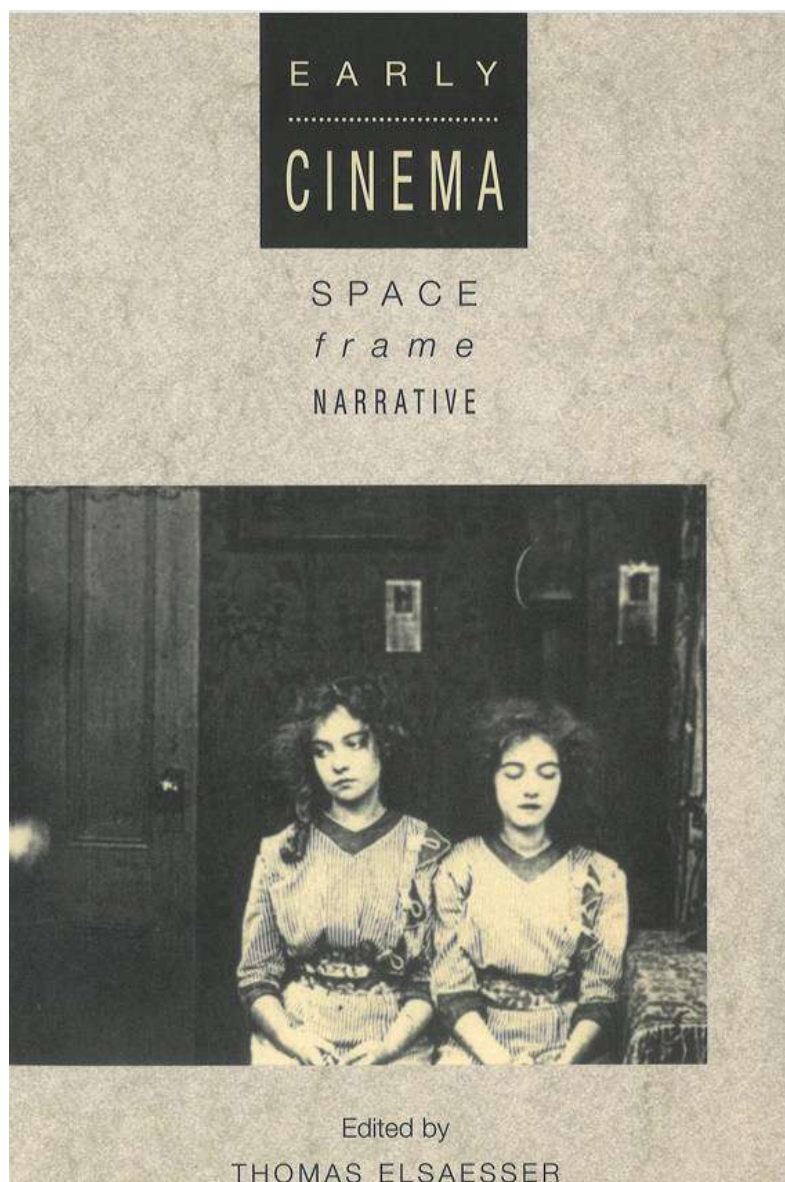
-p.15



EISENSTEIN, SERGEI. *Film Form: Essays in Film Theory*, tradução de Jay Leyda, Editora: Harcourt Brace Jovanovich, 1949

46 *"Does event determine form or does form create event?"... Here, too, the issues centre on the imbrication of staging, editing and narration"(p.16)- p.41*

61. *"Shooting scenes or events which occur outdoors must have encouraged the use of action in depth, with movement towards and away from the camera. Such movement becomes a significant factor in introducing temporal ellipsis or spatial discontinuity. Actualities obliged the film-maker to create, even as he records an event, a specific sequential or spatial logic, which becomes in some sense the event's (intensified) abstracted representation, as opposed to reproducing its (extensive) duration. The discontinuity resulting from the constraints imposed on the film-maker when filming a live event (the fact that he cannot be everywhere at once, that the action is non-repeatable, that his magazine loads only a limited amount of film stock) thus introduces a kind of negative, involuntary choice, of which 'editing' could be seen as the positive, intentional form."*(p.17)- p.91

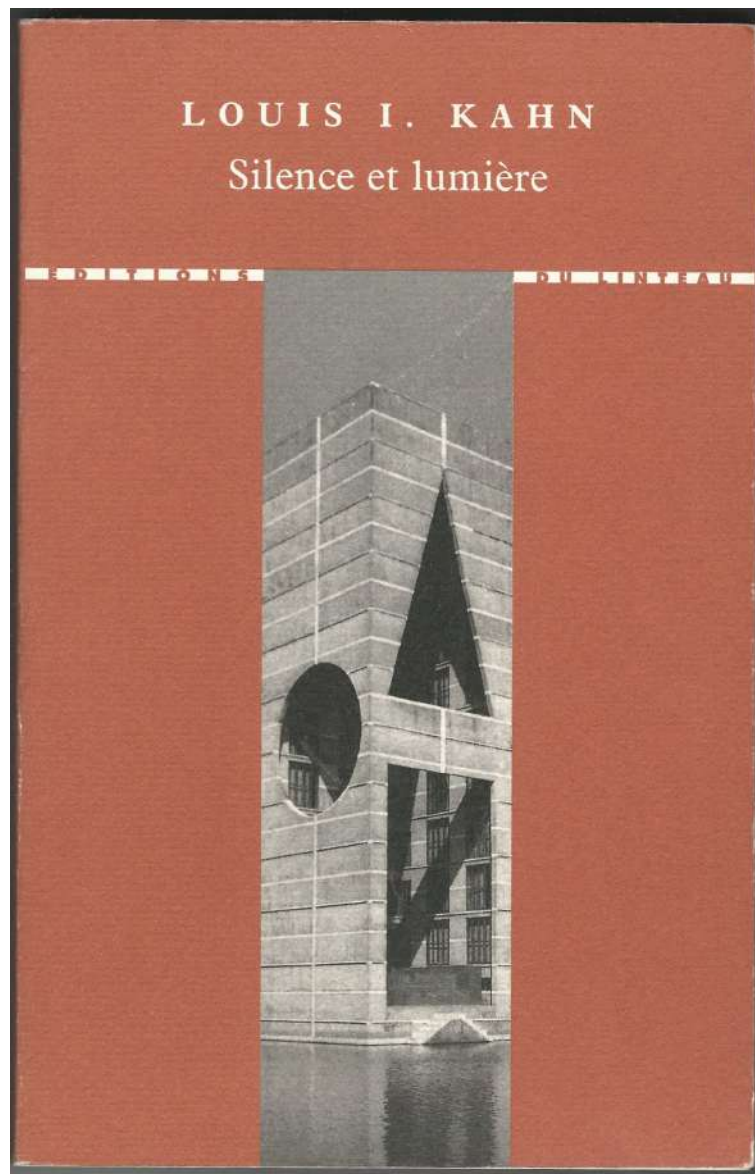


ELSAESSER, THOMAS. & BARKER, ADAM. *Early cinema : space, frame, narrative*,
Editore: BFI , 1990

27. *"A house is a circumstantial interpretation of these spaces. This is the project. For me, the greatness of the architect depends on his ability to design what the House is, rather than on his project of a house that is a circumstantial act. The home is the mason and its occupants. The fireplace becomes different with each occupant."* (p.43)- p.27

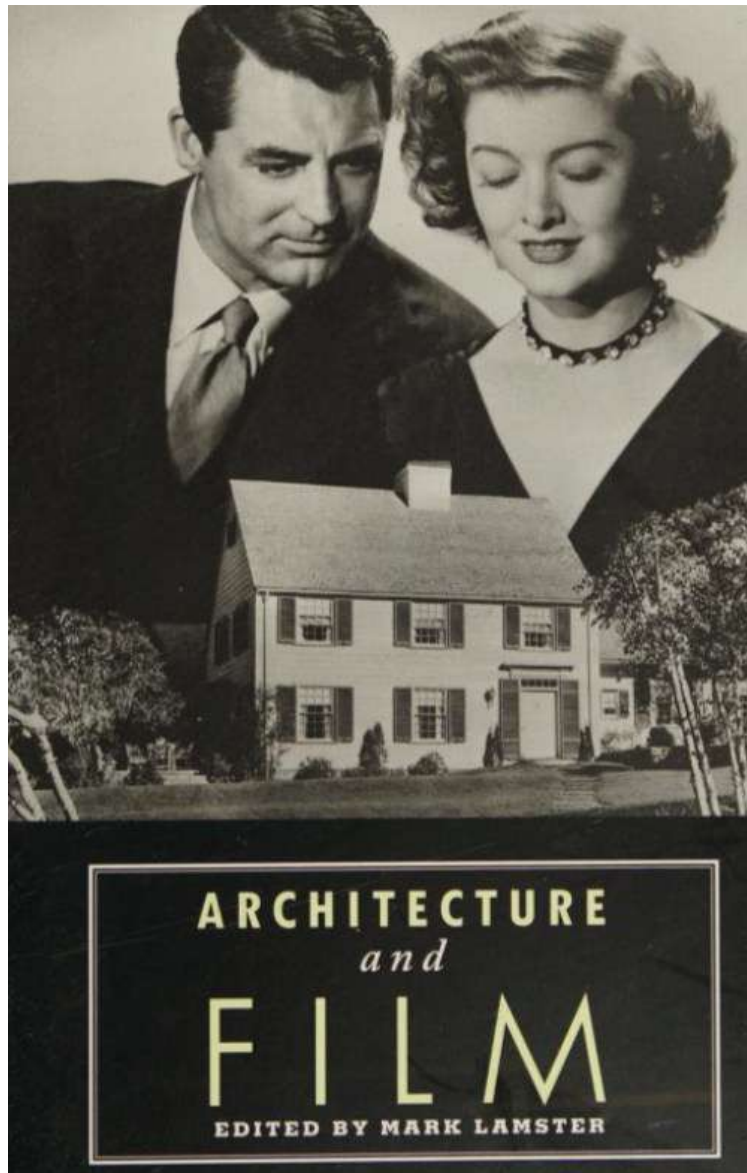
35. *"It can be said that architecture is the reflective manufacture of spaces. It is the filling of surfaces given by the customer. It is the creation of spaces that evoke a feeling of appropriate use"* (p.50)- p.31

40. *"An architect creates space. The architecture has limits. When we touch the invisible walls of his limites, then we know more about what they contain"*(p.49)- p.34



KAHN, LOUIS I. *Silence et lumière: choix de conférences et d'entretiens*, tradução de Mathilde B. e Christian D, Editora: Du Linteau, 1997

8. *"In a darkened theater, with our disbelief suspended, we are prone to forget that even the most prosaic settings depicted on screen have been carefully chosen, vetted, and choreographed."*(p.12)- p.15



LAMSTER, MARK. *Architecture and Film*. Editora: Princeton Architectural Press, 2013

19. *“Las imágenes arquitectónicas también tienen una dimensión épica, pues son imágenes tanto de la vida potencial como de la ya vivida.” (p.106)- p.25*

32. *“La imagen arquitectónica es, fundamentalmente, una invitación a la acción; por ejemplo, el suelo invita al movimiento y la actividad; la puerta es una invitación a entrar o salir; la mesa, a reunirse a su alrededor.” (p.48)- p.31*

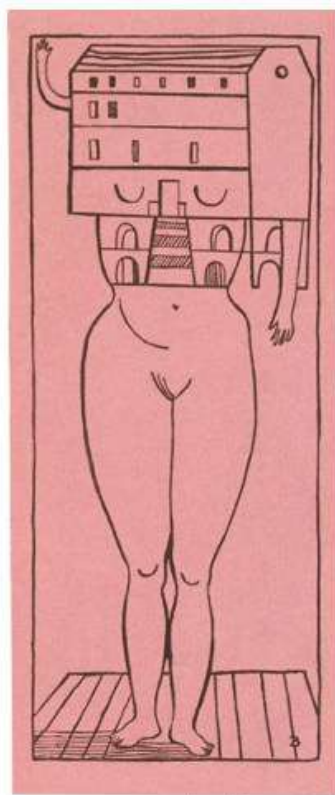
50./69. *“La arquitectura se produce en la “carne del mundo” y en la realidad humana carnal y vivida. Exceptuando las mentes de formas y perturbadas, así como ciertas alucinaciones patológicas,” (p.38)- p.51/ p.95*

55. *“En una película relevante, ninguna ciudad acaba en el borde del cuadro, pues en la conciencia del espectador el espacio se extiende interminablemente a su alrededor, del mismo modo que sucede en las ciudades reales. De hecho, una ciudad literaria o cinematográfica no deja de existir” (p.106)- p.77*

LA IMAGEN CORPÓREA

IMAGINACIÓN E IMAGINARIO EN LA ARQUITECTURA

JUHANI PALLASMAA

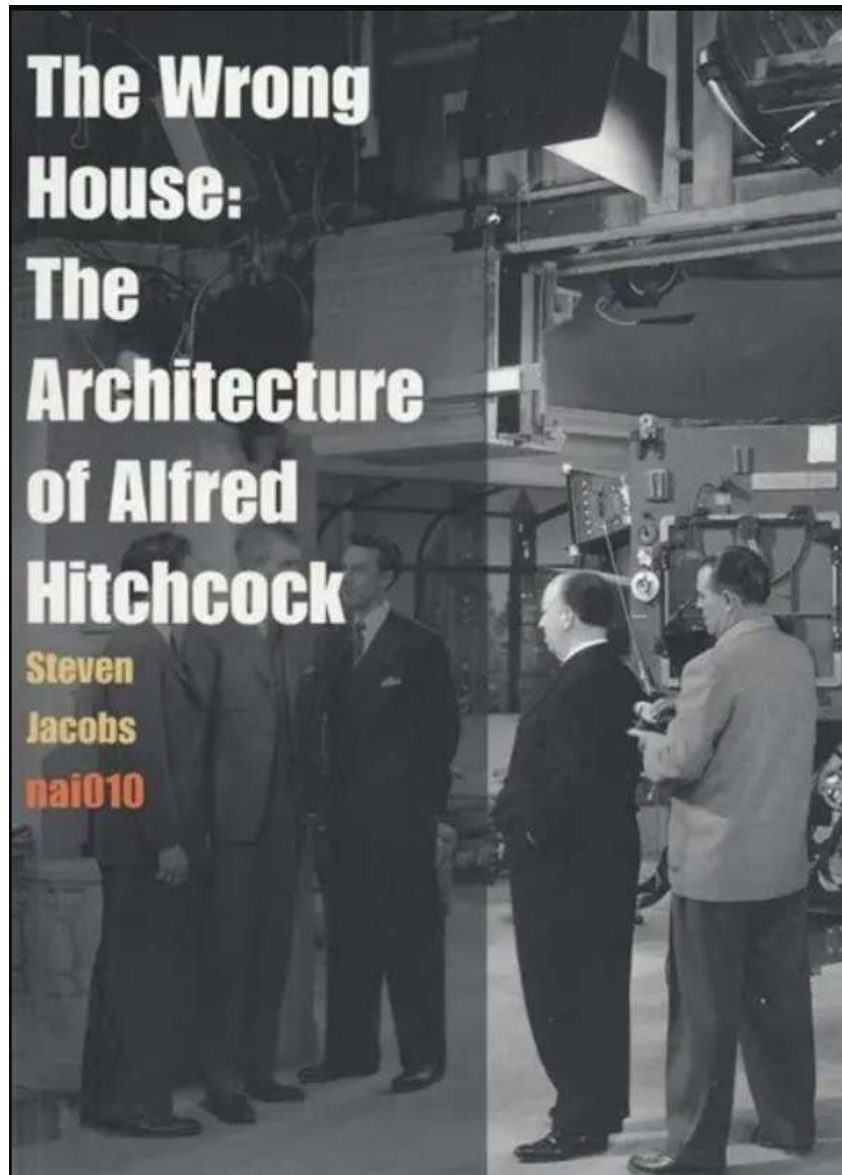


GG®

PALLASMAA, JUHANI. *La Imagen Corpórea: Imagination e Imaginario en la Arquitectura*, traducción: Carles Muro, Gustavo Gili, 2014

17. *"The city is not only presented as a series of tourist 'attractions' but also as a space that lends itself to a representation by means of an Eisensteinian 'montage of attractions'- a kind of calculated assemblage of powerful shock moments and surprise effects, which is rather based on psychological stimulation than a narrative logic."*(p.47)- p.21

29. *'In the process of creating cinematic space, phenomena such as lighting, sound, editing, camera positions, and camera movements can and should be interpreted as architectonic practices.'*(p.11)- p.29



STEVEN, JACOBS. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*,
Editora: 010 Publishers, 2011

12. *"The city becomes a protagonist, but unlike the human characters, it is not a fictional one. The idea of the city as protagonist is quite an old one in cinema. A number of so-called "city films... which generally portray the city and urban life in a more or less celebratory mode" (p.129)- p.19*

18. *"More frequently, however, the location is wanted to represent itself: if a film is set in a particular city, it (or parts of it) will be shot in that city in order to guarantee authenticity; but differences can always emerge between what the location is and what it is supposed to be for the purposes of the story, thus undermining the original concept, weakening it, or extending it, depending on your point of view." (p.129)- p.21*

42. *"Industrially, cinema has long played an important role in the cultural economies of cities all over the world 2 Mark Shiel in the production, distribution, and exhibition of motion pictures, and in the cultural geographies of certain cities particularly marked by cinema (from Los Angeles to Paris to Bombay) whose built environment and civic identity are both significantly constituted by film industry and films"(p.26)- p.37*

43. *"Cinema is a peculiarly spatial form of culture, of course, because (of all cultural forms) cinema operates and is best understood in terms of the organization of space:..."(p.30)
- p.39*

CINEMA AND THE CITY

FILM AND URBAN SOCIETIES IN A
GLOBAL CONTEXT



Mark Shiel and Tony Fitzmaurice



SHIEL, MARK., & FITZMAURICE, TONY. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Editora: Blackwell, 2001

1. *"What is the essence of the director's work? We could define it as sculpting in time. Just as a sculptor takes a lump of marble, and, inwardly conscious of the features of his finished piece, removes everything that is not part of it—so the film-maker, from a 'lump of time' made up of an enormous, solid cluster of living facts, cuts off and discards whatever he does not need, leaving only what is to be an element of the finished film, what will prove to be integral to the cinematic image."*(p. 63)- p.11

2. *"For the first time in the history of the arts, in the history of culture, man found the means to take an impression of time. And simultaneously the possibility of reproducing that time on screen as often as he wanted, to repeat it and go back to it."*(p.62)- p.11

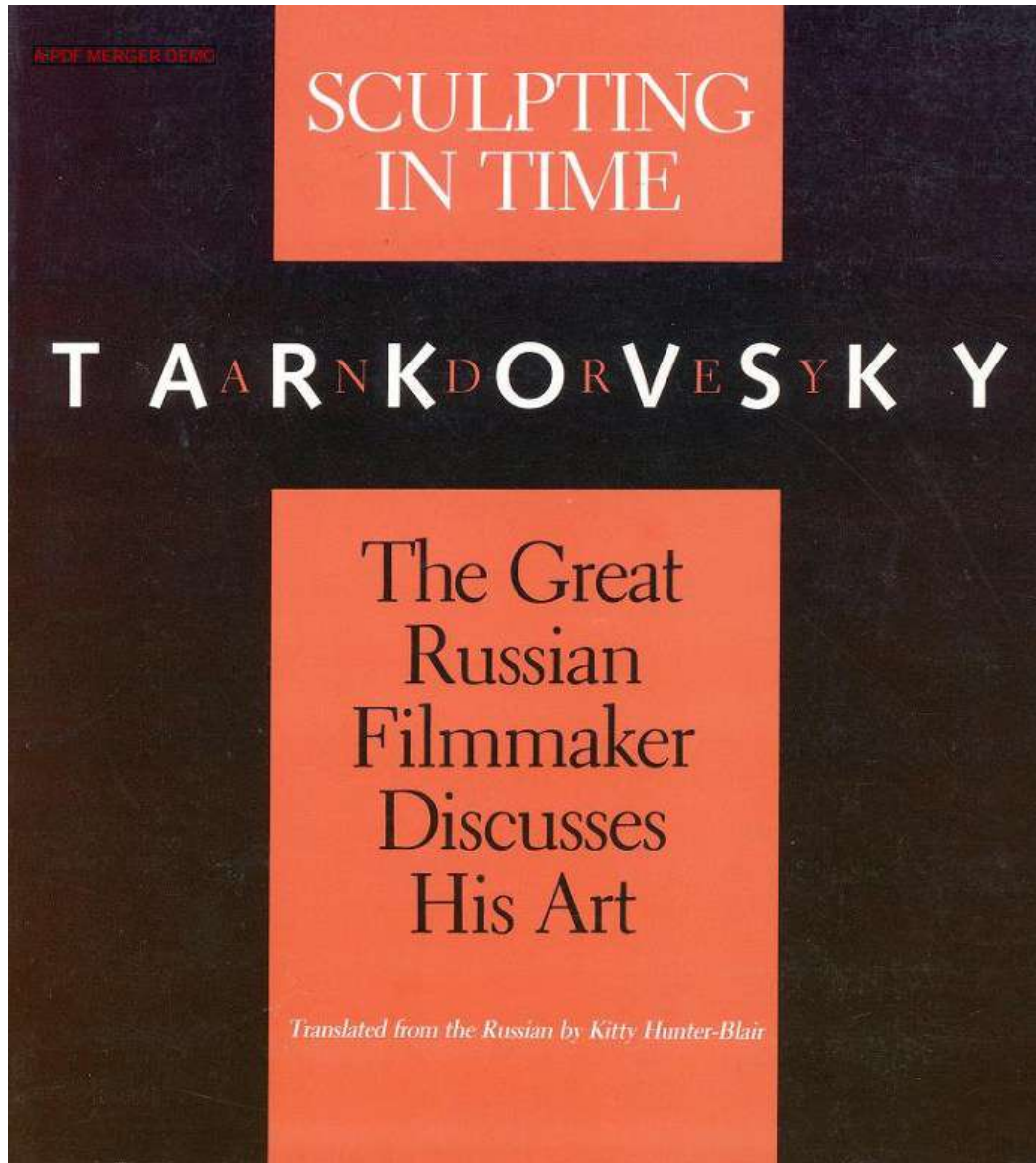
3. *"the great function of art is communication"*(p. 39)- p.13

4. *"The artist reveals his world to us, and forces us either to believe in it or to reject it as something irrelevant and unconvincing. In creating an image he subordinates his own thought, which becomes insignificant in the face of that emotionally perceived image of the world that has appeared to him like a revelation."*(p.41)- p.13

10. *"The image is an impression of the truth, a glimpse of the truth permitted to us in our blindness. The incarnate image will be faithful when its articulations are palpably the expression of truth, when they make it unique, singular—as life itself is, even in its simplest manifestations."*(p.108)- p.15

14. *"The image in cinema is based on the ability to present as an observation one's own perception of an object."*(p.107)- p.21

15. *"Proust also spoke of raising 'a vast edifice of memories', and that seems to me to be what cinema is called to do."*(p.59)- p.21



TARKOVSKY, ANDREI. *Sculpting in time: Reflections on the cinema*, tradução de Kitty Hunter-Blair, Editora: University of Texas Press, 1986

PALLASMAA, JUHANI. *The existential image: Lived space in cinema and architecture*,
Editora Helsinki: Rakennustietop, 2007

13. "Architecture gives the cinematic episode its ambience, and the meanings of the event are projected on architecture, and vice versa. The cinematic narrative defines the boundaries of lived reality" (p.165)- p.19

54. "Even in the art of architecture, a mental image is transferred from the experiential realm of the architect to the mental world of the observer, and the material building is a mere mediating object, an image object. 5 The obvious difference that images of architecture are eternalized in matter, whereas cinematic images are only a fleeting illusion projected on the screen, has no decisive experiential significance. Both art forms create experientially true frames of life, situations of human interaction and horizons of understanding human events and the world." (p.159)- p.77

56. "Cinema projects cities, buildings and rooms where human situations and interactions take place. More importantly cinema constructs spaces in the mind of the viewer and projects an architecture of mental imagery and memory that reflects the inherent archetypal architecture of the human mind, thought and emotion." (p.158)- p.77

63./64. "A powerful experience of architecture likewise turns our attention outside itself. The artistic value of great architectural works is not in their material existence or aesthetic essence but the images and emotions that they evoke in the observer." (p.173)- p.93

BAHIR, LINDSEY. *Christopher Nolan breaks down the best ways to watch a movie, ahead of his 'Oppenheimer' release*, Artigo eletrônico disponível em: [Christopher Nolan breaks down the best ways to watch a movie, ahead of his 'Oppenheimer' release | AP News](#) , AP News, 6/2023

23. *"The headline, for me, is by shooting on IMAX 70mm film, you're really letting the screen disappear. You're getting a feeling of 3D without the glasses. You've got a huge screen and you're filling the peripheral vision of the audience. You're immersing them in the world of the film."* - p.25

FORD, HAMISH. *Two or Three Things I Know About Her*, Artigo eletrônico em: [Two or Three Things I Know About Her – Senses of Cinema](#), Sense of Cinema, 2/2013

39. *"This is in the form of cinema's inevitable part of a mass media environment whereby "reality" is no longer (if it ever was) a simple matter of material space, and is now increasingly defined by multiple palimpsestic images. Whether at home (including in bed), in the streets dominated by giant posters and advertising signage, or in Paris cafés, the "people" of the film seem constantly attentive to and defined by media images. Godard is our inquisitive and ambivalent guide to this new, increasingly virtual reality."* - p.33

PHILIP, BIJOY. *Left Bank Cinema: Memories of History and the Experience of Time* , Editora: Tattva Journal of Philosophy, 2019

26. *"Fragmentation of reality can be argued as the key stylistic feature of all modernist art which would then give rise to its various ideological consequences, and especially in cinema, this would be a critique against a linear representation of time through narrative."* (p.3) - p.27

SAHA, SHIWANGI. *Can architects work in the Set Designing field?*, Rethinking the future, Artigo eletrônico disponível em : [Can architects work in the Set Designing field? - RTF | Rethinking The Future](#) ,acesso 22/7/2025

28. *“Cinema and Architecture stand as distinct arts, dynamic and static respectively, whose complex relationship gives life to each other. Architecture gives films their believability by setting the mood, place for the character, time, and action. Films, on the other hand, provide an outlet for realizing visions that exist or can exist and entreat experiences that in reality have occurred or have not occurred, when we talk about both movies based on the real world and science fiction respectively.”* - p.27

70. *“The prime difference between architecture and set design is the aging of the created structure. Architecture is about constructing structures that last for a longer period and represents the regional contexts. In contrast, a set is constructed for a shorter span, maybe even less than a day to describe a location, real or hypothetical, for a movie, theatre, or any other kind of show.”* - p.95

SANTOS, JOÃO TIAGO PEREIRA. *Projeção da Arquitetura no Cinema: Entre o Real e o Ilusório*. Dissertação de Mestrado. Porto: Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, 2023

16. Jean-Luc Godard, Narboni, J., & Milne, T. (1986). *Godard on Godard*. A Da Capo Paperback: “Realism, anyway, is never exactly the same as reality, and in the cinema it is of necessity faked” (p.13)- p.21

22. Ackland-Snow, T. (2017). *Art of Illusion : Production Design for Film and Television*. (p. 10). The Crowood Press : *“What is illusion? The Collins English Dictionary defines it as a ‘deceptive impression of reality’. Nowhere is this definition so relevant as in film production.”* (p.13)- p.25

Outros filmes



L'Avventura, 1960
 Dir.: Michelangelo Antonioni
 Fonte: Bing videos



The Lighthouse, 2019
Dir.: Robert Eggers
Fonte: Pinterest



Green Book, 2018
Dir.: Peter Farrelly

Fonte: Pinterest

لا تخرج أبداً رزمة من النقود في حانة.



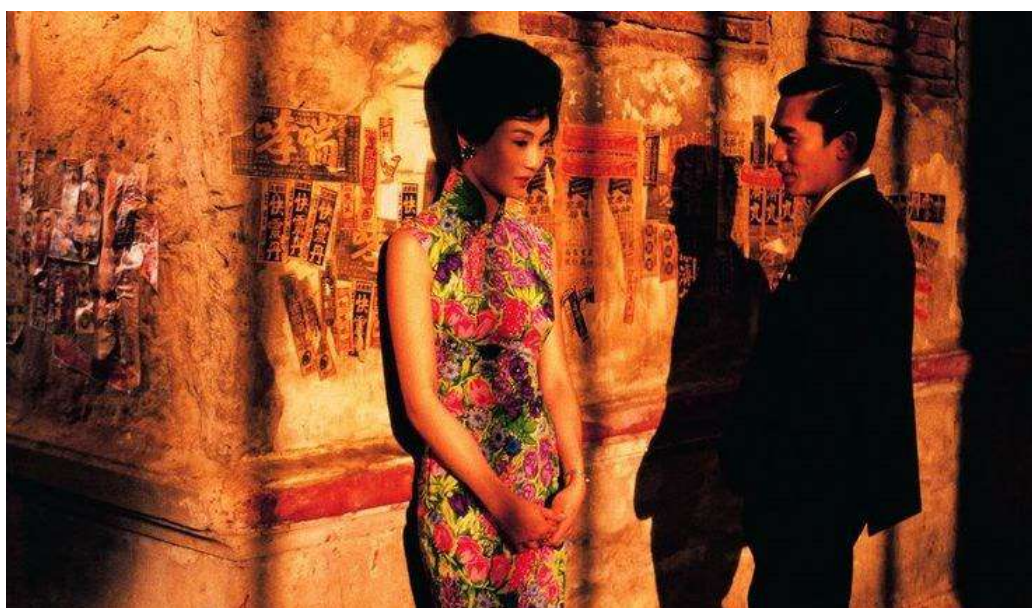
Cidade de Deus, 2002
Dir.: Fernando Meirelles
Fonte: Pinterest



Mr. Nobody, 2009
Dir.: Jaco Van Dormael
Fonte: Pinterest



Past lives, 2024
Dir.: Celine Song
Fonte: Pinterest



In the Mood for Love, 2000
Dir.: Wong Kar Wai

Fonte: Pinterest

