

MESTRADO INTEGRADO

ARQUITETURA

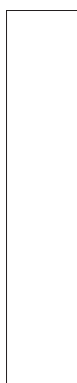
‘Arquiteturas Fílmicas’

A arquitetura como personagem em *Mal Viver* e *Viver Mal*

Bruna Afonso Kuhn Nogueira de Almeida



2026



Ao Arquivo Municipal de Esposende, pela atenção e pelo atendimento extremamente simpático com o qual me receberam, e pelas digitalizações e disponibilização dos documentos do hotel.

À Esmeralda do Hotel Parque do Rio, pela generosidade na conversa e pela permissão de acesso às zonas restritas do hotel.

À Leonor Teles pelo contributo na conversa pública na Galeria Municipal e pelas confirmações acerca das minhas ideias sobre a arquitetura no díptico. E pelo belíssimo trabalho que me inspira.

À Cinemateca Portuguesa e ao Daniel Ribas pela atenção e disponibilização dos filmes.

E um último agradecimento ao João Canijo, que nos deixou uma obra tão bonita. Que me permitiu explorar os mundos da arquitetura e do cinema com tanta curiosidade através dos seus filmes. Com grande respeito e admiração, dedico este trabalho à sua memória.

Agradecimentos

Agradecimentos

À minha família e aos meus pais, por sempre terem priorizado minha educação, por investirem na minha criatividade desde pequena e por me apoiarem em todo o meu percurso.

Ao Chimper, que faz parte de quem eu sou, que é capaz de iluminar até os dias mais sombrios e que está presente em todos os meus dias, pra sempre. Ainda bem.

Aos meus amigos *tugas*, da forma mais carinhosa possível, que tanto me acolheram desde o início e que sempre me fizeram sentir que pertencço.

À Bianca, à Amélie, ao Carreno e ao Daniel, pelas conversas sobre cinema nas pausas de almoço, às recomendações, às tantas risadas e especialmente à companhia durante o período "tésico".

À Yngrid e ao Gabriel, meus maiores amigos desde o primeiro cacifo compartilhado com música e luzes de natal, às palhacices e risadas infinitas.

Às inimigas do fim, Patrícia e Tuxa, pela bienal, pelas viagens, pelas descobertas, pela amizade e aos futuros projetos.

À Ana Vitoria, quem sempre me inspirou a me aprofundar cada vez mais no mundo do cinema e quem me emprestou o livro que dá o título deste trabalho. Desculpa, mas acho que o livro agora já é meu.

Ao meu orientador Luís Urbano, pelas conversas, pelo interesse no tema e pelo apoio e persistência durante todo esse processo.

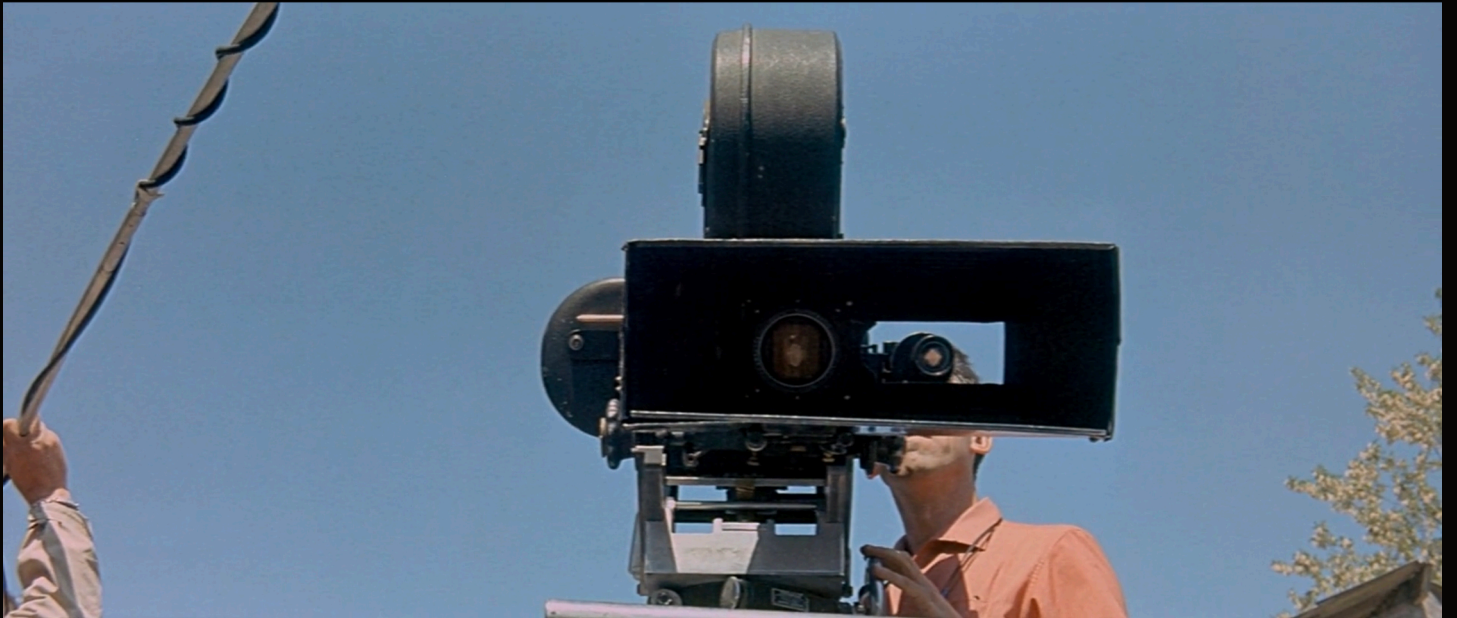
E ao Hugo, meu companheiro e melhor amigo, que inúmeras vezes me abraçou quando o trabalho parecia pesado demais. Que me ouviu por horas incontáveis falar sobre meus medos, mas sobretudo, sobre minhas descobertas e momentos de entusiasmo. Que junto da sua família me acolheu, não só durante esta dissertação, mas desde os meus primeiros dias aqui na terra velha, que há quase sete anos foi terra nova, e que hoje, é casa. Obrigada huguetes!



Resumo | Abstract

Esta dissertação explora a relação entre arquitetura e cinema a partir da noção da **arquitetura como personagem** nos filmes *Mal Viver* e *Viver Mal*, de João Canijo, filmados no Hotel Parque do Rio, em Ofir. O trabalho propõe uma leitura do edifício para além da condição de cenário, entendendo-o como uma presença ativa enquanto personagem na construção das narrativas cinematográficas. A investigação analisa de que forma a arquitetura contribui, dentro das composições fotográficas de cena, para a construção e representação do enredo. Metodologicamente, a dissertação articula análise fílmica e reflexão teórica com instrumentos próprios da arquitetura, nomeadamente desenhos axonométricos e perspectivas, que permitem interpretar e reconstituir o espaço filmado. Esta abordagem é complementada por ensaios visuais que aprofundam a leitura espacial e atmosférica das obras, estabelecendo uma ligação entre análise e prática. No seu conjunto, a dissertação centra-se na arquitetura como personagem, defendendo que, em *Mal Viver* e *Viver Mal*, o Hotel Parque do Rio atua com uma presença narrativa autónoma, fundamental para a estrutura e intensidade da experiência cinematográfica.

This dissertation explores the relationship between architecture and cinema through the notion of **architecture as a character** in the films *Bad Living* and *Living Bad*, by João Canijo, shot at the Hotel Parque do Rio in Ofir. This work proposes a reading of the building beyond its condition as a mere background, understanding it as an active presence that functions as a character in the construction of the cinematic narratives. The research examines how architecture contributes to the development and representation of the storyline through the photographic composition of scenes. Methodologically, the dissertation combines film analysis and theoretical reflection with architectural tools, such as axonometric drawings and perspectives, which allow for the interpretation and reconstruction of the filmed space. This approach is complemented by visual essays that deepen the spatial and atmospheric reading of both the films and the building, establishing a connection between analysis and practice. The dissertation focuses on architecture as a character, arguing that in *Bad Living* and *Living Bad*, the Hotel Parque do Rio acts with an autonomous narrative presence, fundamental to the structure and intensity of the cinematic experience.



Sumário

005	Resumo <i>Abstract</i>
007	Sumário
009	Prólogo
013	Parte I Arquitetura e Cinema
014	<i>a interseção de dois mundos</i>
016	I. A relação entre Arquitetura e Cinema
018	II. A cinestesia na arquitetura e no cinema
047	Parte II O Contexto
048	<i>a locação, o autor e o diptico</i>
051	I. O Pinhal e o Hotel
073	II. João Canijo
083	III. <i>Mal Viver</i>
085	IV. <i>Viver Mal</i>
089	Parte III 'Arquiteturas Fílmicas'
090	<i>decupagem e storyboard</i>
092	'Arquiteturas Fílmicas'
097	I. Voyeurismo
107	II. 'Cena alçado'
113	III. Arquitetura enquadramento
131	IV. Desníveis
143	V. Reflexos
153	Parte IV Investigação Visual
154	<i>action!</i>
155	I. Ensaio Fílmico
155	II. Ensaio Fotográfico
169	Epílogo
173	Referências
175	I. Bibliografia
176	II. Webgrafia
181	III. Filmografia
183	IV. Discografia
185	V. Índice de Imagens



She wondered if
to be empty



prólogo

f the house liked
y and light,

Prólogo

Esta dissertação nasce do cruzamento entre dois campos que, embora distintos, partilham uma relação profunda e historicamente consolidada: a arquitetura e o cinema. Ambos constroem mundos, organizam o espaço, definem percursos, enquadram experiências sensoriais e narrativas e, da mesma forma, são práticas culturais que produzem memória. Este trabalho surge, assim, de um conjunto de lembranças que acompanham a autora ao longo do tempo, resultantes tanto da vivência direta dos espaços do mundo real como das experiências cinematográficas que os representam, reinterpretam e transformam. Diversos estudos teóricos e críticos reconhecem o espaço construído como um elemento fundamental da linguagem cinematográfica. É a partir desse território comum, entre o vivido e o visto, que esta investigação se desenvolve, em diálogo com esse corpo teórico, baseado no seu estudo e afirmando-se a partir de uma perspetiva própria.

O título 'Arquiteturas Fílmicas' é uma citação do livro homónimo de Fábio Allon², que serviu tanto de inspiração como material de estudo para o desenvolvimento desta dissertação. Sendo assim, importa sublinhar que os espaços filmados participam ativamente da construção do sentido narrativo, influenciando ações, relações e atmosferas, superando a interpretação da arquitetura apenas como cenário ou pano de fundo. A arquitetura, ao ser enquadrada, percorrida e habitada através da câmara, adquire uma dimensão expressiva própria, tornando-se parte indissociável da narrativa fílmica. Neste contexto, propõe-se olhar para a arquitetura como personagem.

²Fábio Allon, *Arquiteturas Fílmicas* (Curitiba: Encrenca, 2016).

O conceito de personagem, tradicionalmente associado às figuras humanas, é aqui ampliado para incluir a arquitetura enquanto entidade narrativa. Os espaços condicionam comportamentos, sugerem estados emocionais, reforçam tensões e, por vezes, parecem observar silenciosamente as personagens humanas³. A arquitetura deixa de ser apenas o suporte da ação para assumir um papel ativo na construção do filme, através da sua materialidade, escala, organização espacial e carga simbólica.

³A designação personagens humanas, neste trabalho, serve para diferenciar as pessoas da arquitetura, que aqui, também é vista e entendida como personagem.

Os objetos de estudo desta investigação são os filmes *Mal Viver* (2023) e *Viver Mal* (2023), do realizador João Canijo, bem como o local das filmagens, o Hotel Parque do Rio, projetado pelo arquiteto José Júlio de Oliveira, em Ofir. Num primeiro momento, a arquitetura foi observada como uma personagem do díptico de forma quase intuitiva, através da sua presença constante e pela forma como a câmara a integra na narrativa, despertando, assim, o interesse inicial em abordar esses elementos para aprofundar o estudo das relações entre arquitetura e cinema. Posteriormente, com um olhar crítico mais consolidado através da bibliografia e filmografia, visitar o díptico permitiu aprofundar essa interpretação.

⁴ *Hotel do Rio*, realizado por João Canijo, argumento de João Canijo, Rui Cardoso Martins e Manuel Altavilla, direção de fotografia de Leonor Teles (Lisboa: RTP e Midas Filmes, 2024), série de televisão, 4 episódios, <https://www.rtp.pt/play/p13656/hotel-do-rio>.

Para efeito de comparação e aprofundamento no estudo do tema, outros filmes de outros autores também foram analisados. A filmografia que sustenta esta investigação resulta de um processo de seleção consciente, do qual muitos outros filmes foram considerados e integraram listas preliminares de análise. No entanto, o vasto número de obras e a diversidade de abordagens, infelizmente tornaram necessária uma delimitação mais precisa para que o trabalho pudesse enfim ser desenvolvido. Nesse mesmo sentido, foi uma decisão deliberada não incluir a série *Hotel do Rio*⁴, produzida para a RTP. Apesar da sua relevância, optou-se por centrar a análise exclusivamente em filmes, de modo a manter uma coerência metodológica e concetual.

As análises desenvolvidas ao longo da dissertação baseiam-se na observação e interpretação das obras cinematográficas junto da produção de desenhos arquitetónicos, nomeadamente, plantas, cortes e alçados do hotel, e axonometrias e perspetivas das cenas. Estes desenhos pretendem imaginar e interpretar a ocupação dos espaços, tornando visível a relação entre arquitetura, enquadramento e ação. Afastando-se da intenção de representar fielmente o decorrer das filmagens, o desenho assume, aqui, um papel central como ferramenta de pensamento e de leitura do espaço filmado.

Vale ainda deixar uma nota prévia sobre a leitura desta dissertação em formato digital. Toda a estrutura gráfica do trabalho foi pensada para uma visualização em dupla página, em que as imagens ocupam a página esquerda e dialogam diretamente com o texto na página direita. Recomenda-se, por isso, que a leitura digital respeite esta configuração, sempre que possível.

Por fim, importa esclarecer que esta investigação se apoia fortemente em análises próprias da autora, construídas a partir das suas experiências, vivências, leituras e memórias, que resultam numa abordagem de caráter mais subjetivo e crítico, especialmente nas partes I e III. Nesse contexto, recorre-se frequentemente ao mecanismo linguístico da personificação, atribuindo à arquitetura características, sensações ou estados, associados ao ser humano. Este recurso pretende tornar explícita a dimensão sensível do espaço construído no contexto cinematográfico.

Como remate dessa vontade de aproximar arquitetura e cinema, o trabalho materializa-se também numa dimensão prática, através de uma investigação visual. O ensaio fotográfico e o ensaio fílmico realizados no Hotel Parque do Rio constituem uma extensão do pensamento desenvolvido ao longo da dissertação, funcionando como um campo experimental para observar e interpretar a arquitetura. Estes trabalhos integram o processo de investigação e procuram reforçar a articulação entre análise teórica e experiência sensível do espaço.

* As citações desta dissertação e respetivas referências bibliográficas seguem a norma Chicago Manual Style (17ª Edição).

parte I



architettura e cinema



*a
de* *interseção
dois mundos*

“Na intersecção entre manifestações artísticas diversas, parece-nos ser realmente com o cinema que a arquitetura tem a relação mais privilegiada e instigante.”¹

¹ Allon, *Arquiteturas Filmicas*, 121.

I. A relação entre Arquitetura e Cinema

A criação do cinema representa o nascimento de uma nova ontologia artística. Quando os irmãos Lumière, em 1895, desenvolveram o cinematógrafo e projetaram as primeiras imagens em movimento de trabalhadores a saírem da fábrica Lumière, não estavam apenas a exibir uma sucessão de fotogramas, estavam a inaugurar uma nova forma de expressão. A evolução das técnicas de filmagem transformou o cinematógrafo num dispositivo de exploração espacial, possibilitando ao espectador a experiência de percorrer e habitar espaços distantes sem que fosse necessário deslocar-se fisicamente. Os primeiros dez anos de cinema consistiram maioritariamente em filmes que documentavam o quotidiano dos espaços urbanos: as fábricas, as estações de comboio e as ruas movimentadas da cidade. No entanto, dado o contexto deste período de grande avanço tecnológico, “as curtas cenas «de actualidades» tornaram-se obsoletas e sem interesse para um público ávido de novidades e acostumado à velocidade da modernidade.”²

Surge, portanto, como resultado de uma certa saturação do conteúdo produzido até então pelo cinematógrafo, a introdução da narrativa e do teatro no cinema, com Georges Méliès³ e a criação de mundos fantásticos através de cenários construídos. Alice Guy-Blaché “foi uma das primeiras cineastas a aproveitar as possibilidades narrativas do cinema, começando por encenar pequenas histórias à frente da câmara”⁴. Igualmente determinante, Edwin S. Porter, ao desenvolver a continuidade da montagem, permitiu que o cinema se afirmasse como uma linguagem dramática autónoma. A fusão entre imagem, tempo e representação conferiu ao cinema um estatuto artístico capaz de absorver e reconfigurar as artes precedentes. Esta singularidade histórica ajuda a perceber o ponto de vista de Hugo van der Ding quando observa o surgimento do cinema como um rompimento de um hiato milenar na criação de linguagens expressivas:

“[...] há milhares de anos que não se inventa uma forma de arte [...] Todas as outras, a música, a escultura, a pintura, a literatura, a arquitetura e a interpretação, que envolve o teatro e a dança, são quase todas tão velhas como a humanidade.”⁵

Enquanto as artes clássicas, e a arquitetura em particular, evoluíram em paralelo com a civilização, o cinema surge no final do século XIX como uma rutura, no sentido em que liberta as artes plásticas de uma reprodução obsessivamente realista⁶ e, em simultâneo, aparece como uma síntese.

² Nelson Araújo, ed., *História do cinema: dos primórdios ao cinema contemporâneo* (Lisboa: Edições 70, 2021), 25.

³ “Reza a lenda que Méliès converteu magicamente o cinematógrafo em cinema. Já que aquilo que Méliès inventou, em oposição aos industriais do sector fotográfico, reflete de forma mais certa as características do cinema que mais têm que ver com sonhos - em oposição àquelas que se relacionam com a realidade.” Nelson Araújo, ed., *História do cinema: dos primórdios ao cinema contemporâneo* (Lisboa: Edições 70, 2021), 27.

⁴ Araújo, *História do cinema*, 28.

⁵ Hugo van der Ding, “Louis Lumière”, 6 de junho de 2024, em *Vamos Todos Morrer*, produzido por Antena 3 - RTP, áudio de podcast, 12:49, <https://www.rtp.pt/play/p5661/e774455/vamos-todos-morrer>.

⁶ “[...] Ao concretizar os objetivos da arte barroca, a fotografia libertou as artes plásticas da sua obsessão pela semelhança. A pintura viu-se obrigada, afinal, a oferecer-nos uma ilusão, e essa ilusão foi considerada suficiente para a arte. A fotografia e o cinema, por outro lado, são descobertas que satisfazem, de uma vez por todas e na sua própria essência, a nossa obsessão pelo realismo.” André Bazin, *What Is Cinema?*, vol. 1, trad. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 2001), 12, tradução da autora.

⁷ Van der Ding, "Louis Lumière".

Desta forma, a designação de "Sétima Arte" não é apenas uma contagem sequencial, mas o reconhecimento de que o cinema é "quase um somatório de todas as outras".⁷

Historicamente, a arquitetura mantém um diálogo ininterrupto com os diversos ramos do saber e das artes, afirmando-se como construção física e significativamente como reflexo cultural. A clássica tríade vitruviana, *firmitas*, *utilitas* e *venustas*, estabeleceu as bases da prática arquitetônica, mas a sua relevância transcende a edificação material. Esta composição tripartida atua quase como uma premissa da constante evolução humana e, conseqüentemente, arquitetônica, no sentido da sua permanência transversal: a arquitetura é um reflexo vivo do tempo. Ao analisar a relação entre a arquitetura e o cinema, não estamos diante de uma adaptação de uma arte à outra, mas sim de uma convergência natural entre dois modos de organizar a existência. Existe uma afinidade entre ambos: enquanto o arquiteto projeta o espaço a ser percorrido pelo corpo, o cineasta projeta o tempo a ser percorrido pelo olhar. Ambas constroem narrativas, ambas emolduram realidades e ambas definem como o ser humano habita o mundo físico e imaginário.

A perspectiva de Juhani Pallasmaa oferece uma leitura fundamental para compreender a relação entre as duas disciplinas, "Da mesma forma que os edifícios e as cidades criam e preservam imagens da cultura e de um determinado modo de vida, o cinema ilumina a arqueologia cultural tanto da época em que foi produzido quanto da era que retrata. Ambas as formas de arte definem as dimensões e a essência do espaço existencial; ambas criam cenas experienciais de situações da vida."⁸ Desta forma, arquitetura e cinema partilham ainda uma linguagem comum na forma como ativam o corpo, através da experiência **cinestésica**. Segundo Pallasmaa, as imagens que a memória retém transcendem o simples registo visual (*retinal pictures*), são, antes, impressões corporificadas e táteis⁹, que envolvem o sentido de equilíbrio, a temperatura e o movimento, implicando que a percepção do espaço, físico ou fílmico, não seja apenas um processo puramente ótico, mas uma vivência multissensorial que convoca a totalidade do corpo físico¹⁰ e psíquico, invocando sensações, emoções e sentimentos.

Neste enquadramento teórico, considerou-se pertinente aprofundar a análise da relação ontológica entre arquitetura e cinema a partir de um eixo específico: a experiência **cinestésica** que ambas convocam. Tal abordagem implica uma reflexão sobre o modo como estas disciplinas moldam e orientam o olhar, e estruturam a percepção de como o corpo se inscreve no espaço e no tempo.

⁸ Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2.^a ed. (Helsinquia: Rakenustieto, 2007), tradução da autora.

⁹ "Sugiro que as imagens armazenadas na nossa memória são imagens corporais e táteis, e não meras imagens na retina (*retinal pictures*). Recordamos o mundo como espaços e situações vividas, e não como meras imagens, e uma recordação ativa a nossa memória inconsciente." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 160, tradução da autora.

¹⁰ "A ideia de [Walter] Benjamin sugere que, embora a experiência de ver um filme transforme o espectador num observador sem corpo, o espaço cinematográfico ilusório devolve-lhe o corpo, uma vez que o espaço tátil e motor proporciona experiências cinestésicas intensas." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 18, tradução da autora.

II. A cinestesia na arquitetura e no cinema

Compreender esta dimensão revela-se fundamental para clarificar os mecanismos através dos quais arquitetura e cinema constroem realidades habitáveis, físicas e imaginárias, e produzem significado:

"Toda experiência comovente com a arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência existencial, nossa sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma experiência de reforço da identidade pessoal. Em vez da mera visão, ou dos cinco sentidos clássicos, a arquitetura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e fundem entre si."¹¹

A influência do cinema na percepção da arquitetura revela-se, por exemplo, ao encontrar no espaço construído o seu eixo de simetria, ou na vivência da *promenade architecturale*. Tal como nos percursos eternizados nos filmes, a experiência real da arquitetura torna-se um ato cinematográfico: "A arquitetura existe, tal como o cinema, na dimensão do tempo e do movimento. Concebe-se e lê-se um edifício em termos de sequências."¹² A experiência torna-se um deslocamento onde atentamos nas texturas, sons, temperaturas, na luz e na sombra, compreendendo finalmente o impacto do espaço sobre nós e inversamente a nossa presença no espaço.

O processo de estruturação desta temática não decorreu de forma linear, ainda que, no presente trabalho, seja apresentado segundo uma organização sequencial. Pelo contrário, surge como uma volta no tempo às viagens realizadas a obras de arquitetura e aos seus registos, bem como aos fotogramas da filmografia assistida. Assim, este exercício desenvolveu-se numa verdadeira dissecação da memória, proporcionando uma experiência de quase reviver as sensações¹³ aquando daqueles registos, tanto no plano da realidade construída, como no da representação cinematográfica, uma vez que a "visão revela o que o tato já sabe"¹⁴. Neste sentido, a abordagem paralela da **cinestesia** na arquitetura e no cinema implicou a definição de subtemas. Estes constituem categorias comuns que permitem estabelecer relações coerentes entre as arquiteturas vivenciadas em primeira pessoa e aquelas observadas através de um plano projetado, articulando de forma estruturada, o pensamento, as imagens, as referências e, sobretudo, a memória. Deste modo, os temas são:

I. O Contexto; II. O edifício; III. Voyeurismo; IV. 'Cena alçado'; V. Desníveis;
VI. *Promenade Architecturale*; VII. Grandiosidade; VIII. Arquitetura enquadramento;
IX. Corredores; X. Luz e textura; XI. *Up & Close*; XII. Reflexos.

¹¹ Juhani Pallasmaa, *Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos*, trad. Alexandre Salvaterra (Porto Alegre: Bookman, 2011), 39.

¹² Jean Nouvel, citado em Kester Rattenbury, "Echo and Narcissus", *Architectural Design: Architecture & Film* (Londres, 1994), 35, citado em Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 17.

¹³ "Lembrar não é somente um evento mental - também é um ato de corporificação e projeção. As memórias não permanecem escondidas somente nos secretos processadores eletro-químicos do cérebro; elas também são armazenadas em nossos esqueletos, músculos e pele. Todos os nossos sentidos e órgãos pensam e se lembram." Juhani Pallasmaa, *Essências*, trad. Alexandre Salvaterra (São Paulo: Gustavo Gili, 2018), 26.

¹⁴ Pallasmaa, *Os olhos da pele*, 40.

Importa ainda ressaltar uma outra etapa do processo. Após a enumeração dos subtemas, a partir de um amplo conjunto de fotografias de viagem e capturas de ecrã da filmografia analisada, essas figuras foram selecionadas e organizadas em pares como resultado de dois exercícios distintos. O primeiro exercício consistiu em compreender de que forma os dois dispositivos se relacionavam entre si, isto é, perceber como a arquitetura presente na fotografia e a arquitetura fílmica, capturada a partir de um determinado filme, conseguem assumir o seu papel de personagem nos seus respetivos contextos narrativos e, simultaneamente, traduzir para o espectador experiências cinestésicas. Esta abordagem desenvolveu-se tanto a partir da procura de uma fotografia que pudesse ser colocada em diálogo com um *frame* de um filme previamente escolhido, como a partir da pesquisa de um filme cujas características se aproximassem a uma fotografia de viagem já idealizada para um determinado tema.

O segundo exercício consistiu na transposição, sempre que pertinente, do enquadramento cinematográfico para as fotografias com as quais este é comparado, reconhecendo-se, contudo, que nem todas as imagens permitem alterar o seu enquadramento original. Trata-se, portanto, de uma ótica verdadeiramente subjetiva¹⁵, de um exercício de imaginação crítica, no qual se procurou pensar como essas cenas vivenciadas em primeira pessoa poderiam ser observadas numa representação fílmica, estabelecendo paralelos cinematográficos.

Este aprofundamento teórico-prático serve de base às etapas seguintes do trabalho, orientando a seleção e o desenvolvimento de cinco temas aplicados às análises fílmica e arquitetónica de *Mal Viver* e *Viver Mal*, bem como à subsequente investigação visual.

I. O Contexto

"[...] Eu me experimento na cidade; a cidade existe por meio de minha experiência corporal. A cidade e meu corpo se complementam e se definem. Eu moro na cidade, e a cidade mora em mim."¹⁶

Inicia-se, assim, a partir de uma escala mais distante do objeto arquitetónico. Seja uma paisagem, um povoado, uma vila ou uma cidade, todos atuam diretamente como "[...] instrumentos da memória, as paisagens e edificações também são amplificadoras de emoções; nossas construções reforçam sensações de pertencimento ou alienação, convite ou rejeição, tranquilidade ou desespero. Uma paisagem ou obra de arquitetura não consegue, contudo, criar sensações. Por meio de suas autoridades e auras, nossas obras evocam e reforçam nossas próprias emoções e as projetam de volta em nós, como se esses nossos sentimentos tivessem uma fonte externa."¹⁷

¹⁵ "Nossas recordações são memórias espaciais e situacionais, elas são lembranças conectadas a lugares e eventos. [...] Nosso espaço existencial nunca é um espaço pictórico bidimensional, e sim um espaço vivenciado e multi-sensorial saturado e estruturado por memórias e intenções. Projetamos continuamente significados e significações em tudo aquilo que encontramos." Pallasmaa, *Essências*, 20.

¹⁶ "Eu confronto a cidade com meu corpo; minhas pernas medem o comprimento da arcada e a largura da praça; meus olhos fixos inconscientemente projetam meu corpo na fachada da catedral, onde ele perambula sobre molduras e curvas, sentindo o tamanho de recuos e projeções; meu peso encontra a massa da porta da catedral e minha mão agarra a maçaneta enquanto mergulho na escuridão do interior." Pallasmaa, *Os olhos da pele*, 37-38.

¹⁷ Pallasmaa, *Essências*, 27-28.



3



4



5



6



7



8



9



10

3 | *The Truman Show* (1998) Peter Weir

5 | *Lisbon Story* (1994) Wim Wenders

7 | *La Grande Bellezza* (2013) Paolo Sorrentino

9 | *Trainspotting* (1996) Danny Boyle

4 | *Urca, Rio de Janeiro, Brasil* (2025) © Bruna Kühn

6 | *Lisboa, Portugal* (2024) © Bruna Kühn

8 | *Palazzo Ducale, Veneza, Itália* (2024) © Bruna Kühn

10 | *Lisboa, Portugal* (2024) © Bruna Kühn

Tanto no cinema quanto na arquitetura, a cidade assume frequentemente o papel de elemento introdutório e estruturador, apresentando ao espectador o contexto em que a ação ou o projeto se insere. No âmbito da arquitetura, é a configuração urbana que condiciona e orienta diversas diretrizes projetuais, seja pelo contexto sociopolítico, pela inserção do edifício numa malha densa e consolidada, ou ainda pela localização em contextos suburbanos caracterizados por lotes amplos, jardins e áreas arborizadas. Analogamente, no cinema, a opção de tornar a cidade visível e reconhecível não é neutra, quando representada, pode indicar a sua relevância no desenvolvimento da narrativa, assumindo um papel ativo na construção do enredo e da atmosfera.

Neste sentido, a cidade pode ser abordada e representada a partir de diferentes perspectivas, de acordo com a intenção projetual ou fílmica que a convoca. Numa primeira abordagem, o ponto de vista mais abrangente, *bird's-eye view*, funciona como uma técnica de contextualização geográfica da narrativa, podendo também sugerir a sensação de um voo sobre o território. No exemplo de *The Truman Show* (fig. 3), esta perspectiva sobre a configuração urbana de *Seahaven* evidencia o seu caráter isolado enquanto ilha, onde a arquitetura sustenta uma “verdade televisiva” que aprisiona o protagonista. De forma semelhante, esta fotografia sobre a Urca (fig. 4) aproxima-se visualmente do enquadramento anterior e revela um agrupamento urbano igualmente recluso e privado. Curiosamente, esta fotografia capta a casa utilizada como locação no filme *Ainda Estou Aqui*, representando a habitação da família Paiva, em Ipanema, que atualmente já não existe.¹⁸

¹⁸ Localizada na esquina do segundo quarteirão a contar do limite inferior esquerdo - fig. 4.

As figuras seguintes pousam no chão e relatam a experiência de percorrer a cidade. Em *Lisbon Story* (fig. 5), o cineasta recorre a uma imagem comum na memória coletiva de todos que transitam pelas ruas de cidades: o desenho do céu através dos limites das edificações (fig. 6). Este ponto de vista permite ao espectador observar sombras projetadas sobre as diferentes texturas das fachadas enquanto sente a relação de proximidade entre os edifícios da rua¹⁹. Sob uma perspectiva do caminhar, as sombras projetadas através de aberturas e passagens de edifícios podem desenhar a presença de uma luz única e rasante. A incidência desta luz seja no nascer (fig. 8), como no pôr do sol (fig. 7), configura uma atmosfera²⁰ singular na experiência da cidade. A arquitetura, capaz de criar momentos sublimes no encontro com a luz, também pode ser utilizada para provocar sensações desconcertantes. Este é o caso de várias cenas em *Trainspotting*, que utiliza a arquitetura de diversas formas para transmitir ao espectador as alucinações do protagonista ao longo da narrativa. A cena escolhida manipula o ponto de vista através de um giro em 90 graus da câmera, que captura uma passagem em túnel numa perspectiva afunilada, acentuando o caráter psicadélico do filme (fig. 9). Num exercício de comparação (fig. 10), girar esta fotografia capturada numa das inúmeras passagens semelhantes em Lisboa, permitiu imaginar este espaço de transição sob os olhos da narrativa alucinadora do filme de Danny Boyle.

¹⁹ "Toda paisagem e toda edificação é um mundo condensado e uma representação microcósmica de nosso lugar dentro dele." Pallasmaa, *Essências*, 15.

²⁰ "[...] Qualidade arquitectónica só pode significar que sou tocado por uma obra. Mas porque diabo me tocam estas obras? E como posso projectar tal coisa? Como posso projectar algo como o espaço desta fotografia — é um ícone pessoal, [...] adoro vê-lo. Como se podem projectar coisas assim, que têm uma presença tão bela e natural que me toca sempre de novo. **Uma denominação para isto é a atmosfera.**" Peter Zumthor, *Atmosferas: Entornos arquitectónicos — as coisas que me rodeiam*, trad. Astrid Grabow (Barcelona: Gustavo Gili, 2009), 11.



11



12



13



14



15



16



17



18

- 11 | *Le Mépris* (1963) Jean-Luc Godard
 13 | *The Grand Budapest Hotel* (2014) Wes Anderson
 15 | *Nosferatu* (1922) F.W. Murnau
 17 | *Wings of Desire* (1987) Wim Wenders

- 12 | *Acrópole de Atenas, Atenas, Grécia* (2023) © Bruna Kühn
 14 | *Giardino di Boboli, Florença, Itália* (2023) © Bruna Kühn
 16 | *Casa na Cerdeira, Coimbra, Portugal* (2025) © Bruna Kühn
 18 | *Cinco Dedos, Lisboa, Portugal* (2021) © Bruna Kühn

II. O edifício

No que toca a arquitetura como um meio de comunicação, ela desempenha esta tarefa muito antes do papel impresso e da imagem como conhecemos hoje. É curioso imaginar que a arquitetura assume o papel de personagem desde sempre, uma vez que sempre carregou nas suas paredes, pisos, tetos e janelas os momentos ali vividos, influenciando cada história pelo menos de alguma forma, porque como diz Juhani Pallasmaa, a arquitetura é “fundamentalmente relacional e dialética na sua própria essência”²¹

²¹ "Ao longo da história, a arquitetura tem sido um meio de mediação entre o cosmos infinito e a escala humana, entre as divindades e os mortais. Ao mesmo tempo, os espaços, as dimensões e os detalhes arquitetónicos refletem e acomodam, de inúmeras formas, as medidas, os movimentos e as características ergonómicas do corpo humano. Um edifício significativo estabelece um diálogo entre si próprio e o corpo do ocupante, bem como com a sua memória e mente. Podemos certamente concluir que a forma de arte da arquitetura é, na sua essência, fundamentalmente relacional e dialética." Juhani Pallasmaa, *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, AD Primers (Chichester: Wiley, 2011), 43, tradução da autora.

²² Adalberto Libera, Casa Malaparte, 1943, Capri.

No filme *Le Mépris*, a Villa Malaparte²², situa-se no topo de um dos inúmeros penhascos que desenham a costa da ilha de Capri (fig. 11). A casa estabelece uma relação ambígua com a paisagem, é imponente e harmoniosa, no entanto, a sua presença grandiosa torna-a vulnerável. A beleza da vista contrasta com o perigo iminente da sua posição extrema, criando uma tensão entre contemplação e risco que ecoa nos conflitos do casal protagonista. A escada que conduz ao terraço intensifica esse percurso emocional e sensorial. De forma semelhante, a Acrópole de Atenas, situada no topo de uma colina (fig. 12), também é capaz de convocar uma resposta emocional do seu espectador, ao confrontá-lo com uma das edificações mais emblemáticas e simbólicas da arquitetura ocidental.

Outro recurso para apresentar o edifício na narrativa é através da composição simétrica do enquadramento ao capturar sua fachada. Este mecanismo invoca o prazer estético da ordem: a satisfação visual da simetria e da composição rigorosa, característica principal dos filmes de Wes Anderson, presente na fachada em *The Grand Budapest Hotel* (fig. 13), assim como na fachada desta *villa* situada nos jardins bucólicos do *Giardino dei Boboli*, em Florença (fig. 14).

A fachada de um edifício pode, ainda, levar o espectador a projetar nela as suas próprias sensações e emoções²³. Em *Nosferatu*, esta fachada robusta de tijolos com a maioria das janelas vedadas e algumas partidas, confere ao edifício um tom agreste (fig. 15). A casa quase que assume um rosto assustador, condizente com a narrativa sombria do *thriller*. Enquanto na fotografia, a comparação faz-se pelo contraste, pela projeção de sentimentos antagónicos. A fachada desta casa no interior de Portugal, já apresenta um rosto amigável e acolhedor (fig. 16). A suavidade com que a sua parede branca reflete a luz de inverno destaca-se contra o céu, num tom de azul que dialoga em perfeita harmonia com as cores complementares das laranjas.

Do ponto de vista urbano, essas duas imagens relacionam-se pela semelhança no enquadramento e volumetria (fig. 17 e 18). Ambas representam paisagens suburbanas, retratando contextos urbanos e sociais específicos, aos quais as narrativas cinematográficas recorrem para a construção do espaço fílmico.

²³ "No entanto, mesmo os edifícios são desprovidos de emoção; uma obra de arquitetura obriga-nos — tal como a literatura e o cinema — a emprestar-lhe as nossas emoções e a depositá-las nela." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 32, tradução da autora.



19



20



21



22



23



24



25



26

- 19 | *Sentimental Value* (2025) Joachim Trier
 21 | *American Beauty* (1999) Sam Mendes
 23 | *The State of Things* (1982) Wim Wenders
 25 | *The Zone of Interest* (2023) Jonathan Glazer

- 20 | *Casa de Vidro, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn
 22 | *Villa Savoye, Poissy, França* (2023) © Bruna Kühn
 24 | *Couvent La Tourette, Éveux, França* (2022) © Bruna Kühn
 26 | *Couvent La Tourette, Éveux, França* (2022) © Bruna Kühn

III. Voyeurismo

"A valorização do olhar promovida desde o Renascimento encontrou no cinema uma espécie de voyeurismo cotidiano e de captura do instante, gerando a espetacularização da realidade."²⁴

²⁴ Fábio Alon dos Santos, "A arquitetura como agente fílmico", *Arquitextos*, ano 4, n.º 45.12 (fevereiro de 2004), <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>.

Importa esclarecer que o termo não é aqui utilizado no seu sentido literal, mas antes enquanto categoria operativa que descreve a posição atribuída ao público: a de um observador que assiste aos acontecimentos a partir de fora, sem ser visto e mantendo uma distância física e simbólica em relação às personagens. Numa primeira interpretação do termo, a vegetação em torno do edifício atua como um filtro do olhar do espectador, que o coloca numa posição de *voyeur*. No filme *Sentimental Value* diversas cenas capturam a casa da família, que também é uma protagonista na narrativa, através da paisagem que a rodeia (fig. 19). Da mesma forma, a entrada para a Casa de Vidro²⁵ (fig. 20), construída sobre pilotis no topo de um pequeno morro, faz com que o visitante assuma uma posição voyeurística através de um primeiro olhar distante e filtrado de sua arquitetura, por entre a rica vegetação que a circunda.

²⁵ Lina Bo Bardi, Casa de Vidro, 1951, São Paulo.

O olhar do espectador pode ser igualmente filtrado através de elementos arquitetónicos nas fachadas dos edifícios, colocando frequentemente o *voyeur* no exterior a observar o interior. Em *American Beauty* esta condição é explícita, quando uma das personagens, um *stalker*, filma secretamente os vizinhos através de suas janelas, reforçando a lógica voyeurística da narrativa (fig. 21). Comparavelmente, esta fotografia na Villa Savoye²⁶, regista uma movimentação no seu interior através dos reflexos das árvores que florescem atrás do observador (fig. 22), sendo a *fenêtre en longueur* o agente de enquadramento que emoldura e orienta o olhar. Este efeito de filtragem repete-se através dos tramos verticais em betão do Convento La Tourette²⁷ (fig. 24), que criam um ritmo associado à rampa interior e produzem uma atmosfera enigmática, acentuada pela sucessão de espaços vazios e a presença do padre. Já em *The State of Things*, a relação inverte-se e o *voyeur* permanece abrigado, enquanto o observador caminha no exterior, visível entre os tramos verticais (fig. 23).

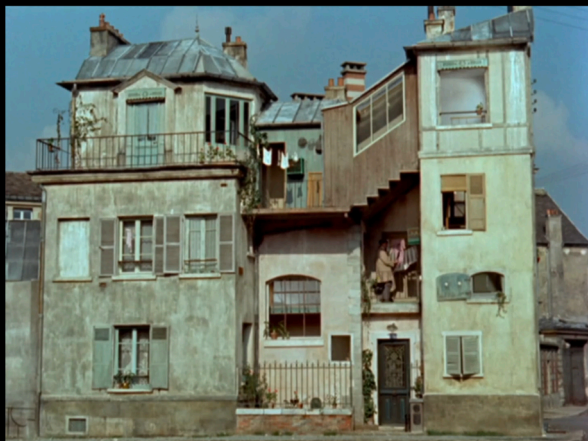
²⁶ Le Corbusier, Villa Savoye, 1931, Poissy.

²⁷ Le Corbusier, Couvent Sainte-Marie de La Tourette, 1960, Éveux.

IV. 'Cena alçado'

Como um desdobramento do voyeurismo, a 'cena alçado' foi imaginada especificamente a partir do díptico de João Canijo. A sua designação refere-se às cenas filmadas perpendicularmente à fachada, onde a arquitetura assume a função cinematográfica do enquadramento. As janelas tornam-se elementos compositivos que estruturam a imagem, enquadrando múltiplas ações em simultâneo, transformando o alçado numa verdadeira colagem de narrativas. Em *The Zone of Interest*, essa característica aparece de forma subtil, no sentido da multiplicidade de ações, exibindo apenas a movimentação do pai a desligar as luzes (fig. 25). Nesta fotografia (fig. 26), a movimentação

27



28



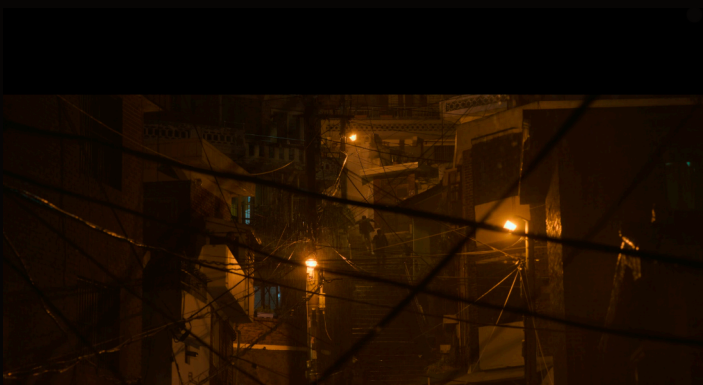
29



30



31



32



27 | *Mon Oncle* (1958) Jacques Tati

29 | *The French Dispatch* (2021) Wes Anderson

31 | *Parasite* (2019) Bong Joon Ho

28 | *FAUP, Porto, Portugal* (2022) © Bruna Kühn

30 | *FAUP, Porto, Portugal* (2022) © Bruna Kühn

32 | *Casa de Vidro, São Paulo, Brasil* (2023) © Bruna Kühn

interna já é inexistente, deixando para a imaginação o exercício de visualizar como os espaços espirituais da obra de Le Corbusier podem ser habitados.

Numa abordagem que se aproxima do díptico, ainda que de forma mais contida, o filme *Mon Oncle* recorre à arquitetura para construir uma 'cena alçada' que viria a inspirar cineastas no futuro, como Wes Anderson em *The French Dispatch*²⁸. No filme francês, a cena desenvolve-se num plano fixo, no qual o espectador acompanha o percurso de Monsieur Hulot até ao seu apartamento, do rés de chão até o último piso do edifício, através das sucessivas aberturas da fachada (fig. 27). Sessenta e três anos mais tarde, esta estrutura é explicitamente referenciada no filme estadunidense, que mantém as características formais e narrativas (fig. 29).

De forma semelhante, num trabalho realizado para a Associação de Estudantes da FAUP, este método narrativo foi adotado na produção de um vídeo de curta duração²⁹ (fig. 28 e 30). Para este ensaio as cenas foram gravadas durante a noite, com a câmara posicionada perpendicularmente às fachadas do edifício. Deste modo, os planos escuros das paredes permitiam o contraste evidente das janelas que enquadravam os interiores iluminados, evidenciando as movimentações nos espaços interiores. Contrariamente às produções cinematográficas, o vídeo procurou utilizar a arquitetura da faculdade para induzir no espectador uma sensação de vigilância e procura.

V. Desníveis

As diferenças de cota revelam uma outra forma de participação da arquitetura na construção de narrativas cinematográficas. O filme *Parasite*³⁰ exemplifica de modo evidente como a arquitetura e a cidade tornam visíveis os desníveis sociais entre as famílias. Num determinado momento da narrativa, uma tempestade obriga a família rica a desistir da viagem em curso e a regressarem a casa, frustrando os planos da família de classe baixa, que aproveitava da ausência dos patrões para usufruir temporariamente do conforto da casa. É durante a trajetória de fuga e retorno que essa desigualdade se torna evidente. O percurso de regresso dessas personagens desenrola-se numa descida infinita, atravessando possivelmente todas as rampas e escadas da cidade (fig. 31), até finalmente chegarem à sua casa, semi-enterrada ao nível da rua. Ao entrarem, encontram-na quase totalmente inundada, enquanto no topo da cidade a casa da família rica permanece intacta, onde o conforto não só resiste à chuva como parece ser por ela reforçado.

Em comparação, esta fotografia da Casa de Vidro (fig. 32), aproxima-se ao *frame* cinematográfico pela forma como os desníveis tornam-se perceptíveis através de um certo emaranhado visual. Enquanto no filme essa sensação de confusão é produzida pelos inúmeros fios de energia da cidade, na casa em São Paulo, a diferença de cota surge

²⁸ "The French Dispatch' presta homenagem e deve muito a uma história cinematográfica rica e diversificada. [...]" Zack Sharf, "The French Dispatch Viewing Guide: 32 Movies That Inspired Wes Anderson's Latest," *IndieWire*, 21 de outubro de 2021, <https://www.indiewire.com/gallery/french-dispatch-inspiration/gold-of-naples/>.

²⁹ O propósito do vídeo era convidar colaboradores para a Associação de Estudantes, numa altura de preparação para o festival FaupFest de 2023. Vídeo disponível em: https://www.instagram.com/reel/Cm7cAL0A4Ln/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFiZA==.

³⁰ O filme sul coreano retrata a trajetória de uma família de classe baixa na tentativa incessante de ascender social e financeiramente, trabalhando na casa de uma família rica.



33



34



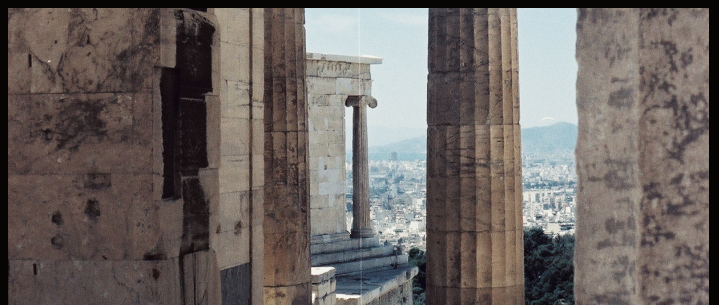
35



36



37



38



39



40

33 | *Playtime* (1967) Jacques Tati

35 | *Mon Oncle* (1958) Jacques Tati

37 | *Le Mépris* (1963) Jean-Luc Godard

39 | *La Grande Bellezza* (2013) Paolo Sorrentino

34 | *SESC Pompeia, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn

36 | *Maison La Roche, Paris, França* (2023) © Hugo Costa

38 | *Acrópole de Atenas, Atenas, Grécia* (2023) © Bruna Kühn

40 | *Santiago de Compostela, Espanha* (2025) © Bruna Kühn

de modo mais subtil, de certa forma camuflada pela vegetação densa que cresce em direção ao céu, envolvendo a casa elevada em pilotis no topo do morro.

Já em *Playtime*, a cidade de Jacques Tati "[...] sublinha os exageros da rígida setorização e racionalização de usos do movimento moderno."³¹ O filme recorre aos desníveis como instrumento crítico, como se observa nesta cena (fig. 33), em que a diferença de cota permite ao espectador assistir à ridicularização da arquitetura moderna, através de duas personagens que têm a sua comunicação condicionada pelos cubículos que ocupam este grande espaço. Um outro exemplo de separação espacial por níveis, embora afastado de qualquer intenção satírica, encontra-se no SESC Pompeia³². Nesta fotografia (fig. 34), os três níveis distintos organizam diferentes formas de ocupação do espaço, criando atmosferas progressivamente mais silenciosas, numa transição sensorial entre os diferentes espaços.

VI. *Promenade Architecturale*

O conceito de *promenade architecturale* surge na descrição que Le Corbusier³³ faz da Maison La Roche³⁴. Neste projeto, a rampa atua como dispositivo espacial, permitindo uma percepção progressiva de uma coleção de pinturas dispostas ao longo das paredes (fig. 36).³⁵ Analogamente, embora num registo satírico, o filme *Mon Oncle*, interpreta esta percepção espacial através do jardim da casa, cujo desenho peculiar de uma passagem sinuosa envolta por diferentes materiais e texturas (fig. 35), configura uma *promenade* sensorial que estimula os sentidos de quem a percorre.

Considerando que a experiência da *promenade architecturale* baseia-se no movimento e na deslocação do corpo, a montagem cinematográfica surge como uma analogia direta dessa vivência espacial, aproximando a sucessão de pontos de vista à construção de uma sequência fílmica. Esta lógica cinematográfica na arquitetura é sublinhada por Eisenstein quando afirma ser difícil imaginar uma montagem arquitetónica mais subtilmente composta do que aquela criada pelo caminhar entre os edifícios da Acrópole, descrevendo-a como um dos exemplos mais antigos de cinema.³⁶ Efetivamente, neste percurso, a arquitetura constrói múltiplos enquadramentos através das colunas monumentais e da justaposição dos templos observados em escorço, numa experiência profundamente cinestésica. Por oposição, na Casa Malaparte, em *Le Mépris* (fig.37) a *promenade* entende-se no percurso ascendente até ao terraço, onde a relação direta com a paisagem proporciona uma ocupação mais livre do espaço.

A *promenade architecturale* manifesta-se na colonata do Museu Nazionale Etrusco di Villa Giulia³⁷ no filme *La Grande Bellezza* (fig. 39), assim como nas galerias de Santiago Compostela (fig.40). A circulação segue uma lógica linear enquadrada pela sequência de elementos estruturais que organizam o ritmo do percurso. Nestes dois casos, a incidência da luz através dos vãos entre as colunas reforça a experiência espacial.

³¹ Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 71.

³² Lina Bo Bardi, SESC Pompeia, década de 1980, São Paulo.

³³ "Esta segunda casa será, portanto, uma espécie de *promenade architecturale*. Ao entrar, o espetáculo arquitetónico revela-se imediatamente ao olhar; seguimos um percurso e as perspectivas vão se desenvolvendo com grande variedade; brincamos com a entrada da luz que ilumina as paredes ou cria zonas de penumbra. As janelas abrem perspectivas para o exterior, onde se encontra a unidade arquitetónica." Le Corbusier, *Oeuvre complète 1910-29* (Les Éditions d'Architecture, 1958), 60, citado em Maria Leonor Ramos Tomé de Almeida Trabulo, "Promenade Architecturale: paralelismos hápticos na Arquitetura e no Cinema" (dissertação de mestrado, Universidade Lusíada do Porto, 2016), 34, tradução da autora.

³⁴ Le Corbusier, *Maison La Roche*, 1925, Paris.

³⁵ Trabulo, "Promenade Architecturale", 34.

³⁶ Sergei Eisenstein, "Montage and Architecture", em *Towards a Theory of Montage*, vol. 2, ed. Michael Glenney e Richard Taylor (Londres: BFI Publishing, 1991), 60n49, citado em Fábio Allon, *Arquiteturas Fílmicas* (Curitiba: Encrenca, 2016), 40n70.

³⁷ Vignola, Villa Giulia, 1555, Roma.



41



42



43



44



45



46



47



48

- 41 | *Columbus* (2017) Kogonada
 43 | *Sentimental Value* (2025) Joachim Trier
 45 | *Columbus* (2017) Kogonada
 47 | *The Grand Budapest Hotel* (2014) Wes Anderson

- 42 | *Église Saint-Pierre, Firminy, França* (2022) © Bruna Kühn
 44 | *Kursaal, San Sebastián, Espanha* (2022) © Bruna Kühn
 46 | *FAU-USP, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn
 48 | *MASP, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn

VII. Grandiosidade

"O valor artístico de uma boa arquitetura não reside na sua existência material, mas nas imagens e emoções que evoca no observador. Por trás de cada imagem comovente da arquitetura, há uma imagem da vida real. Um grande edifício leva-nos a vivenciar a gravidade, o tempo e — em última análise — a nós próprios, de uma forma mais intensa e significativa."³⁸

³⁸ Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 36, traduzido pela autora.

A grandiosidade de um espaço pode configurar um sentimento de autorreconhecimento. Essa característica é muito comum nos espaços de contemplação, certamente presente no interior da *Église Saint-Pierre*³⁹ (fig. 42). A sombra em contraste com os diferentes focos de luz e de cor, caracterizam o espaço. De forma semelhante, a cena do filme *Columbus* (fig. 41), capta uma atmosfera serena, em que a luz difusa que reflete subtilmente no betão, assim como a faixa de luz que entra pela claraboia, por cima do órgão, configuram uma monumentalidade capaz de fazer o espectador se sentir pequeno, olhar para dentro de si em reflexão.

³⁹ Le Corbusier, *Église Saint-Pierre*, 1961-2006, Firminy.

Ainda no contexto da contemplação, a grandiosidade de salas de teatro convocam o público para momentos de pausa e atenção (fig. 44). A partir do ponto de vista do palco, como pode ser observado nesta cena do filme *Sentimental Value* (fig. 43), o espectador ocupa uma posição menos comum, podendo assim, imaginar a sensação de como é estar diante um espaço tão amplo, o que essa grandiosidade é capaz de o fazer sentir.

A biblioteca em *Columbus* possui uma atmosfera simultaneamente grandiosa e acolhedora (fig. 45). A amplitude do espaço, conferida pelo pé-direito alto e elementos estruturais, é controlada pela escala das estantes de livros e pela materialidade, onde o contraste da madeira com os materiais industriais da estrutura contribui para o conforto do espaço. As claraboias do edifício da FAU-USP⁴⁰, apesar de similares visualmente à cobertura da biblioteca, constroem uma monumentalidade com outro propósito (fig. 46). A grande escala da cobertura responde à necessidade de um espaço coletivo, aberto e contínuo, um espaço singular, onde a luz e a estrutura sustentam um ambiente de partilha, aprendizagem, convivência e luta.

⁴⁰ Vilanova Artigas, FAU-USP - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 1969, São Paulo.

A ideia de grandiosidade também está presente em espaços de circulação e receção. A composição simétrica do enquadramento atua para enfatizar o efeito monumental da escadaria em *The Grand Budapest Hotel* (fig. 47), igualmente ideal para zonas expositivas, como é o caso das diversas salas do MASP⁴¹, aqui representada a sala expositiva do subsolo (fig. 48). A grandiosidade se encontra igualmente nas escadas escultóricas vermelhas que dão o acesso do mezanino ao piso inferior, que através do pé direito alto, proporcionam as condições ideais para um grande espaço expositivo.

⁴¹ Lina Bo Bardi, MASP - Museu de Arte de São Paulo, 1968, São Paulo.



49



50



51



52



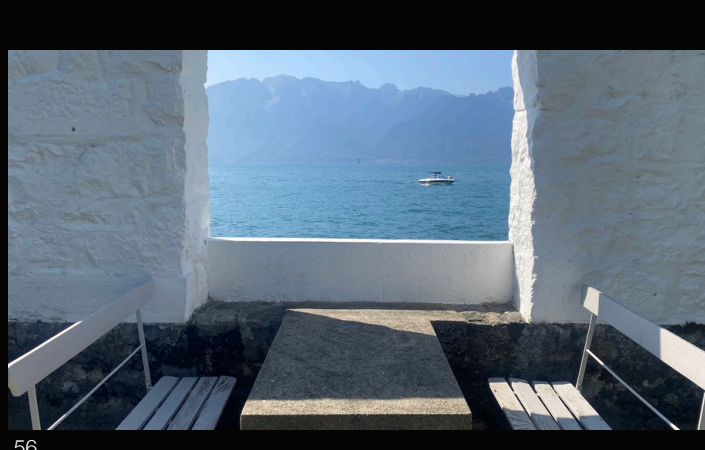
53



54



55



56

- 49 | *No Other Choice* (2025) Park Chan-Wook
 51 | *La Grande Bellezza* (2013) Paolo Sorrentino
 53 | *Mon Oncle* (1958) Jacques Tati
 55 | *Sentimental Value* (2025) Joachim Trier

- 50 | *FAU-USP, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn
 52 | *Couvent La Tourette, França* (2022) © Bruna Kühn
 54 | *Oca, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn
 56 | *Villa Le Lac, Corseaux, Suíça* (2024) © Bruna Kühn

VIII. Arquitetura Enquadramento

Reduzir a distância entre a câmera e a ação reitera o papel da arquitetura como agente ativo de enquadramento. A aproximação do espectador em relação às portas, paredes, tetos e janelas⁴² que enquadram as cenas, intensifica a sua relação com as experiências cinestésicas e a leitura sensorial do espaço, ao permitir, em maior detalhe, a percepção de texturas, cores, luz e sombra, enquanto emoldura uma ação, um objeto, ou um espaço.

Percorrer os arredores da FAU-USP revela o diálogo entre o edifício brutalista de Vilanova Artigas e o seu entorno. Esta fotografia captura uma das muitas formas possíveis de aproximação com a paisagem (fig. 50), assumindo uma das diversas perspectivas de enquadramento que podem existir entre o edifício e a árvore. Analogamente, esta cena do filme *No Other Choice* utiliza os volumes da varanda para enquadrar uma árvore seca (fig. 49). Esta aproximação visual aos elementos arquitetônicos revela subtilmente a variedade de texturas: o muro de tijolos, as marcas do tempo sobre a pintura dos recuos curvos e o teto em madeira.

A aproximação da matéria edificada transforma a arquitetura numa lente capaz de enquadrar corpos, ou apenas seus fragmentos. Em *La Grande Bellezza*, o limite superior de uma abertura do Tempietto di San Pietro in Montorio⁴³, enquadra metade da figura de uma criança no seu interior, deixando-a completamente enigmática aos olhos do espectador (fig. 51). De modo semelhante, o movimento de descer essas escadas no Convento La Tourette (fig. 52), faz com que o teto do piso inferior atue de forma a delimitar a composição fotográfica, revelando em contraluz, a silhueta de duas pessoas que permanecem no anonimato.

Por outro lado, a arquitetura moderna da casa em *Mon Oncle* assume uma forma antropomórfica através das janelas oculares e da ação humana (fig. 53), reforçando a crítica de Jacques Tati à arquitetura moderna e à ideia de uma vigilância constante⁴⁴. Na obra de Oscar Niemeyer no Parque Ibirapuera, a Oca⁴⁵, envolta por aberturas circulares e a partir deste enquadramento com o pilar no centro da composição, revela o desenho de um rosto humano (fig. 54).

No filme *Sentimental Value*, a casa assume um papel importante enquanto personagem da narrativa. No início do filme, uma sucessão de planos utiliza a mesma janela para enquadrar diferentes momentos na história, marcados pela passagem das estações do ano (fig. 55). Em paralelo, o vão exterior nos jardins da Villa Le Lac⁴⁶, desempenha papel semelhante enquanto agente de enquadramento, sobretudo para capturar as transformações sazonais da paisagem do Lago Léman (fig. 56).

⁴² "As imagens arquitetônicas e a articulação do espaço criam o ritmo dramático e coreográfico fundamental de qualquer filme. Os mestres do cinema identificam claramente os encontros mais potentes da arquitetura, tais como: a imagem da casa na paisagem; a aparência de máscara da fachada; o papel das portas e janelas como mediadoras entre dois mundos e como dispositivos de enquadramento; a intimidade e a domesticidade projetadas por uma lareira; o papel de focalização e ritualização de uma mesa; a privacidade e o segredo de uma cama; a sensualidade de um banho, etc." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 32, tradução da autora.

⁴³ Donato Bramante, Tempietto di San Pietro in Montorio, 1502, Roma.

⁴⁴ "As janelas da casa, antropomorfizada, revelam-se olhos e caricaturam a noção de constante vigilância, numa metáfora à comunicação dos espaços e liberação "das visuais" propostas pelo modernismo." Allon, *Arquiteturas Filmicas*, 68.

⁴⁵ Oscar Niemeyer, Oca, 1954, São Paulo.

⁴⁶ Le Corbusier, Villa Le Lac, 1923, Corseaux.



57



58



59



60



61



62



63



64

- 57 | *Ainda Estou Aqui* (2024) Walter Salles
 59 | *Ainda Estou Aqui* (2024) Walter Salles
 61 | *The French Dispatch* (2021) Wes Anderson
 63 | *The Shining* (1980) Stanley Kubrick

- 58 | *Árvore, Vila do Conde, Portugal* (2024) © Hugo Costa
 60 | *Vufflens-le Château, Suíça* (2024) © Bruna Kühn
 62 | *Mandrakia, Milos, Grécia* (2023) © Bruna Kühn
 64 | *Fondazione Querini Stampalia, Veneza, Itália* (2023) © Bruna Kühn

Numa composição cinematográfica, o enquadramento da arquitetura pode atuar como uma espécie de portal do tempo. No filme *Ainda Estou Aqui*, a casa da família Paiva afirma-se como um verdadeiro lugar de encontro. Os vãos que compõem o piso térreo não apenas emolduram, mas também testemunham momentos de alegria, convívio e afeto entre amigos e família (fig. 57). Contudo, no desenrolar da narrativa, chega o momento em que os Paiva não têm outra opção, a não ser mudarem-se dali. A cena de despedida entre Eunice e a casa é profundamente simbólica: os mesmos vãos que guardaram tanta felicidade, agora se despedem, revelando um interior completamente vazio de mobiliário e de vida (fig. 59), no qual a simetria do enquadramento intensifica esse sentimento de ausência. De um ponto de vista igualmente afetivo, esta fotografia revela um momento de carinho entre avô e neta (fig. 58), enquadrados pelo vão e pelas cortinas que dão acesso à varanda. Em analogia com o filme brasileiro, escolheu-se esta fotografia no hall de uma casa (fig. 60), no momento de partida, onde a porta ao fundo enquadra o seu jardim coberto pelas folhas do verão. Aqui, embora a casa permaneça habitada e viva pela presença da mobília e seus objetos de decoração, o vazio instala-se naqueles que partem.

No filme *The French Dispatch*, são várias as cenas que recorrem à arquitetura enquanto dispositivo de enquadramento. Neste plano (fig. 61), as pessoas sentadas à mesa olham para uma outra figura no exterior, que permanece cuidadosamente emoldurada por sucessivos elementos arquitetônicos: no primeiro plano através da moldura da janela e no plano de fundo pelo arco, que se alinham para emoldurar as personagens. Este uso rigoroso da arquitetura é uma característica recorrente na composição visual dos trabalhos do realizador Wes Anderson, frequentemente reforçada pela simetria. Nesta fotografia em comparação (fig. 62), o mesmo princípio torna-se evidente, a abertura das portas enquadra o pescador sentado em frente à casa, enquanto o vermelho das portas cria um contraste cromático com a paisagem da enseada e a formação rochosa ao fundo.

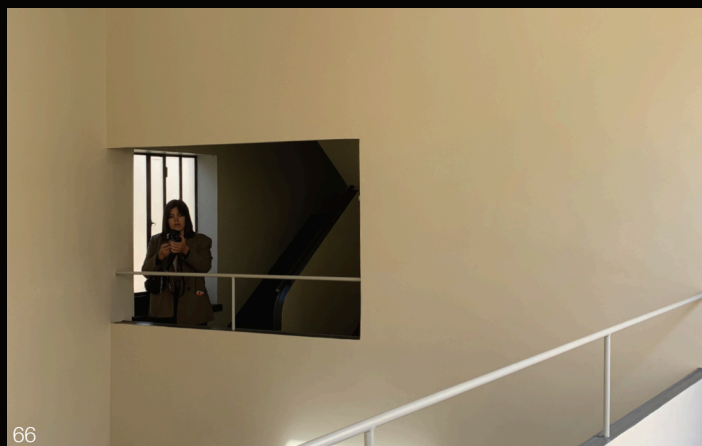
Uma das cenas mais icônicas do cinema pertence a *The Shining*, esta em que o rosto de Jack surge no buraco que ele próprio abre na porta da casa de banho onde Wendy tenta refugiar-se (fig. 63). O filme atinge aqui o seu clímax, após uma sucessão de planos que percorrem os diversos espaços vazios do hotel, cuja arquitetura foi meticulosamente concebida pelo realizador Stanley Kubrick e o designer de produção Roy Walker⁴⁷. A intenção de manter a veracidade do espaço de um hotel real, foi uma forma subtil de transformar seus espaços em ambientes aterrorizantes. De forma menos assustadora e mais lúdica, esta fotografia registada na Fondazione Querini Stampalia⁴⁸ (fig. 64), brinca com o uso da porta enquanto agente de enquadramento, permitindo ao mesmo tempo perceber o rigor do desenho arquitetónico do espaço: a textura rugosa das fendas no mármore torna-se quase palpável, assim como o toque gelado do contacto com as ferragens em aço que compõem a estrutura.

⁴⁷ "Kubrick, sempre perfeccionista, concebeu o cenário em colaboração com Roy Walker, dedicando-se aos mínimos detalhes do Hotel Overlook para causar o máximo impacto no espectador. Desde o desenho moderno do hotel até aos azulejos nas paredes das casas de banho, nada escapou à atenção de Kubrick." Priyansh Sharma, "The Shining: An Architectural Review of Perception," *Bootcamp*, 5 de abril de 2022, <https://medium.com/design-bootcamp/the-shining-an-architectural-review-of-perception-80f79e887e9c>, tradução da autora.

⁴⁸ Carlo Scarpa, Fondazione Querini Stampalia, 1963, Veneza.



65



66



67



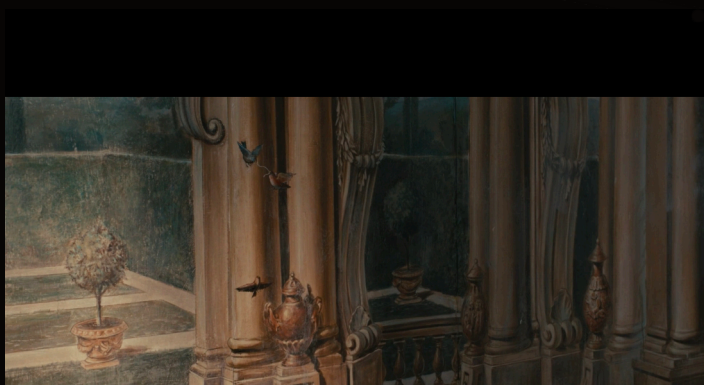
68



69



70



71



72

- 65 | *Nosferatu* (1922) F.W. Murnau
 67 | *Nineteen Eighty-Four* (1984) Michael Radford
 69 | *Parasite* (2019) Bong Joon Ho
 71 | *La Migliore Offerta* (2013) Giuseppe Tornatore

- 66 | *Maison La Roche, Paris, França* (2023) © Hugo Costa
 68 | *Couvent La Tourette, França* (2022) © Hugo Costa
 70 | *Casa de Chá, Leça da Palmeira, Portugal* (2025) © Bruna Kühn
 72 | *Palazzo Te, Mântua, Itália* (2023) © Bruna Kühn

Igualmente memorável, esta cena de *Nosferatu* (fig. 65), recorre à arquitetura tanto como dispositivo de enquadramento de Graf Orlok quanto como elemento fundamental na construção da atmosfera do filme. A porta em arco apontado, forma geométrica associada à arquitetura gótica, reforça o caráter sombrio e inquietante da obra cinematográfica. A fotografia da Maison La Roche (fig. 66) capta uma das aberturas internas da casa-galeria, que permitem ver e ser visto a partir de diferentes pontos de vista.

Os pontos de vista em contraluz evidenciam igualmente o papel da arquitetura no registo de um espaço, como se observa nestas fotografias em que a silhueta é construída pelos próprios elementos arquitetónicos que enquadram a paisagem (fig. 68 e 70). No cinema esse recurso assume diversas interpretações: pode sugerir anonimato, expressar simbolicamente o desejo de uma personagem que permanece em sombra (fig. 67), ou ainda representar a posição de quem observa o exterior no abrigo do interior (fig. 69).

Uma abordagem mais metafórica do uso da arquitetura enquanto agente de enquadramento surge através das 'paredes que falam'. No filme *La Migliore Offerta*, a personagem de Virgil Oldman estabelece uma relação com Claire, uma mulher que habita "dentro das paredes" do seu palacete (fig. 71). Em diversas cenas, Virgil parece dialogar literalmente com a arquitetura, uma vez que a voz de Claire não assume um rosto, manifestando-se apenas através das paredes por onde o som se propaga. A narrativa é enriquecida graças aos frescos que caracterizam e dão ainda mais vida a essas paredes.

⁴⁹ Giulio Romano, Palazzo Te, 1535, Mântua.

Sob este mesmo ponto de vista, os frescos do Palazzo Te⁴⁹, na ideia de 'horror ao vazio' do Barroco, preenchem as superfícies da *villa* como um prolongamento da arquitetura no espaço (fig. 72). Assim, a pintura organiza um plano composto por elementos arquitetónicos, nomeadamente, pilastras coríntias que enquadram nichos nos tramos laterais ocupados por figuras humanas e um grande vão central sobre a porta do quarto. Este vão pintado representa uma cena exterior, uma janela para uma natureza artificial, que é interposta pela imagem em perfil de um cavalo assente sobre o entablamento da porta. A artificialização da arquitetura para a criação deste cenário transporta a ideia de que a pintura, assim como a arquitetura e no limite, o cinema, funcionam como janelas para outras dimensões, enquadrando personagens, seres mitológicos ou até mesmo cavalos.

IX. Corredores

Como uma espécie de desdobramento da arquitetura enquanto agente de enquadramento, os corredores atuam no mesmo sentido, acrescentando, contudo, profundidade perspetiva e linear à cena ou à fotografia. Estes espaços são capazes de



73



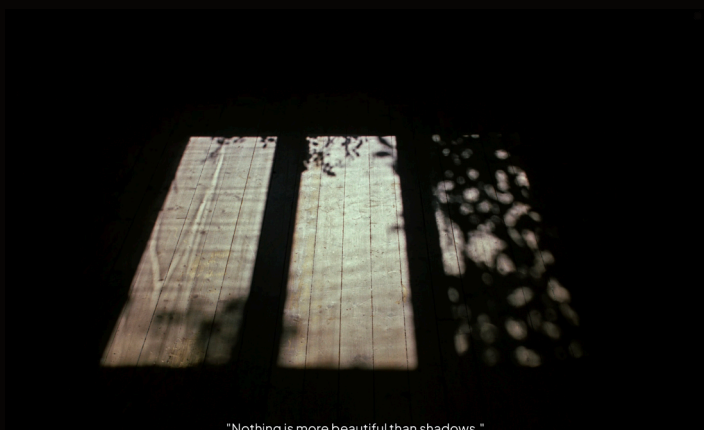
74



75



76



77

"Nothing is more beautiful than shadows."



78



79



80

- 73 | *The Shining* (1980) Stanley Kubrick
 75 | *The Zone of Interest* (2023) Jonathan Glazer
 77 | *Sentimental Value* (2025) Joachim Trier
 79 | *Nosferatu* (1922) F.W. Murnau

- 74 | *MON, Curitiba, Brasil* (2019) © Bruna Kühn
 76 | *Couvent La Tourette, França* (2022) © Bruna Kühn
 78 | *Couvent La Tourette, França* (2022) © Bruna Kühn
 80 | *Bairro da Bouça, Porto, Portugal* (2026) © Bruna Kühn

⁵⁰ Oscar Niemeyer, MON - Museu Oscar Niemeyer, 1970, Curitiba.

suscitar múltiplas sensações, como incerteza e vertigem espacial, tal como acontece ao percorrer junto de Danny no seu triciclo, os corredores labirínticos do hotel em *The Shining* (fig. 73). Esta sequência reforça a sensação de que algo pode acontecer a qualquer instante, ao virar de cada esquina. Por oposição, no MON⁵⁰ (fig. 74), o corredor curvilíneo produz uma sensação contínua de descoberta, na medida em que os limites do espaço se diluem numa ambiência unitária e luminosa.

Analogamente, o corredor que interliga o convento à igreja no complexo do Convento La Tourette (fig. 76), apresenta uma atmosfera igualmente introspectiva. A rugosidade da pintura das paredes, suavemente iluminadas pela luz difusa de um dia nublado e chuvoso, atravessa os tramos verticais que desenham a fachada, intensificando a experiência sensorial do percurso. Já no contexto do filme *The Zone of Interest*, este corredor completamente sombrio e frio (fig. 75), sucede um momento ainda mais perturbador, prolongando o mal-estar que atravessa não só a cena anterior, mas todo o filme.

X. Luz e Textura

A percepção do espaço está intimamente ligada às suas texturas e à incidência da luz sobre elas. No filme *Sentimental Value*, como referido anteriormente, a casa assume um papel central na narrativa, concentrando as memórias ali vividas. Logo no início, uma sequência é inteiramente dedicada à casa, imaginada como um organismo vivo capaz de observar os seus habitantes e de sentir prazer, dor, alegria ou tristeza. Enquanto esses pensamentos são enunciados, sucedem-se planos de diferentes ambientes da casa, atentos à incidência da luz sobre as texturas e às diversas formas de ocupação dos espaços ao longo do tempo. Embora essa caracterização se concentre no início do filme, a casa reaparece continuamente na memória das personagens, evocada através de momentos delicados em que ela simplesmente existe, instantes que revelam a beleza silenciosa das suas superfícies e das sombras que as tocam⁵¹ (fig. 77).

De forma contemplativa, a entrada da luz em espaços de silêncio e recolhimento, como o de uma igreja, confere ao interior uma atmosfera leve e sublime, como se observa nesta fotografia no Convento La Tourette (fig. 78). O desenho da janela permite a incidência de uma luz difusa num interior escuro e introspectivo, subtilmente contrastados pelas cores que acompanham as aberturas.

Por outro lado, as sombras são capazes de suscitar no espectador sensações de mistério ou até mesmo de terror. Em *Nosferatu*, as sombras afiadas de Graf Orlok ao longo da narrativa intensificam o carácter aterrorizante desta personagem (fig. 79). Capturar a sombra de uma silhueta insinua sempre uma presença externa, vigilante ou enigmática (fig. 80).

⁵¹ "[...] creio que o belo não é uma substância em si, mas apenas um desenho de sombras, um jogo de claro-escuro produzido pela justaposição de diversas substâncias." Junichirô Tanizaki, *Elogio da sombra*, trad. Margarida Gil Moreira, introd. Pedro Serrano (Lisboa: Relógio d'Água, 2016), 48.



81



82



83



84



85



86



87



88

- 81 | *Sentimental Value* (2025) Joachim Trier
 83 | *Mirror* (1975) Andrei Tarkovsky
 85 | *Lisbon Story* (1994) Wim Wenders
 87 | *The Zone of Interest* (2023) Jonathan Glazer

- 82 | *125 - fala atelier, Matosinhos, Portugal* (2023) © Bruna Kühn
 84 | *Palazzo Franchetti, Veneza, Itália* (2023) © Bruna Kühn
 86 | *FAU-USP, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn
 88 | *Casa do Cinema - Serralves, Porto, Portugal* (2025) © Bruna Kühn

A efemeridade da luz manifesta-se também na singularidade das suas aparições. Como acontece nesta cena em *Sentimental Value* (fig. 81), ou ainda nesta fotografia em que um pilar esverdeado, marcado pela porosidade do betão, é coberto por manchas de luz refletidas através dos tijolos de vidro da fachada sudoeste da casa (fig. 82).

A captação desses instantes momentâneos de luz caracteriza o trabalho cinematográfico de Andrei Tarkovsky, no qual a arquitetura convoca uma dimensão melancólica do tempo e uma memória sensível, atravessada pelo anseio de regresso a casa⁵². Este sentimento torna-se quase palpável na forma como a lente capta a luz nos seus filmes, difusa e, ao mesmo tempo, radiante, ressaltando texturas e ativando camadas de memórias (fig. 83). Numa abordagem semelhante, a luz do fim de uma tarde invernosa que incide sobre as escadas do Palazzo Franchetti⁵³, desperta uma nostalgia talvez coletiva, convidando a imaginar a diversidade de pessoas que já vivenciaram momentos similares e o significado que esses instantes puderam ter para cada uma delas.

Ao deslocar-se para o exterior, em *Lisbon Story*, a luz torna-se plenamente presente, ressaltando a multiplicidade de cores e texturas da cidade enquanto Philip Winter caminha pelas ruas a registar os sons de Lisboa (fig. 85). O filme capta um calor atmosférico intrínseco da luz lisboeta. Já no hemisfério sul, a luz do pôr do sol sobre as superfícies em betão dos pilares de Vilanova Artigas, intensifica a presença da natureza envolvente (fig. 86). A dança das sombras sobre as superfícies estabelece uma relação contínua entre construído e paisagem, revelando uma convivência entre rigidez e leveza, que se equilibram no tempo da luz.

Se por um lado a luz pode evocar a sensação de aconchego e serenidade ao projetar a cor do céu sobre a arquitetura, como se observa nesta fotografia da Casa do Cinema Manoel de Oliveira⁵⁴ (fig. 88), por outro, é igualmente capaz de gerar desconforto. Em *The Zone of Interest*, a “luz fria de verão” sobre os jardins da família Höss cria um contraste profundamente perturbador: a aparente tranquilidade e o usufruto do espaço doméstico colide com o horror parcialmente invisível, mas audível, do campo de concentração vizinho. Aqui, a luz deixa de ser acolhedora e torna-se um dispositivo concebido para provocar estranhamento e reforçar a sensação de que algo, apesar da beleza aparente, está irremediavelmente errado.

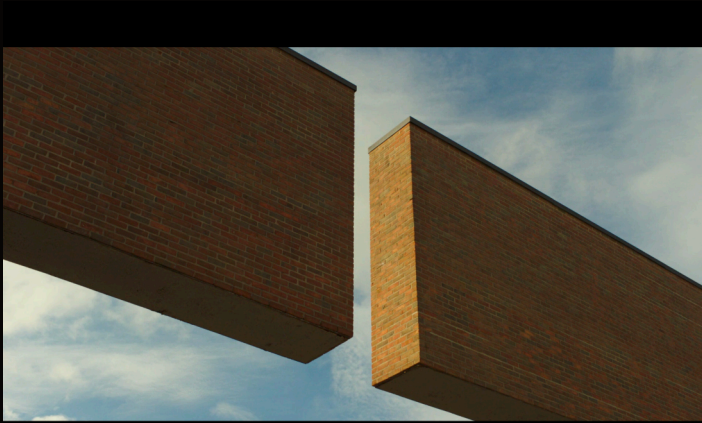
XI. Up & Close

O exercício de olhar para cima revela novas formas de compreender o espaço através das formas abstratas que a arquitetura produz. A abstração tanto na experiência cinematográfica quanto na vivência arquitetónica, tem a capacidade de convocar o espectador a momentos de introspeção e contemplação.

⁵² "Os edifícios de Tarkovsky evocam uma dimensão melancólica do tempo e uma terna recordação do regresso a casa. O tempo de Tarkovsky perdeu a sua absolutidade e linearidade; o tempo está presente como um anseio difuso e uma pátina de memória. Um tema central dos seus filmes é o anseio simultâneo pelo lar e a impossibilidade de regressar a casa." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 31, tradução da autora.

⁵³ Palazzo Franchetti, construção século XVI, renovação neo-gótica século XIX.

⁵⁴ Álvaro Siza, Casa do Cinema Manoel de Oliveira, 2019, Porto.



89



90



91



92



93



94



95



96

- 89 | *Columbus* (2017) Kogonada
 91 | *Columbus* (2017) Kogonada
 93 | *Wings of Desire* (1987) Wim Wenders
 95 | *The Shining* (1980) Stanley Kubrick

- 90 | *Fundação Livraria Lello, Leça do Balio, Portugal* (2025) © Bruna Kühn
 92 | *Fundação Livraria Lello, Leça do Balio, Portugal* (2025) © Bruna Kühn
 94 | *Unité d'habitation, Marseille, França* (2022) © Bruna Kühn
 96 | *Teatro Oficina, São Paulo, Brasil* (2025) © Bruna Kühn

O filme *Columbus* acompanha a jornada de Casey, uma jovem dividida entre um desejo tímido de seguir a sua paixão evidente pela arquitetura e o peso emocional de ter de deixar a mãe e a sua cidade. Essa admiração manifesta-se, por vezes, através desta visão abstrata da arquitetura, em enquadramentos que se dirigem ao céu e se aproximam dos extremos dos edifícios (fig. 89 e 91). Esta aproximação quase ao detalhe realça a particularidade contemplativa da narrativa e sublinha a presença silenciosa da arquitetura como uma espécie de espelho do conflito interior da personagem. De forma semelhante, essas fotografias procuram explorar essa mesma ótica abstrata da arquitetura (fig. 90 e 92). Imaginando-a além da sua utilidade funcional, permite contemplar os princípios de *venustas* e *firmitas* da tríade vitruviana sob um ponto de vista livre de julgamentos pragmáticos. Através da abstração, torna-se possível reconhecer o seu caráter escultórico e apenas admirar a beleza.

Esse caráter escultórico, pode igualmente ser reconhecido em elementos carregados de função, como é o caso da chaminé de ventilação na cobertura da Unité d'Habitation⁵⁵ (fig. 94). Aqui, o componente técnico afirma-se como forma autónoma, revelando a capacidade da arquitetura de transcender a utilidade e assumir uma presença escultórica.

Do mesmo modo, no topo de uma torre de uma igreja, Wim Wenders recorre a uma lógica de aproximação de um objeto arquitetónico elevado para mostrar o anjo que supervisiona a atividade humana, em *Wings of Desire* (fig. 93). A posição desta personagem suspensa sobre a cidade, no topo de um edifício religioso, reforça o seu caráter divino face aos mortais que vigia silenciosamente, transformando a arquitetura num pedestal simbólico entre o mundano e o celestial.

XI. Reflexos

Os reflexos assinalam o último tema deste ciclo. Assumindo um caráter profundamente simbólico, o espelho do quarto do casal de *The Shining* revela uma mensagem ameaçadora que o espetador ouviu anteriormente na voz de Danny, como uma espécie de código: redrum. A palavra apenas se torna legível quando a câmara a capta através do reflexo do espelho, invertendo a perceção e revelando o seu verdadeiro significado. Ao longo do filme, Jack parece assumir progressivamente uma nova personalidade, sombria e violenta, enquanto o seu filho demonstra a capacidade de comunicar com entidades de outra dimensão. O reflexo surge, assim, como uma metáfora desta duplicidade que atravessa a narrativa. Sob um registo mais leve, esta mensagem escrita no espelho de um dos camarins do Teatro Oficina⁵⁶, também com um batom vermelho (fig. 96), abandona o mistério da escrita invertida e assume um tom afirmativo. Aqui o reflexo não ameaça, mas encoraja o artista que se prepara, e o espelho assume um lugar de projeção íntima e afirmação pessoal.

⁵⁵ Le Corbusier, Unité d'Habitation, 1952, Marselha.

⁵⁶ Lina Bo Bardi, Teatro Oficina, 1984-1994, São Paulo.



97



98



99



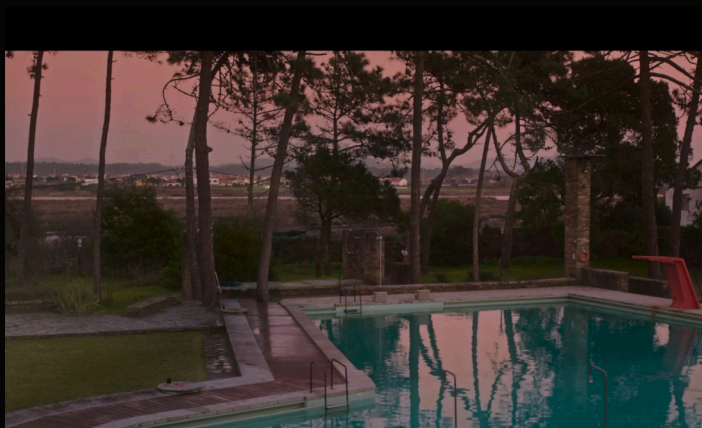
100



101



102



103



104

97 | *Trainspotting* (1996) Danny Boyle

99 | *Ainda Estou Aqui* (2024) Walter Salles

101 | *Terra Franca* (2018) Leonor Teles

103 | *Mal Viver* (2023) João Canijo

98 | *Museu de Serralves, Porto, Portugal* (2020) © Bruna Kühn

100 | *Pinacoteca de São Paulo, São Paulo, Brasil* (2019) © Bruna Kühn

102 | *Casa de Chá, Leça da Palmeira, Portugal* (2019) © Bruna Kühn

104 | *Jardins de Serralves, Porto, Portugal* (2025) © Bruna Kühn

O espelho também pode ser explorado numa perspectiva lúdica, quando posicionados um de frente para o outro cria um efeito de corredor infinito (fig. 98). Em *Trainspotting*, os reflexos atravessam a narrativa de forma recorrente e assumem, nesta cena específica (fig. 97) um valor mais simbólico. Mark Renton vive um conflito interno constante entre abandonar o consumo de drogas e reorganizar a própria vida. Uma interpretação possível é a de que o espelho funciona como um dispositivo de projeção das múltiplas versões que Renton pode ser, uma espécie de colagem das diversas possibilidades para sua vida.

Por outro lado, este dispositivo surge como instrumento capaz de revelar aquilo que a câmera sozinha não consegue capturar. No filme *Ainda Estou Aqui*, o espelho apresenta a dor no rosto de Eunice, temperada por um alívio delicado e doloroso (fig. 99): estar finalmente em casa, conseguir tomar banho, poder abraçar sua filha após dias de tortura e interrogatórios no contexto da Ditadura Militar no Brasil, sabendo que seu marido ainda não regressou a casa. Em paralelo, esta fotografia da obra "Antes que me esqueça" de Flávio Cerqueira⁵⁷ exposta na Pinacoteca de São Paulo⁵⁸ em 2019 (fig. 100), captura uma criança de olhos fechados a olhar para si através de um espelho, esta contradição configura um gesto simbólico, remetendo à uma possível dificuldade de auto-observação.

Uma forma poética de utilizar o vidro revela-se nos reflexos que criam sobreposições de imagens. Em *Terra Franca* (fig. 101), Leonor Teles sobrepõe à imagem do interior de um café com uma vista do rio ao pôr do sol, permitindo que as silhuetas das árvores deixem visível o espaço interno. Esta sobreposição de imagens através do reflexo de um vidro, revela-se uma técnica interessante e recorrente da diretora de fotografia nos dípticos de João Canijo. Nesta fotografia da Casa de Chá⁵⁹ (fig. 102), o vidro reflete subtilmente a paisagem rochosa e húmida da costa, enquanto a luz difusa de um dia nublado, transmite a sensação de um interior seguro e acolhedor.

Por fim, o reflexo manifesta-se também através da água. Em *Mal Viver*, a cena que abre a narrativa mostra apenas a piscina a refletir a vegetação que a envolve (fig. 103). Neste filme, a piscina vai ganhando um valor simbólico, especialmente no desfecho, quando se percebe a relação entre a piscina e a personagem da Piedade (analisada na Parte III). Através de uma comparação visual e estética, esta fotografia de um dos espelhos d'água que desenha os jardins de Serralves⁶⁰ ao pôr do sol (fig. 104), evoca uma atmosfera semelhante, onde o reflexo transforma a água em espelho do espaço e do tempo.

⁵⁷ Flávio Cerqueira, "Antes que me esqueça", 2013, pintura eletrostática sobre bronze, madeira e espelho, 123 x 35 x 20 cm, São Paulo.

⁵⁸ Paulo Mendes da Rocha, Eduardo Colonelli e Weliton Ricoy Torres, reabilitação da Pinacoteca de São Paulo, 1998, São Paulo.

⁵⁹ Álvaro Siza, Casa de Chá da Boa Nova, 1958, Leça da Palmeira.

⁶⁰ José Marques da Silva e Jacques Gréber, jardins de Serralves, 1932, Porto.



parte II

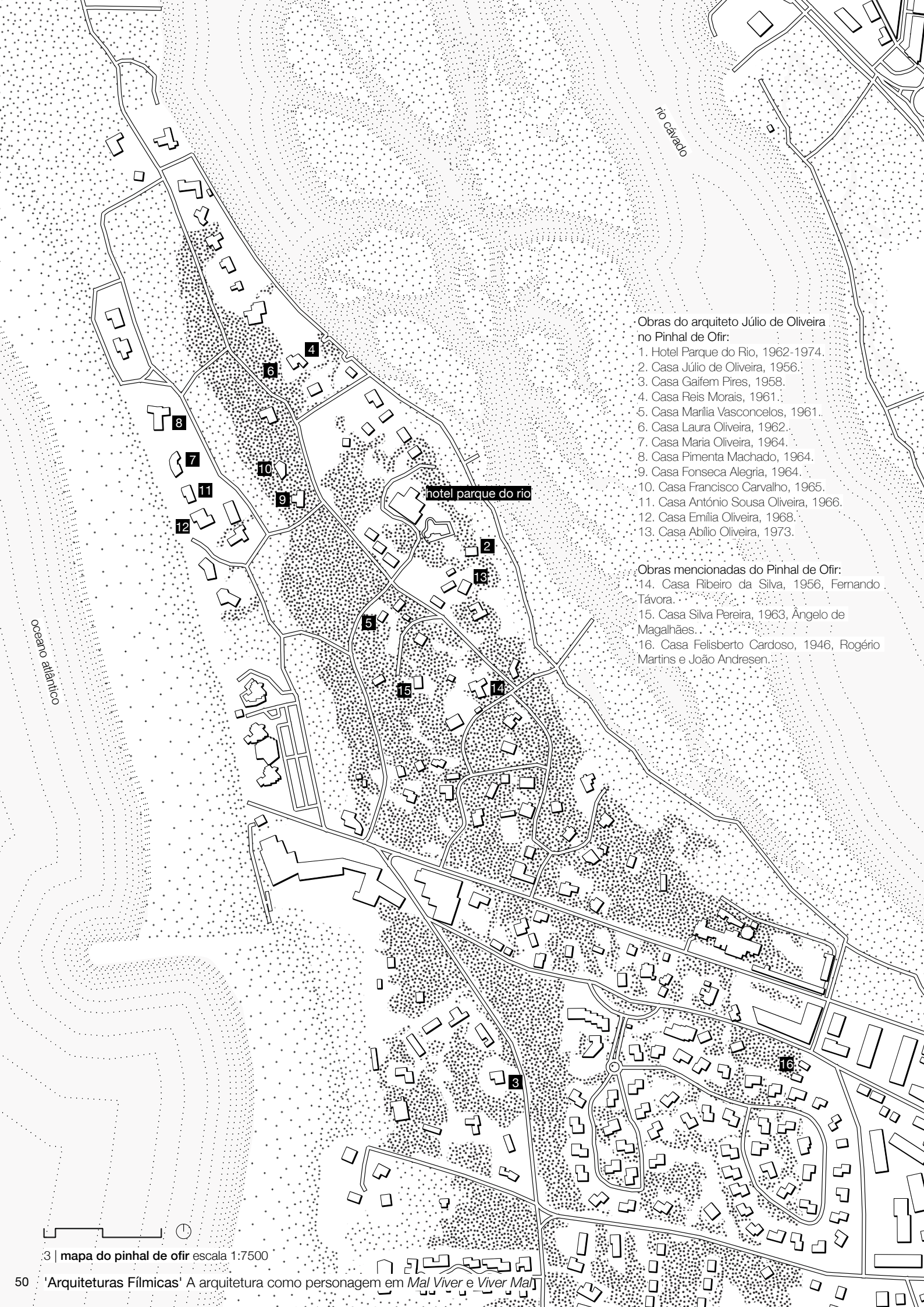




a locação, o autor
e o díptico

*“O edifício é tão bom, tem tantas possibilidades plásticas e visuais que muitas cenas foram inventadas para as suas várias perspectivas possíveis. O hotel, mesmo se está cheio de janelas abertas, **é a personagem** que prende aquela família, aquelas mulheres, e as fecha sobre si próprias”¹*

¹ João Canijo, citado em Sérgio C. Andrade, "João Canijo: 'O hotel é uma personagem que prende a família'," Público, 11 de maio de 2023, <https://www.publico.pt/2023/05/11/culturaipsilon/noticia/joao-canijo-hotel-personagem-prende-familia-2048349>



Obras do arquiteto Júlio de Oliveira
no Pinhal de Ofir:

1. Hotel Parque do Rio, 1962-1974.
2. Casa Júlio de Oliveira, 1956.
3. Casa Gafem Pires, 1958.
4. Casa Reis Morais, 1961.
5. Casa Marília Vasconcelos, 1961.
6. Casa Laura Oliveira, 1962.
7. Casa Maria Oliveira, 1964.
8. Casa Pimenta Machado, 1964.
9. Casa Fonseca Alegria, 1964.
10. Casa Francisco Carvalho, 1965.
11. Casa António Sousa Oliveira, 1966.
12. Casa Emília Oliveira, 1968.
13. Casa Abílio Oliveira, 1973.

Obras mencionadas do Pinhal de Ofir:

14. Casa Ribeiro da Silva, 1956, Fernando Távora.
15. Casa Silva Pereira, 1963, Ângelo de Magalhães.
16. Casa Felisberto Cardoso, 1946, Rogério Martins e João Andresen.

I. O Pinhal e o Hotel

² "Os termos arquitetura fílmica e espaço fílmico referem-se, aqui, ao material filmado, ao produto final (filme), estando sujeitos aos condicionantes e às questões técnicas do meio cinematográfico (câmara e lente utilizadas, ângulo de visão, enquadramento, corte, montagem, etc.). Diferem-se, portanto, de cenário e locação, que se referem ao ambiente concreto que serviu de base para originar os dois primeiros. Aqui, foram os filmes o material de estudo, mesmo porque a maioria dos cenários têm existência efêmera ou, como a maioria das locações, são de acesso restrito ao grande público." Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 10n3.

³ "[...] a partir de meados do decénio de 50 as obras tendam para uma contextualização nos sítios onde se inserem, para uma sobriedade e uma autenticidade que busca nas raízes da tradição a sua inspiração mais profunda." Ana Tostões, *Os verdes anos na arquitectura portuguesa dos anos 50*, 2.^a ed., Série 2 Argumentos (Porto: FAUP Publicações, 1997), 140.

⁴ Júlio de Oliveira filho citado em Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

O Hotel Parque do Rio é o objeto arquitetónico escolhido por João Canijo para se tornar o espaço fílmico² de *Mal Viver* e *Viver Mal*. Embora o termo espaço fílmico se refira ao espaço filmado, distanciando-se da ideia de locação, nesta parte, o Hotel é observado precisamente nessa condição, enquanto objeto físico existente e que se integra no rico contexto arquitetónico do Pinhal de Ofir.

Situada a sul da foz do rio Cávado, esta região pode ser interpretada como uma espécie de laboratório da arquitetura moderna nacional. Ofir configura um território singular da arquitetura portuguesa do século XX, onde, entre as décadas de 1940 e 1970, abrigou projetos arquitetónicos que procuravam articular os princípios do movimento moderno internacional com uma forte atenção ao lugar, à paisagem, às formas de habitar, aos materiais locais e, de certo modo, à tradição³. Esta postura aproxima-se dos ideais defendidos pela Escola do Porto, então dirigida pelo arquiteto Carlos Ramos. Enquanto professor e diretor, entendia a modernidade como uma resposta necessária aos problemas do seu tempo. Nesse sentido, a Escola do Porto afirmou-se como um espaço de abertura pedagógica e disciplinar, particularmente relevante no contexto político do Estado Novo, marcado pelo afastamento dos valores modernos e promoção de uma arquitetura de carácter nacionalista.

O Pinhal de Ofir afirma-se, assim, como um território privilegiado de experimentação arquitetónica, onde se desenvolvem formas de habitar associadas ao lazer e ao veraneio, nomeadamente habitações unifamiliares, equipamentos turísticos e estruturas coletivas que exploram uma relação subtil entre o construído e a natureza. Inserido neste contexto, José Júlio de Oliveira surge ao lado de arquitetos como Alfredo Ângelo de Magalhães, Rogério Martins, João Andresen, Viana de Lima, Arménio Losa, Cassiano Barbosa, Alcino Soutinho, Fernando Távora, entre outros, contribuindo para o Pinhal de Ofir não só com os projetos da piscina e do hotel, mas também com várias casas de férias (fig. 3).

José Júlio de Oliveira (1920-2008), natural de Lisboa, inicia a sua formação na Escola de Belas Artes da capital e na primeira metade da década de 1940 decide terminar o curso de Arquitetura no Porto, sob a orientação e influência de Carlos Ramos⁴. Nos seus projetos, é possível reconhecer uma arquitetura que dialoga com a cultura arquitetónica do seu tempo, tanto aquela desenvolvida em paralelo à sua prática como a que já se encontrava consolidada no contexto específico do Pinhal de Ofir.

Estas arquiteturas partilham uma atenção evidente à escala, à topografia e à integração na paisagem natural. Uma pequena amostra representativa dessa produção



4



5



6



7



8



9



10



11

4 | **Casa Ribeiro da Silva** (1956) Fernando Távora | © Gabriel Capitão
 6 | **Casa Silva Pereira** (1962) Ângelo de Magalhães | © Gabriel Pereira
 8 | **Casa Marília Vasconcelos** (1961) Júlio de Oliveira | © Joel Capitão
 10 | **Casa Maria Oliveira** (1964) Júlio de Oliveira | © Gabriel Capitão

5 | **Casa Felisberto Cardoso** (1946) R. Martins e J. Andresen | © Joel Capitão
 7 | **Casa Francisco Carvalho** (1965) Júlio de Oliveira | © Joel Capitão
 9 | **Casa Laura Oliveira** (1962) Júlio de Oliveira | © Joel Capitão
 11 | **Casa Júlio de Oliveira** (1956) Júlio de Oliveira | © Bruna Kühn

⁵ Fernando Távora, Casa Ribeiro da Silva, 1956, Ofir.

⁶ "Passada e vencida uma etapa em que os valores arquitectónicos que se opunham aos das instâncias oficiais eram forçosamente referidos aos do movimento moderno, Távora, que com eles se identifica no início da sua carreira, orientará a sua acção, sempre culta, para uma releitura dos valores históricos, dentro de uma óptica de modernidade." Sérgio Fernandez, *Em Percurso: arquitectura portuguesa 1930-1974*, com prefácio de Alexandre Alves Costa, 2.ª ed., Textos teóricos (Porto: FAUP Publicações, 1988), 124.

⁷ "A sensibilidade e a capacidade de apreensão culta de Távora permite situá-lo numa linha de neutralidade tecnológica em que a fonte de inspiração inicial não é a máquina nem a metrópole, mas a arquitectura popular e a Natureza, resultado de uma remediação pessoal sobre a linguagem neoempírica e wrightiana. A memória da casa de Ofir é nisso exemplar na medida em que não estabelece modelos mas desenvolve um novo conceito como método de propor e de pensar através do projecto. Supera a sensibilidade esquemática do Movimento Moderno e define um novo tipo de racionalismo baseado na reflexão e no acumular de experiência a partir do concreto, do pormenor, a partir do respeito pelo senso comum." Tostões, *Os verdes anos na arquitectura portuguesa dos anos 50*, 180.

⁸ Rogério Martins, e João Andresen, Casa Felisberto Cardoso, 1946, Ofir.

⁹ Ângelo Magalhães, Casa Silva Pereira, 1946, ampliação em 1962, Ofir.

¹⁰ Joel Amorim Capitão, "Paisagem, plano e arquitectura: O caso de Ofir" (dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra, 2023), 101, Repositório Institucional da Universidade de Coimbra.

¹¹ "Memória descritiva do processo de obras 1/65 — Francisco Carvalho", Arquivo Municipal de Esposende, citado em Capitão, "Paisagem, plano e arquitectura", 129.

¹² "Memória descritiva do processo de obras 1/65 — Francisco Carvalho", Arquivo Municipal de Esposende, citado em Capitão, "Paisagem, plano e arquitectura", 129.

que consolidou uma linguagem moderna sensível ao lugar pode ser observada na Casa Ribeiro da Silva de Fernando Távora⁵ (fig. 4) um verdadeiro exemplo de uma releitura consciente dos valores históricos e vernaculares articulados com a perspetiva moderna⁶. Nesta casa, a inspiração surge a partir da arquitectura popular e da Natureza⁷, superando a abordagem esquemática do Movimento Moderno e definindo uma nova forma de projetar arquitectura. Sob o ponto de vista da materialidade e da simplicidade, a Casa Felisberto Cardoso⁸ de Rogério Martins e João Andresen (fig. 5) é uma das primeiras obras a assumir a sala comum como primeira divisão e como espaço de transição para todas as zonas da casa. Num volume de dois pisos, a Casa Silva Pereira de Ângelo de Magalhães⁹ (fig. 6), possui traços assumidamente modernos, como é o exemplo da transformação da cobertura em terraço que funciona como um "solarium"¹⁰.

À semelhança das obras dos arquitetos mencionados, a arquitectura de José Júlio de Oliveira revela uma forte atenção à topografia e à vegetação do pinhal, traduzida numa implantação cuidadosa, na fragmentação volumétrica e na organização funcional tripartida da habitação: zonas de estar, serviço e descanso, frequentemente mediadas por átrios ou galerias. As plantas assumem configurações em L, Y ou composições por volumes desfasados, que reforçam a privacidade e permitem uma relação controlada com o exterior, seja o pinhal, o mar ou a rua. A materialidade, utilizando pedras locais, madeira, betão, xisto e pintura chapiscada aproxima-se da linguagem moderna e é sensível ao contexto e à escala doméstica. Ilustram a obra residencial do arquiteto:

A Casa Francisco Carvalho (1965), caracterizada pela sua posição camuflada entre os pinheiros e a vegetação do lote, "no alto da duna, na espinha da restinga, entre o oceano e a bacia do Cávado, com visão total panorâmica, e a sul/poente o mar"¹¹, devido ao desnível do terreno (fig. 7). A Casa Marília Vasconcelos (1961), localizada entre duas ruas, assume uma disposição no terreno que evita relação direta entre os quartos e as ruas, tornando-se para o interior do pinhal (fig. 8). A Casa Laura Oliveira (1962) é inserida num terreno com um desnível notável e toma partido desta característica para abrigar a garagem no piso inferior, à cota da rua, enquanto a casa desenvolve-se numa cota mais alta, na lógica de uma planta tripartida seguindo de um módulo inicial de base hexagonal (fig. 9). A Casa Maria Oliveira (1964), situada na costa, estabelece relação direta com o mar (fig. 10). O seu programa segue a divisão tripartida, embora a planta assuma um desenho circular, configurando uma continuidade clara entre os espaços¹². Por fim, a Casa Júlio de Oliveira (1956), apesar de desconhecida ao nível da planta, estabelece uma relação harmoniosa com o Hotel, do ponto de vista formal e material (fig. 11). Com efeito, a obra residencial de José Júlio de Oliveira insere-se de forma coerente no contexto arquitectónico do Pinhal de Ofir, dando continuidade à modernidade enraizada no lugar e contribuindo para a construção de uma identidade arquitectónica própria desta paisagem.



12



13



14



15



16

12 | *Piscina do Rio* Cortesia Hotel Parque do Rio
13 e 15 | *Postal - Piscina do Parque do Rio* Arquivo Municipal de Esposende

14 | *Postal - Hotéis Ofir e Suave Mar* Arquivo Municipal de Esposende
16 | *Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

¹³ Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

¹⁴ Fotografia (cortesia do Hotel Parque do Rio), em Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."
"Postais", Arquivo Municipal de Esposende, acedido em maio de 2026, <https://arquivo.cm-esposende.pt/descriptions/7882>.

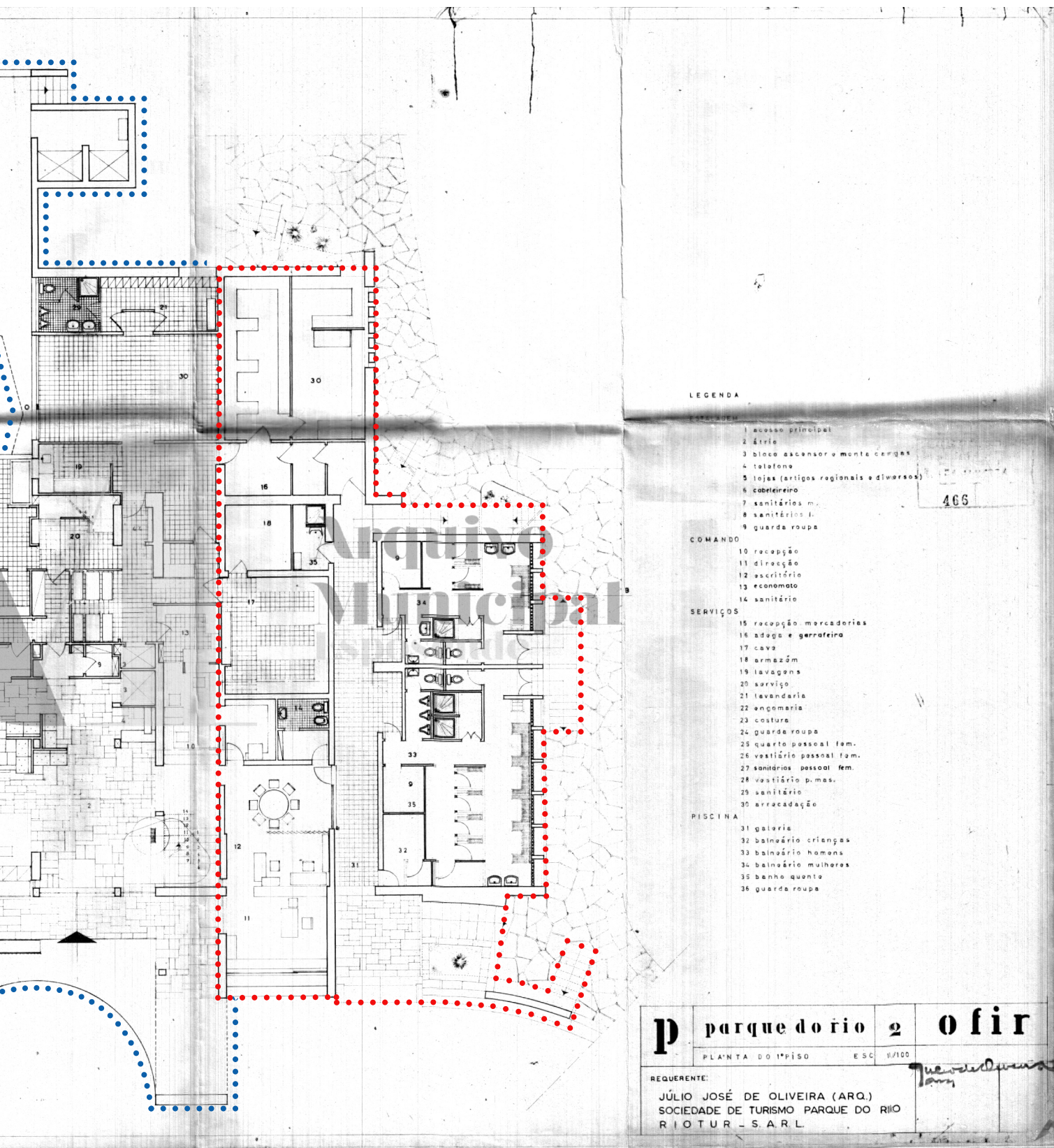
¹⁵ José Júlio Oliveira, "Uma piscina para o Pinhal de Ofir 'Um snack-bar anexo'", memória descritiva, Arquivo Municipal de Esposende.

É neste enquadramento arquitetónico que o Hotel Parque do Rio inicia a sua história. De 1958 a 1962 o arquiteto José Júlio de Oliveira projeta e constrói como um empreendimento próprio a "Piscina do Rio": um complexo com duas piscinas, uma para adultos e outra para crianças, caracterizadas por um desenho orgânico de formas curvas que remetem à obra arquitetónica de Alvar Aalto¹³. Localizadas a norte da Avenida António Veiga, estabelecem uma relação de proximidade com o rio e para além do simples uso das piscinas e do espaço para campismo e caravanas, o local ficou marcado pela realização de eventos com música ao vivo, atraindo um número significativo de pessoas e afirmando-se, assim, como um local importante para a comunidade que se instalou em Ofir (fig. 12 à 15)¹⁴.

Um *snack-bar* é acrescentado ao complexo das piscinas, situado a norte. Este pequeno edifício de quatro pisos tira partido "[...] de um desnível criado entre o plano da bacia de adultos e o terreno, provocado pelo movimento natural da duna. A orientação foi especialmente considerada tendo em atenção em primeiro lugar o abrigo das bacias do vento norte, a perspetiva dos pontos de vista do conjunto propriamente dito, e o enquadramento na panorâmica do local"¹⁵. O edifício desenvolve a linguagem moderna do Pinhal de Ofir, articulando racionalidade construtiva e relação com a paisagem. A composição volumétrica apoia-se numa leitura horizontal, marcada pela sobreposição de pisos e pela forte presença das varandas corridas, que funcionam simultaneamente como espaços de permanência, e como dispositivos de mediação entre interior e exterior. Os sistemas de sombreamento e as guardas da varanda e do terraço introduzem ritmo e escala humana à fachada voltada para as piscinas (fig. 16). A sua organização programática contava com balneários, sanitários, instalações de serviço e administração, sala de refeições, cozinha, balcão de bar e um terraço com miradouro sobre o estuário do rio Cávado (fig. 17).

Em 1967, o arquiteto propõe à câmara Municipal de Esposende uma ampliação ao edifício *snack-bar* das piscinas, um bloco com vinte e dois quartos e dependências de apoio e serviço, configurando a Estalagem do Parque do Rio. O novo projeto articula-se ao edifício existente sem que este necessite de alterações (fig. 18). As obras estenderam-se até 1974, quando o edifício é finalizado, contabilizando hoje, depois de algumas intervenções, um total de trinta e três quartos disponíveis.

A arquitetura do Hotel Parque do Rio é mantida até os dias de hoje pelo arquiteto Júlio de Oliveira, filho do autor. Para compreender o edifício, observa-se a sua organização programática a partir da leitura dos pisos. O rés-de-chão é dividido em duas partes: uma zona de serviços e uma zona acessível aos hóspedes. Esta, é composta por uma sala de jogos no extremo do edifício, seguida de uma ampla sala de estar, o hall de entrada, a receção e a escada principal, organizados de forma contínua.



- • • • • Edifício *snack-bar* e balneários (1958-1962)
- • • • • Expansão: Estalagem do Parque do Rio (1967-1974)





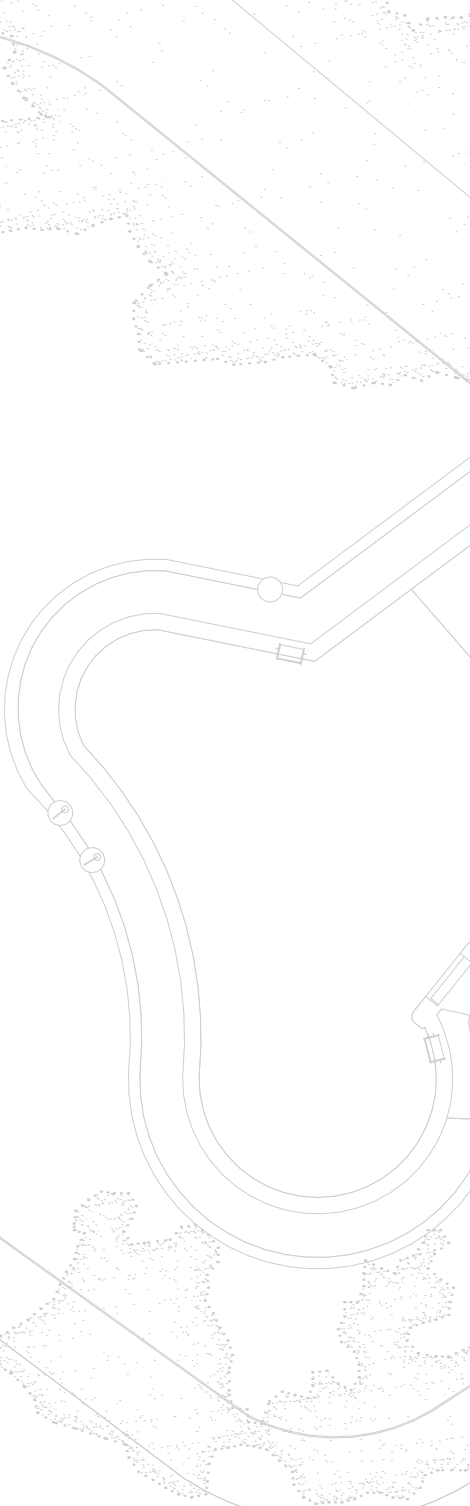
piscina

piscina infantil



0 1 5 10

20 | **planta piso 1** escala 1:300
21 | **alçado sudoeste** escala 1:300



Neste piso, existem balneários destinados aos hóspedes (fig. 19), cujo acesso é feito a partir do exterior. No primeiro piso, a zona de acesso comum inclui a sala de refeições, dividida em dois momentos, o bar e uma sala de estar que funciona como antecâmara para o corredor dos quartos. Estas unidades são dispostas uma ao lado da outra e, em planta, é possível perceber que o arquiteto opta por uma rotação do conjunto, em vez de espelhar para o lado oposto do corredor, evitando que as portas se abram diretamente umas para as outras (fig. 20). As entradas são também recuadas, o que confere maior privacidade aos quartos e cria uma percepção de profundidade marcada pela sucessão de planos intercalados.

No segundo piso, existe um mezanino que antecede o corredor dos quartos, bem como uma sala de pequeno-almoço, associada a uma varanda, utilizadas somente durante o verão (fig. 22). Já no terceiro piso, a tipologia dos quartos altera-se: na ala sudoeste, os quartos são mais largos, ocupando dois módulos dos pisos inferiores. Enquanto no lado nordeste mantêm a modulação original, embora apresentem uma maior profundidade (fig. 24). Por fim, o quarto piso não possui quartos, sendo constituído por um grande salão contíguo a um terraço.

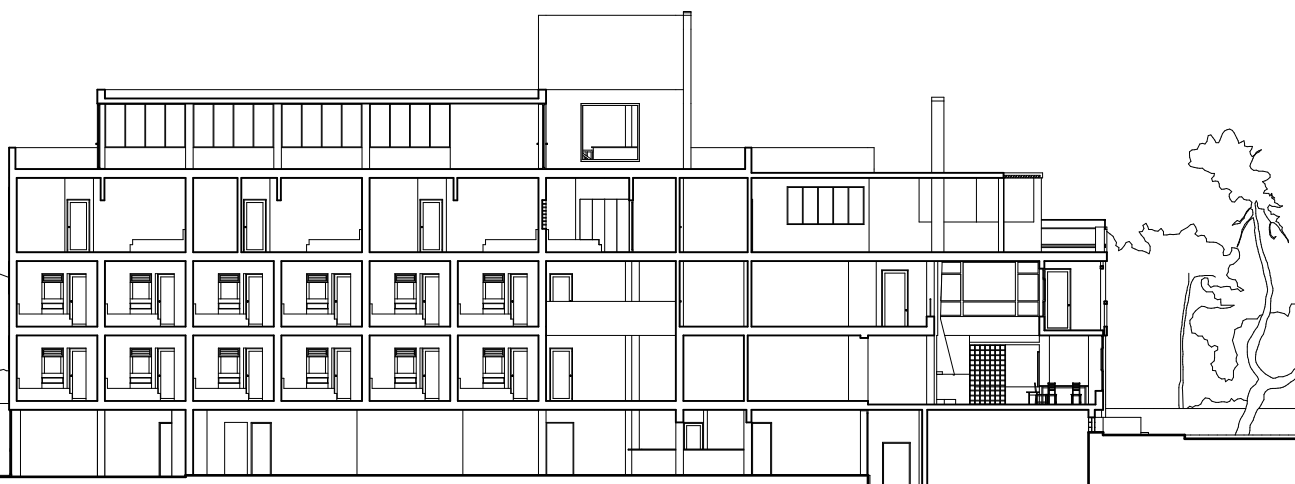
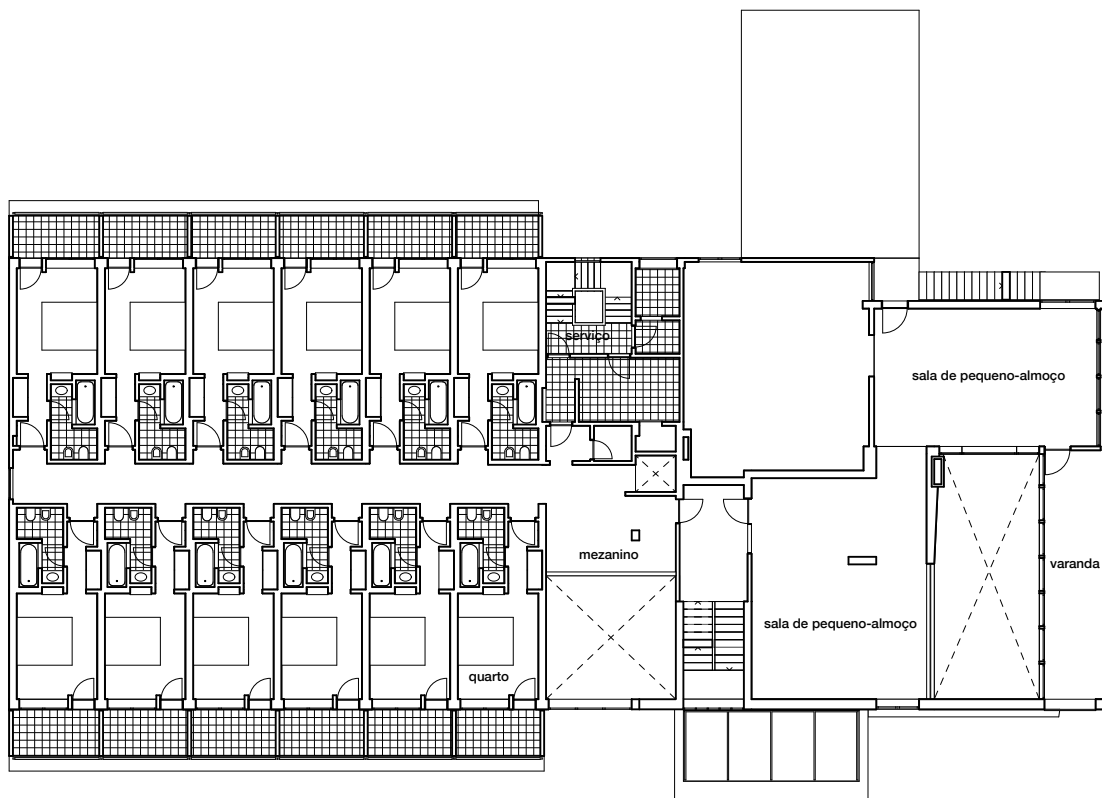
A fachada dos quartos do hotel, apresenta-se como uma composição estratificada, onde é possível ler os diferentes momentos programáticos e construtivos do edifício. O corpo mais extenso e regular corresponde aos pisos dos quartos, organizados em repetição horizontal, marcados por varandas contínuas divididas por paredes de betão aparente que dão ritmo à fachada. As janelas das escadas surgem pontualmente como rasgos no plano branco da fachada, introduzindo uma variação na composição e anunciando os percursos verticais no interior do edifício. A cobertura plana e os planos horizontais em betão aparente reforçam a sua linguagem moderna (fig. 21 e 29).

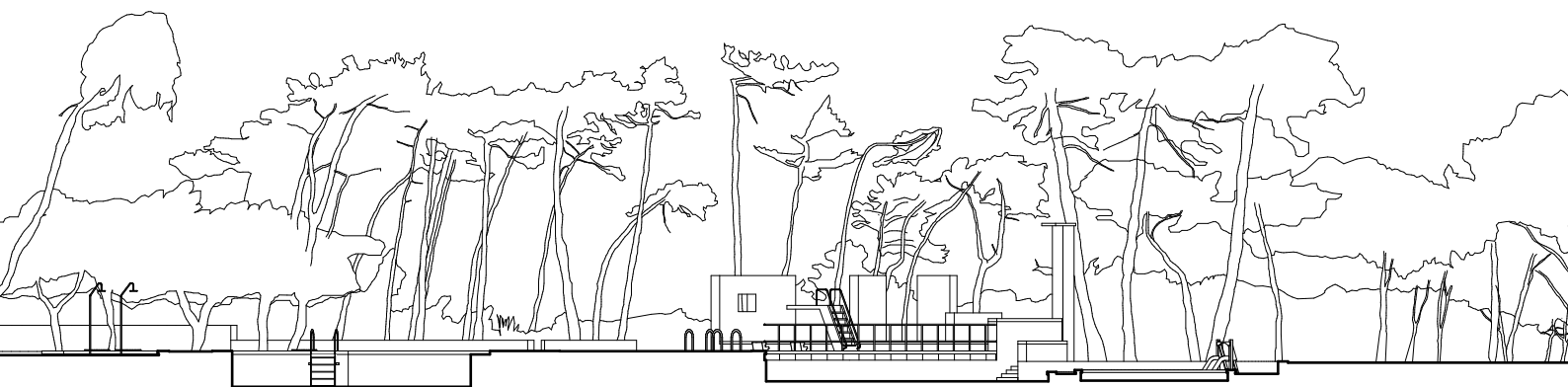
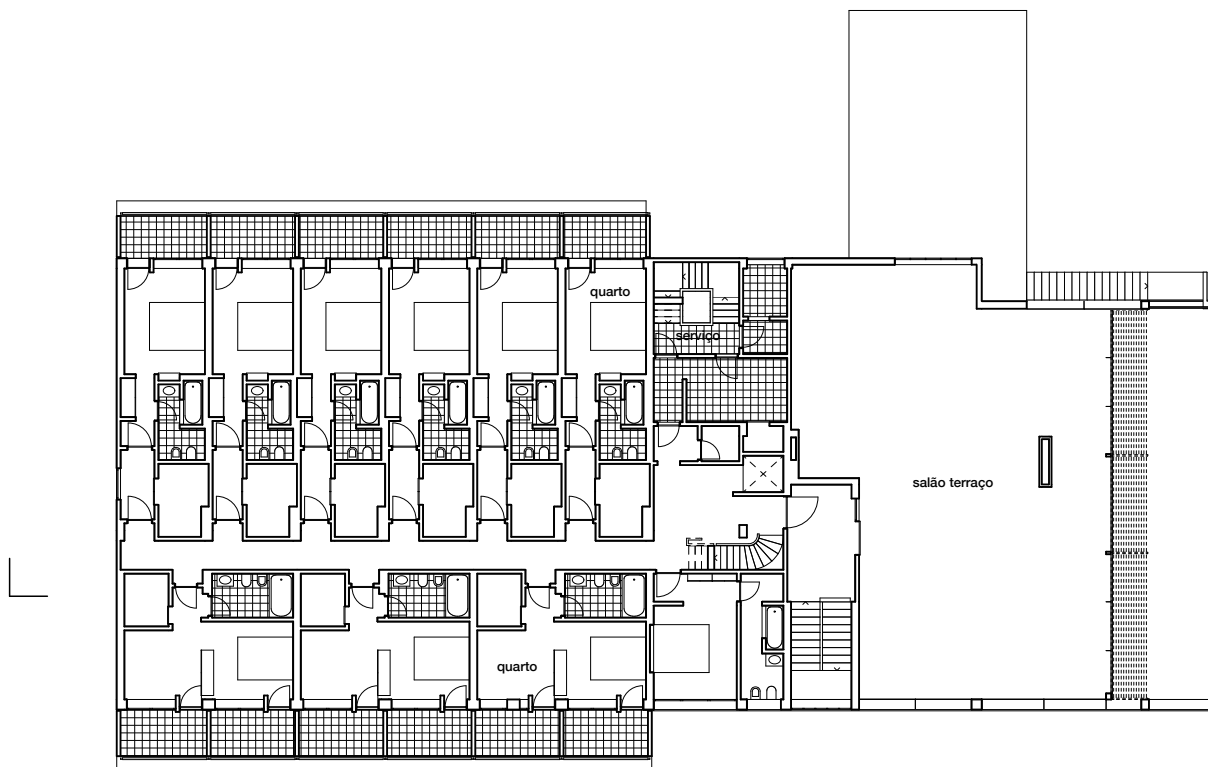
Ao nível inferior, as aberturas mais amplas e contínuas revelam as zonas comuns do hotel, estabelecendo uma maior transparência e proximidade com o espaço exterior. Aqui, a presença da madeira na caixilharia e a relação direta com o jardim suavizam a robustez do betão (fig 30).

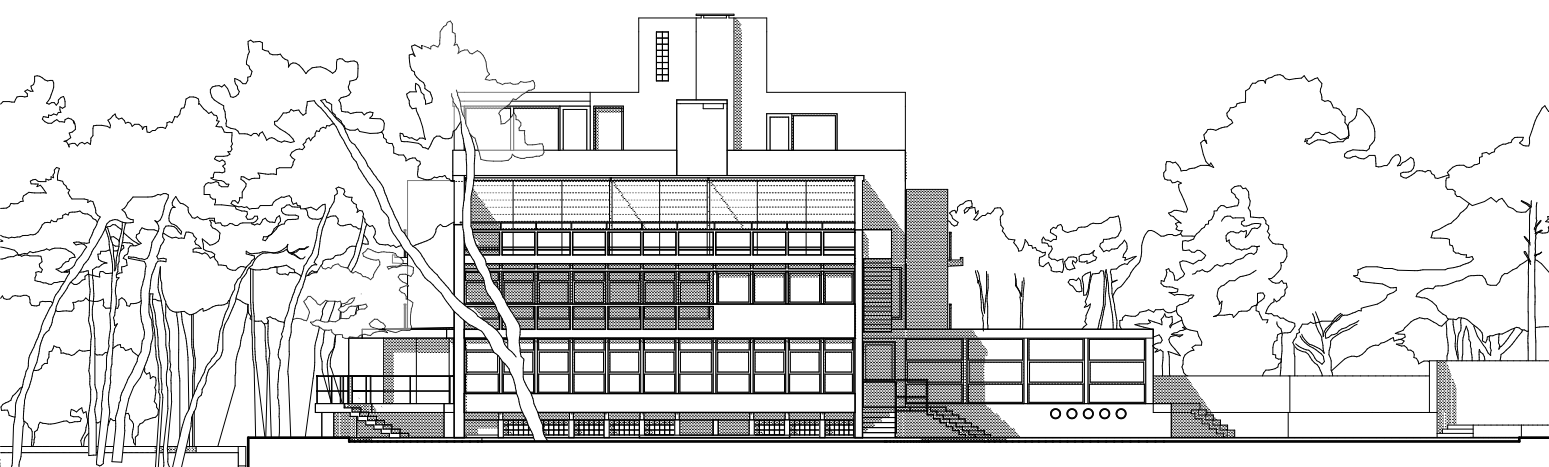
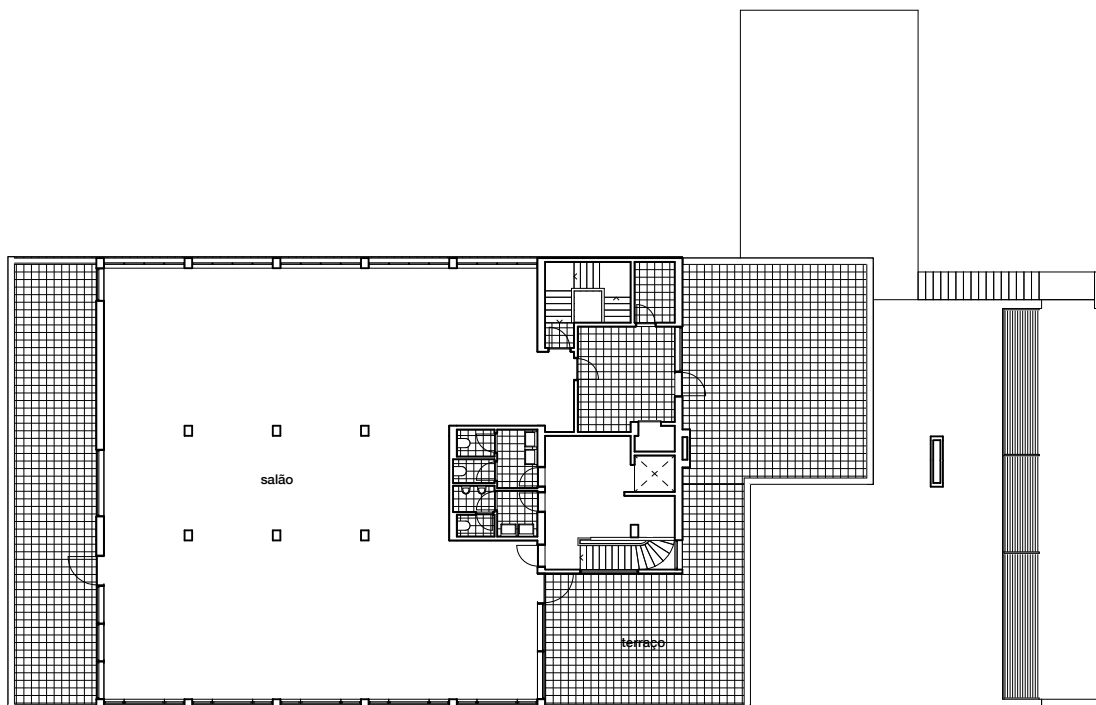
À direita, destaca-se o volume que deu origem ao conjunto, inicialmente concebido como o *snack-bar* das piscinas. Este corpo diferencia-se pela escala mais contida, pela composição pontual de aberturas, pelo uso abundante de xisto no embasamento e pela forte presença do vidro, que cria uma relação direta do interior com a vegetação no exterior (fig.31).

No conjunto, a fachada revela uma arquitetura que cresce por adição, mas mantém uma coerência material, formal e espacial profundamente enraizada no contexto do Pinhal de Ofir.



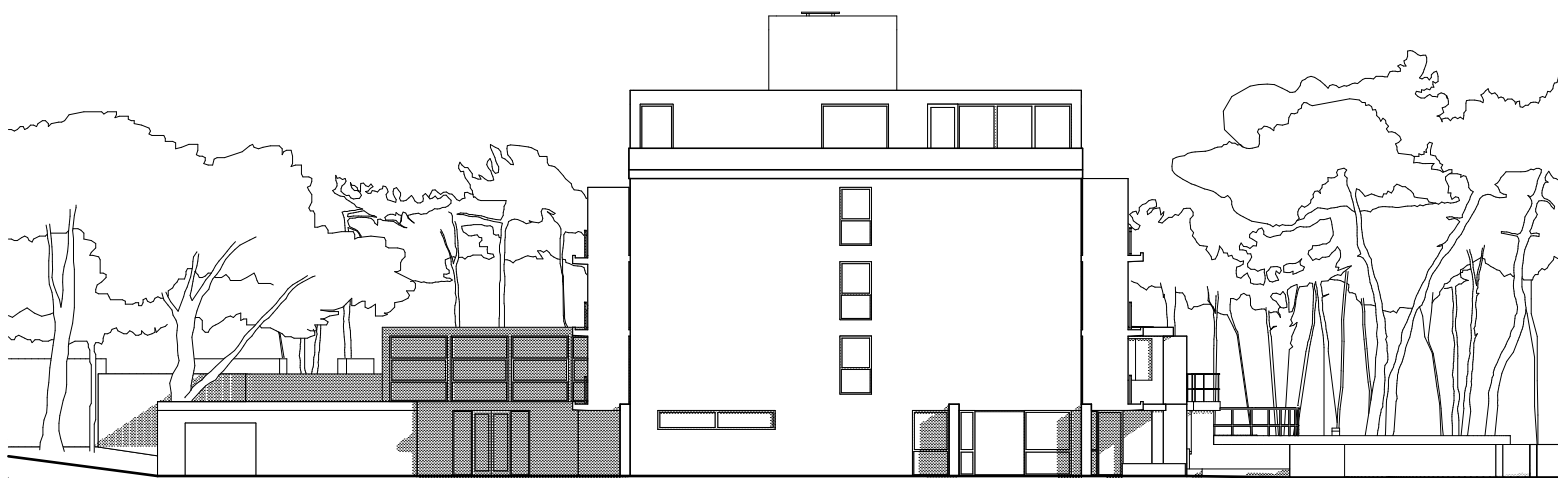
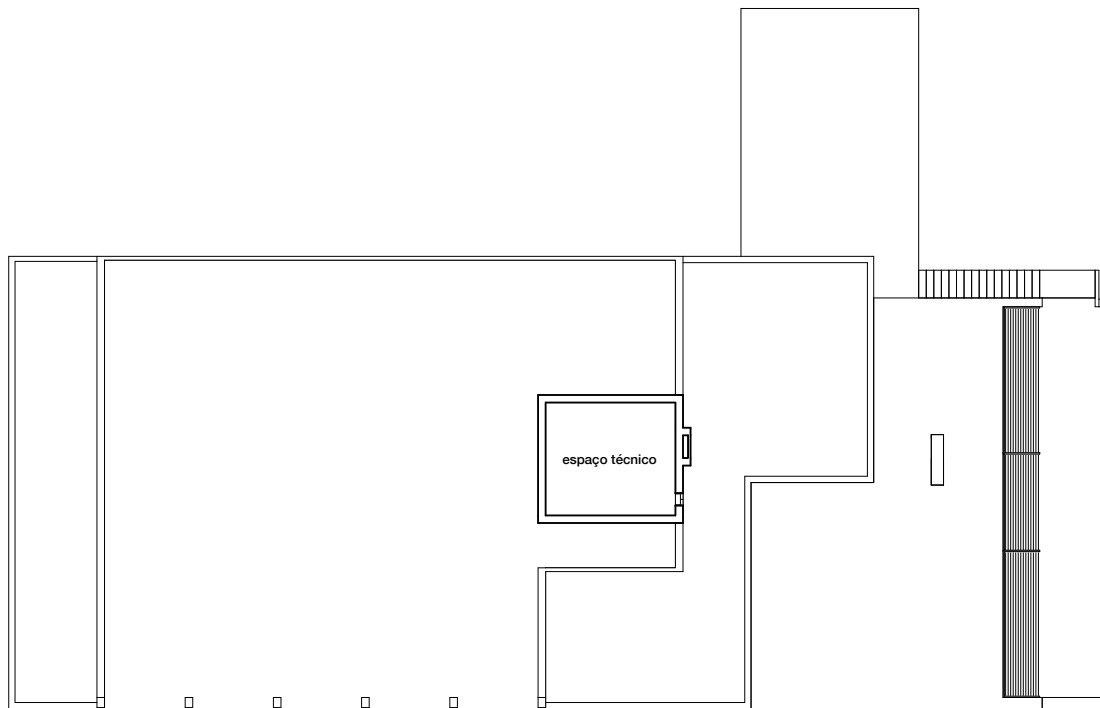






0 1 5 10

25 | **planta piso 4** escala 1:300
26 | **alçado sudeste** escala 1:300





29



30



31

30 | *Entrada, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

31 | *Volume original do snack-bar* (2026) © Bruna Kühn



32



33



34



35



36



37

32 | Sala de estar, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

34 | Varanda, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

36 | Recepção e escada, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

33 | Sala de refeições, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

35 | Quarto, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

37 | Jardins, Hotel Parque do Rio (2026) © Bruna Kühn

A partir de um confronto pessoal e direto com o hotel, a arquitetura pode ser compreendida a partir de três temas: a escala, os materiais e a luz, que em conjunto com o desenho dos seus espaços, constroem a identidade do edifício e a experiência dos seus utilizadores.

Quanto à escala, o edifício revela-se surpreendentemente contido quando observado ao vivo, sobretudo na fachada voltada para as piscinas, que aparenta ser menor do que a sua imagem sugere. No interior, porém, a percepção espacial torna-se mais variada e complexa. Os espaços alternam entre momentos mais compactos e outros de maior amplitude. A sala de estar, por exemplo, que funciona como antecâmara de acesso aos quartos, destaca-se pela presença de um pé-direito duplo com um mezanino (fig. 32), assim como na sala de refeições (fig. 33).

Os materiais desempenham um papel fundamental na construção da atmosfera do hotel, atuando na sensação de deslocamento temporal que o edifício provoca. Os pavimentos em ardósia, madeira, cerâmica e tijoleira terracota, juntamente com a alcatifa num vermelho desbotado, contribuem para essa percepção de permanência no passado¹⁶. No interior, os diversos revestimentos e painéis em madeira reforçam a ideia de aconchego, enquanto as paredes, na sua maioria pintadas de branco, funcionam como base neutra para a leitura dos restantes materiais. Na sala de refeições, o uso de um vermelho seco nas paredes estabelece um diálogo equilibrado com a madeira, a cerâmica e o vidro (fig. 33). Nos quartos, a materialidade é contida, caracterizada por paredes pintadas de branco, caixilharias e cabeceira em madeira, pavimento interior naquela alcatifa vermelha desbotada, o piso da varanda numa tijoleira terracota sobre a qual pousa a parede divisória de betão, a parede branca e a guarda metálica (fig. 34). No espaço interior, o desenho do quarto privilegia a vista sobre o pinhal, enquadrada tanto pelo vão da porta como pela janela, reforçando a relação visual com o exterior (fig. 35).

O xisto assume particular relevância surgindo no embasamento do volume original do edifício, aparente no interior do rés-de-chão na área da receção e da escada principal (fig. 36). No exterior, este material também está presente nos muros que definem os desníveis entre as piscinas e nas estruturas que delimitam o espaço de lazer. O xisto dialoga naturalmente com a vegetação do pinhal, com o granito e a madeira presentes nas bordas das piscinas, com as guardas metálicas pintadas de preto e com os elementos de diversão, como a prancha e o escorrega de crianças, ambos naquele mesmo vermelho seco, também presente num dos muros, criando uma continuidade cromática entre interior e exterior (fig. 37).

A luz, por sua vez, é um elemento determinante na vivência do edifício. No exterior, ao final do dia, destaca-se o jogo de sombras projetadas pelos pinheiros em movimento sobre a fachada noroeste, mais fechada e quase inteiramente branca. Este fenómeno

¹⁶ "Toda a matéria existe em um continuum temporal; a pátina do desgaste leva a experiência enriquecedora do tempo aos materiais de construção." Pallasmaa, *Os olhos da pele*, 30.



38



39



40



41



42



43

38 | *Fachada noroeste, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

40 | *Sala de refeições, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

42 | *Sala de estar, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

39 | *Fachada sudeste, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

41 | *Escada principal, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

43 | *Sala de Estar, Hotel Parque do Rio* (2026) © Bruna Kühn

¹⁷ "KOMOREBI. É a palavra japonesa que designa o brilho da luz e das sombras criado pelas folhas que se balançam ao vento. Existe apenas uma vez, naquele momento." Wim Wenders, real. 2023, *Perfect Days* (Master Mind Ltd., Spoon Inc. e Wenders Images), tradução da autora.

efêmero, marcado pela ação do vento e da luz, associado à palavra japonesa *komorebi*, que descreve o cintilar da luz filtrada pelas folhas e que existe somente uma vez, naquele momento (fig. 38).¹⁷

No lado oposto, na fachada sudeste, o nascer do sol reflete-se nos planos envidraçados, criando um efeito luminoso sutil e mutável (fig. 39). No interior, a luz matinal atravessa as persianas e incide sobre o xisto das paredes, o vermelho seco dos tramos da fachada, as cadeiras de madeira e o pavimento cerâmico escuro (fig. 40). Ao longo do dia, as aberturas do edifício permitem diversos momentos através das incidências de luz natural, valorizando as texturas e as cores dos materiais. A escada principal é revestida por azulejos tridimensionais, que refletem a luz em várias direções, transformando um espaço de transição num momento sensível (fig. 41). Por fim, na sala de estar, a luz diurna cria sombras contrastantes (fig. 42), enquanto ao entardecer a iluminação quente do interior dialoga com o azul progressivamente profundo do céu no exterior (fig. 43).

Na experiência dos diferentes espaços do Hotel Parque do Rio, torna-se evidente uma arquitetura coerente, rigorosa e convidativa, onde a organização espacial, a materialidade e a relação com o exterior constroem uma atmosfera densa e silenciosa. A vivência desses espaços, marcados por uma atenção cuidada ao detalhe, às cores, às texturas e aos enquadramentos sucessivos, reforça a percepção de uma qualidade espacial contida, mas expressiva. Evidencia e ajuda a compreender a escolha do realizador João Canijo ao reconhecer no hotel uma presença arquitetónica capaz de assumir um papel ativo na narrativa cinematográfica, para ser a "[...] personagem que prende aquela família, aquelas mulheres, e as fecha sobre si próprias"¹⁸. O hotel é certamente capaz de atuar como um ser enclausurante das relações entre as figuras femininas, amplificando a tensão, a reclusão e a carga emocional que atravessa os filmes.

"O ambiente está criado, um grande jardim, o lago piscina, a moldura da duna sobre o Rio em panorâmica do seu belo e largo estuário... Um Lugar Tranquilo..."¹⁹

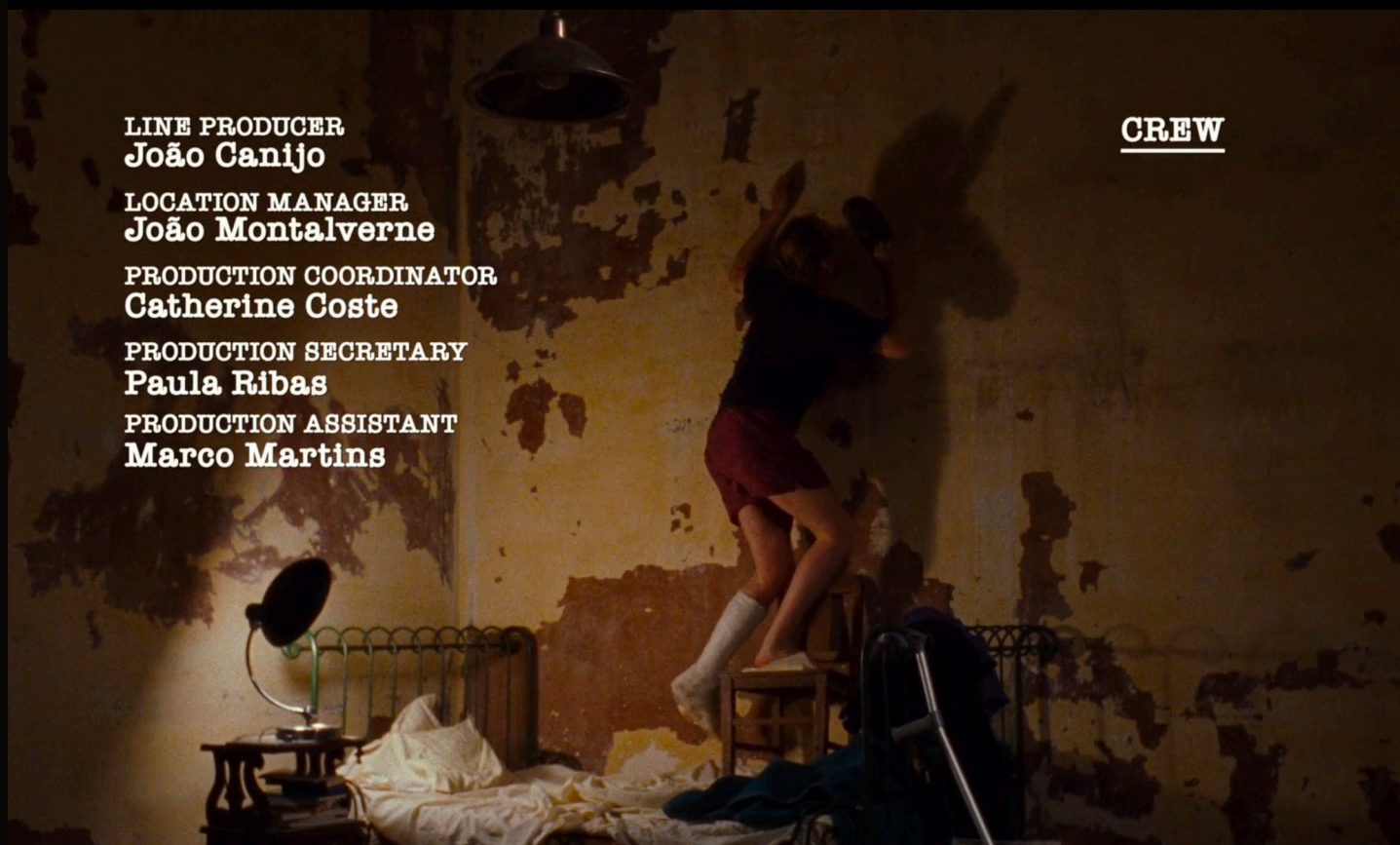
¹⁸ Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

¹⁹ José Júlio Oliveira, "Uma Estalagem Para o Parque do Rio no Pinhal de Ofir", memória descritiva, 1967, Arquivo Municipal de Esposende.

PORTUGUESE CREW

Assistant directorCARLOS SANTANA
Production assistants...JOSÉ VAZ DA SILVA
MÁRIO CASTANHEIRA
ANTÓNIO LUIS CAMPOS
JORGE ALVES
Script.....PEDRO RUIVO
Still photographer.....GABRIEL LOPES
Asst. director trainee....JOÃO CANIJO

44



45

II. João Canijo

João Canijo infelizmente nos deixou durante a construção deste trabalho. No entanto, a pesquisa e o contacto com pessoas que tiveram o prazer de cruzar caminhos com o dele, esclareceu o que a imaginação construiu ao longo desta investigação: João Canijo foi uma pessoa brilhante, um verdadeiro apaixonado pelo cinema, pelas artes, pela boa comida e por suas cadelas, um professor sempre disponível para conversar com os seus alunos, um realizador que se importava com as suas atrizes, e dono de um humor inigualável, subtilmente perceptível nos seus filmes e realçado através das homenagens à sua inesquecível presença neste mundo.

Aos 12 anos, João Canijo inicia o seu contacto com o mundo do cinema por meio do seu pai, um cinéfilo e um dos fundadores do Cineclube do Porto, no qual o jovem Canijo se inscreve para poder assistir às sessões realizadas aos domingos de manhã. A partir dessa descoberta do cinema, experimenta ser ator no Teatro Universitário do Porto, aos 18 anos, e descobre que "não tem jeito nenhum"²⁰. Decide, então, entrar para a escola de cinema e inicia o seu percurso profissional como assistente de realização do cineasta Manuel de Oliveira. Ao longo do caminho participa em diversas produções²¹, vindo ainda a trabalhar com Wim Wenders, como assistente em *The State Of Things* (1982) e como produtor executivo em *Lisbon Story* (1994) (fig. 44 e 45). O filme *The State Of Things* passa-se, por grande parte, num hotel em Sesimbra, sendo possível identificar algumas afinidades com o díptico *Mal Viver* e *Viver Mal*²², mesmo que essas influências não pareçam deliberadamente intencionais.

A presença da arquitetura está diretamente ligada ao modo de trabalho de João Canijo, assente na utilização de locações reais. Ao longo de quase quarenta anos, Canijo desenvolve a sua maneira de fazer os seus filmes de ficção²³. O processo inicia-se com a apresentação da ideia à sua *Companhia*²⁴, com quem desenvolve, de forma coletiva, a construção das personagens:

"[...] A minha *Companhia* mantém-se e há de ser a razão de eu fazer filmes, aliás, os projetos começam sempre, como Shakespeare fazia, a arranjar papéis para aquela gente."²⁵

Nessas sessões, após longas discussões sobre as personagens e suas características, os intérpretes passam a assumi-las e a atuar através da improvisação, muitas vezes diretamente na locação real da filmagem, com o objetivo de aprofundar e afinar o argumento. Todas as sessões são gravadas e posteriormente transcritas, permitindo a Canijo reorganizar e manipular esse material até chegar à versão final do guião, de modo a que não exista improvisação durante a rodagem.

²⁰ João Canijo, entrevista por Mariana Maia de Oliveira, *Teatra*, Teatro Nacional D. Maria II, 3 de dezembro de 2025, vídeo do YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=veDURAWHz9E>.

²¹ "[...] como assistente de realização de Jaime Silva (Fim de Estação), Alain Tanner (A Cidade Branca), Jorge Silva Melo (Ninguém Duas Vezes), Manoel de Oliveira (O Sapato de Cetim), e Paulo Rocha (O Desejado ou as Montanhas da Lua), aliás logo depois no papel de ele próprio na sua estreia na realização em Três Menos Eu, e como produtor executivo de Wim Wenders (Viagem a Lisboa), Manoel de Oliveira (A Caixa e O Convento) e João Botelho (Três Palmeiras) ou argumentista de José Nascimento (Tarde Demais)." António Roma Torres, "Mal Viver/ Viver Mal: À procura da alma," Público, 17 de junho de 2023, <https://www.publico.pt/2023/06/17/culturaipilon/cronica/mal-viver-viver-mal-procura-alma-2053666>.

²² "Foi uma sorte ter tido este hotel, que funcionou pra mim como o Hotel da Praia Grande para o Wim Wenders, onde ele rodou O Estado das Coisas [1982], revela Canijo." João Canijo, citado em Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

²³ A qual deixa claro que não é única e exclusivamente sua, em entrevista para a Universidade Lusófona em: João Canijo, "Entrevista a Joao Canijo", entrevista por Filipe Roque do Vale, *Universidade Lusófona*, 19 de fevereiro de 2016, vídeo do YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=zHsG4y_sgoc.

²⁴ A *Companhia* refere-se ao núcleo recorrente de atrizes e atores com quem João Canijo tem trabalhado ao longo de sua filmografia.

²⁵ Inês Meneses, "João Canijo," *Fala com Ela*, RTP Antena 1, 9 de agosto de 2024, vídeo do YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JMsAlnwgSlc>.



46 e 47 | *Três Menos Eu* (1988) João Canijo
48 e 49 | *Filha da Mãe* (1990) João Canijo

²⁶ "[...] a complexa questão do realismo cinematográfico que, para além de ser um debate histórico nos estudos fílmicos, foi recuperado no cinema contemporâneo. João Canijo é um dos representantes desta nova vaga realista." Daniel Ribas, *Uma dramaturgia da violência: os filmes de João Canijo* (Lisboa: Imprensa de História Contemporânea, 2019), xii.

²⁷ Ribas, *Uma dramaturgia da violência*, 216.

²⁸ Canijo, *Teatra*.

Assistir a filmografia de João Canijo foi um exercício determinante na percepção da arquitetura na sua obra como um todo, sendo aqui brevemente analisada a partir dos seus filmes de ficção. Segundo o realizador, tal como estudado por Daniel Ribas, a casa assume um papel central e estruturante na sua cinematografia. A escolha destes espaços não é inocente, trata-se de lugares que desempenham uma função espacial e simbólica na narrativa, permitindo articular um imaginário popular a partir do realismo cinematográfico²⁶, com o objetivo de retratar diferentes contextos sociais. A casa de família surge, assim, como o centro dos conflitos, refletindo a degradação das relações familiares e expondo dinâmicas de violência associadas a um modelo patriarcal e autoritário. Longe de ser um refúgio, a casa de família transforma-se num espaço marcado por uma forte tensão emocional.²⁷

Em 1988, o realizador estreia-se na longa-metragem com *Três Menos Eu* e, apesar do próprio considerar este primeiro filme ainda imaturo²⁸, já é possível identificar algumas características que antecipam o desenvolvimento da sua linguagem cinematográfica. Do ponto de vista da arquitetura fílmica, torna-se particularmente relevante perceber como o espaço construído surge de forma clara e intencional nos enquadramentos do seu primeiro filme. A casa de praia onde Rita, Anne e António passam grande parte da narrativa assume um papel central, enquadrando a própria arquitetura e organizando visualmente as relações entre as personagens (fig. 46 e 47). Existe, assim, uma abordagem da *mise-en-scène* marcada por um forte controlo espacial e arquitetónico. Escadas, paredes, corredores, pilares, vãos de portas e janelas participam ativamente nas composições dos planos, tornando a arquitetura uma presença constante na construção visual do filme.

Em *Filha da Mãe* (1990), a narrativa desenvolve-se em duas casas, ambas da classe média. Na casa de Júlia, mãe de Maria, é onde se desenvolve um sentimento de raiva da filha em relação à mãe, à medida que começa a descobrir as mentiras associadas à figura do pai, Álvaro. Durante este conflito interno, numa cena passada na cozinha com todas as personagens presentes, a composição utiliza a caixilharia para fragmentar o plano e separar os corpos no enquadramento (fig. 48), funcionando quase como uma antecipação do que se desenrola na narrativa. Maria acaba por fugir da casa da mãe e de outros conflitos, e passa a morar com o pai, no seu casarão ainda praticamente vazio. A nova casa, significativamente maior, com compartimentos amplos, pé-direito alto, portas grandes e uma escada marcante (fig. 49), ganha protagonismo na segunda metade do filme. Os elementos arquitetónicos configuram o espaço onde se desenvolve uma relação desconfiada e ligeiramente perturbadora entre pai e filha, onde a casa vazia funciona como um reflexo dessa dinâmica.



50



51



52



53



54



55



56



57

50 e 51 | **Sapatos Pretos** (1998) João Canijo
 52 e 53 | **Ganhar a Vida** (2001) João Canijo
 54 à 57 | **Noite Escura** (2004) João Canijo

²⁹ "A mise-en-scène trabalha essa claustrofobia a partir da contradição entre a sua exiguidade e o excesso de elementos cénicos, mas também pela utilização de enquadramentos que reduzem o campo de visão ou uma certa subexposição fotográfica. Esta construção participa, por isso, na criação de um espaço que reflete um fechamento social das personagens sobre si mesmas no interior dos seus núcleos familiares." Ribas, *Uma dramaturgia da violência*, 218.

Em *Sapatos Pretos* (1998), a noção da casa de família enquanto espaço de refúgio está muito distante de ser uma realidade. Do ponto de vista arquitetónico, os interiores apresentam-se como espaços pequenos e são, na maioria das vezes, marcados por ambientes sombrios ou por iluminações intensas que produzem sombras fortes (fig. 50 e 51). Estas características contribuem para uma forte sensação de compressão espacial, criando espaços enclausurados que reforçam e acompanham a violência latente nas relações entre as personagens²⁹.

Em *Ganhar a Vida* (2001), em contrapartida, a narrativa inicia-se numa casa aparentemente confortável, onde os seus moradores parecem manter uma convivência harmoniosa. Essa estabilidade é profundamente abalada com a morte de um dos filhos, um evento que desestrutura uma harmonia que, na realidade, se sustentava sobretudo na correria do quotidiano. Como acontece na maioria dos filmes do realizador, a proximidade da câmara em relação às paredes permite quase transmitir ao espectador a sensação tátil das texturas dos materiais (fig. 52). No entanto, o papel principal da arquitetura neste filme manifesta-se na austeridade dos conjuntos habitacionais do subúrbio de Paris onde a narrativa se desenvolve. A predominância do cinzento dos pisos em cimento e dos pilotis em betão, junto de um mau tempo constante, contribui para a construção de uma atmosfera fria, de desconforto e deslocamento que caracterizam o filme (fig. 53).

Em *Noite Escura* (2004), a arquitetura parece assumir um papel ainda mais central, possivelmente pelo facto da narrativa decorrer integralmente ao longo de algumas horas na casa de alterne da família. A proximidade às texturas mantém-se e ainda são reforçadas pela iluminação artificial intensa e marcante que incide sobre as superfícies coloridas do espaço (fig. 54). Os reflexos passam a ser explorados com maior frequência e intencionalidade, assim como os desníveis existentes, utilizados tanto para estabelecer relações espaciais entre as personagens como enquanto pontos estratégicos de filmagem (fig. 55). A arquitetura enquanto dispositivo de enquadramento ganha também maior protagonismo, sendo utilizada de forma consciente e rigorosa na composição dos planos. Tal observa-se na cena em que a filha escuta, às escondidas, a conversa dos pais através de uma abertura na parede (fig. 56), ou ainda quando se encontra deitada no colo do pai, momentos antes dos dois se envolverem (fig. 57). Pode-se afirmar, assim, que arquitetura assume aqui um papel quase mediador da ação, orientando o olhar do espectador e construindo um espaço que reflete, e talvez intensifique, as sensações de ansiedade e medo.

Em *Mal Nascida* (2007), a arquitetura vernacular do norte de Portugal caracteriza a locação do filme. O cinzento dominante resulta não só do mau tempo, mas é materializado através do granito presente na maioria das casas da aldeia de Condessoso, Boticas (fig. 58). Este ambiente pesado e austero reflete diretamente o luto vivido por



58



59



60



61



62



63



64



65

58 e 59 | *Mal Nascida* (2007) João Canijo
 60 à 63 | *Sangue do Meu Sangue* (2011) João Canijo
 64 e 65 | *Fátima* (2017) João Canijo

Lúcia após a morte do pai. A casa, mais uma vez, assume o papel de espaço de relações corroídas pela amargura, pelo ressentimento e pela raiva. Do ponto de vista arquitetónico, associado aos planos fechados que reduzem o campo de visão, os ambientes são compactos e possuem aberturas contidas, fazendo com que a luz natural seja escassa e filtrada, acentuando a sensação opressiva do espaço. A ideia de voyeurismo surge de forma subtil através da personagem de Jusmino, que permanece por horas no exterior da casa a tocar sanfona, aproximando-se ocasionalmente das janelas para observar o que acontece no interior (fig. 59).

Sangue do Meu Sangue (2011) inicia-se com a contextualização territorial e social de um bairro nos subúrbios de Lisboa (fig. 60). A arquitetura enquanto dispositivo de enquadramento destaca-se, organizando diversas ações que decorrem em simultâneo (fig. 61), acompanhadas por diálogos sobrepostos e pela presença sonora dos vizinhos, denunciando a baixa qualidade das construções. Essa simultaneidade manifesta-se também numa cena filmada a partir do exterior, com a câmara perpendicular à fachada capturando um pilar ao centro que divide as ações entre exterior e interior (fig. 62). Esta cena funciona como uma manifestação inicial da ideia de 'cena alçado' que João Canijo aprofunda no díptico. Deste modo, a arquitetura enquanto agente de enquadramento atua tanto no sentido literal, enquadrando as personagens, como no sentido simbólico, ao revelar o contexto social através dos espaços domésticos. As casas das famílias de classe baixa são filmadas com planos aproximados, intensificando a sensação claustrofóbica desses espaços que parecem ainda menores, o que permite sentir a textura das paredes (fig. 61). Em contraste, a casa da família de classe alta, caracterizada por espaços interiores amplos e ligados ao exterior através de grandes envidraçados, é filmada com planos afastados (fig. 63), distanciando-se da sensação de clausura que marcam as cenas passadas na casa do bairro. O posicionamento distante da câmara coloca, ainda, o espectador numa posição de *voyeur*, que reflete diretamente os acontecimentos narrativos, uma vez que existe um segredo em curso do qual a esposa não tem conhecimento (fig. 63).

Em *Fátima* (2017), por se tratar de um filme que acompanha a peregrinação de um grupo de mulheres de Bragança até Fátima, a narrativa desenvolve-se maioritariamente a partir das caminhadas pelas estradas de Portugal. Consequentemente, a presença da arquitetura no filme é reduzida, embora a caravana que as acompanha possa assumir o papel de arquitetura como dispositivo de enquadramento. Em diversas situações, a câmara é posicionada no interior da caravana, capturando diálogos internos, enquanto a abertura da porta permite enquadrar, em simultâneo, as conversas no exterior e vice-versa (fig. 64). O mesmo acontece nos momentos de paragem em estações de serviço e cafés ao longo do percurso (fig. 65). Estes recursos reforçam a ideia de simultaneidade, cada vez mais presente nos filmes de João Canijo.

filme	voyeurismo	'cena alçado'	arq. enquadramento	desníveis	reflexos
Três Menos Eu (1988)	X	X	X	X	X
Filha da Mãe (1990)			X	X	X
Sapatos Pretos (1998)			X	X	
Ganhar a Vida (2001)			X		
Noite Escura (2004)			X	X	X
Mal Nascida (2007)	X		X	X	
Sangue do Meu Sangue (2011)	X	X	X		X
Fátima (2017)			X		
Mal Viver (2023)	X	X	X	X	X
Viver Mal (2023)	X	X	X	X	X

Com o objetivo de ilustrar o desenvolvimento do uso da arquitetura nos filmes de João Canijo, este quadro (fig. 66) sintetiza os principais temas elaborados na análise do díptico do realizador, estabelecendo uma comparação com o restante da sua obra cinematográfica.

Com efeito, o recurso a locais de filmagem reais condiciona a composição dos enquadramentos e contribui para o desenvolvimento da narrativa³⁰. De facto, a arquitetura é um elemento que assume uma presença constante e relevante ao longo da sua obra cinematográfica, desde o primeiro filme, atingindo o seu ponto mais expressivo no díptico *Mal Viver* e *Viver Mal*. E não é por acaso que a arquitetura do Hotel Parque do Rio foi escolhida para atuar nos filmes como personagem.³¹ João Canijo, enquanto criança, frequentava a Piscina do Rio com os pais e guardava na memória a beleza do espaço: "[...] quando lá cheguei, no final dessa procura, o hotel e o lugar estavam tal e qual". [...] Foi "uma autêntica viagem no tempo, o regresso a uma pérola preciosa que o arquitecto Júlio Oliveira [...] manteve como uma jóia de família", embora a "[...] piscina, sendo a mesma, pareceu-me agora mais pequena do que aquilo de que me lembrava", conta entre risos.³²

A rodagem dos filmes acontece após dois anos de desenvolvimento do argumento, entre Canijo e suas atrizes. No entanto, antes das filmagens, tanto a planificação dos filmes como os ensaios, foram já feitos no hotel³³. A diretora de fotografia Leonor Teles, que foi fundamental na construção visual do díptico³⁴, relata:

"E nesse longo processo de rodagem, que foram 12 semanas, nós já tínhamos feito várias visitas ao hotel anteriormente. Inclusive, eu e o João, uma das vezes ficámos lá uma semana só para estudarmos e testarmos os enquadramentos e ideias. Só para percebermos se aquilo que estávamos a pensar e os planos que ele tinha imaginado funcionavam efetivamente."³⁵

Este trabalho minucioso nos estudos da composição dos enquadramentos é evidente no produto final. O hotel, este edifício que possui uma "decadência charmosa"³⁶ é expressivamente capturado através das lentes de Leonor Teles, que confere à arquitetura fílmica do díptico um carácter elegante, deliberadamente sombrio e ligeiramente áspero³⁷. O processo de criação de *Mal Viver* e *Viver Mal* presenteou João Canijo não apenas com uma série de nomeações a festivais e prémios, como a vitória do Urso de Prata na Berlinale, mas trouxe, especialmente, uma construção memorável na relação que desenvolveu com a sua *Companhia*, e a descoberta de uma alma gêmea artística, Leonor Teles³⁸.

"O Hotel Parque do Rio permitiu-me tudo isso"³⁹.

³⁰ Uma perspetiva presente, por exemplo, na abordagem do realizador Joachim Trier no seu filme mais recente *Sentimental Value*. Uma obra cinematográfica em que a casa assume um papel relevante e importante enquanto personagem: "E, no caso desta casa, entrei nela, e afinal já lá tinha estado antes; e, imediatamente, comecei a imaginar esta história, como poderia desenrolar-se e como poderia aproveitar os espaços e as divisões. Levei o Eski, o meu coautor, até lá, e adaptámos, a história a essa casa em particular [...]" Joachim Trier, "Sentimental Value: Joachim Trier, Renate Reinsve, and Inga Lbsdotter Lilleaas Break Down the Film," entrevista por Letterboxd, 5 de novembro de 2025, vídeo do YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=FME8xSUpsjo>, traduzido pela autora.

³¹ "A localização do filme é fundamental para a concretização das intenções do projecto, porque ele só poderia acontecer num lugar sem fuga possível. Um lugar onde as atrizes mulheres sejam obrigadas a ficar sozinhas e juntas, mesmo que desejem fugir. Um lugar de que dependa a vida das personagens." Midas Filmes, "Mal Viver," 11 de maio de 2023, <https://www.midas-filmes.pt/filmes/mal-viver/>.

³² Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

³³ Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."

³⁴ "João Canijo acredita que deu um 'passo em frente' na sua obra ao trabalhar com Leonor Teles como diretora de fotografia." Pedro Dias de Almeida, "Mal Viver e Viver Mal", de João Canijo: Circuitos fechados," *Visão*, 12 de maio de 2023, <https://visao.pt/visaose7e/ver/2023-05-12-mal-viver-e-viver-mal-de-joao-canijo-circuitos-fechados/>.

³⁵ Leonor Teles, "Conversas de Galeria: Leonor Teles," conversa realizada na Galeria Municipal do Porto, Porto, Portugal, 19 de fevereiro de 2026, <https://www.galeriamunicipaldoporto.pt/pt/programas/conversas-de-galeria/20260219-conversas-de-galeria-leonor-teles/>. Transcrição da conversa disponível no Apêndice.

³⁶ Meneses, "João Canijo".

³⁷ Jessica Kiang, "'Bad Living' Review," *Variety*, 26 de fevereiro de 2023, <https://variety.com/2023/film/reviews/bad-living-review-1235520733/>.

³⁸ Meneses, "João Canijo".

³⁹ João Canijo citado em Andrade, "O hotel é uma personagem que prende a família."



67



68

III. Mal Viver

Elenco principal:

Sara - Rita Blanco

Piedade - Anabela Moreira

Salomé - Madalena Almeida

Raquel - Cleia Almeida

Ângela - Vera Barreto

⁴⁰ Meneses, "João Canijo".

Para enquadrar a análise do díptico desenvolvida na Parte III, considerou-se pertinente uma breve descrição de ambas as narrativas, tendo em conta as relações entre as personagens. Importa, sobretudo, assinalar a recomendação de assistir os filmes, de modo a permitir uma melhor compreensão da investigação e dos temas abordados.

"Três gerações sempre com o erro a ganhar à tentativa. Uma mãe que não soube amar uma filha e uma filha que não sabe amar a mãe. E o que virá depois continua a soar a erro apesar das tentativas."⁴⁰

A família em *Mal Viver* é composta por Sara, mãe de Piedade e avó de Salomé, Raquel, prima de Piedade, e Ângela, a chefe da cozinha e uma funcionária "faz-tudo", próxima da família.

O filme narra a história de uma família composta exclusivamente por mulheres que gere o hotel, no momento da chegada de Salomé após a morte do pai. A narrativa centra-se nos conflitos internos de Piedade, sobretudo em relação ao amor que não recebe de sua mãe e consequentemente no amor que não sabe dar à filha, particularmente neste momento de luto, em que Salomé necessita de acolhimento. Ao mesmo tempo, Piedade parece nunca conseguir integrar-se plenamente na dinâmica familiar. Os fotogramas selecionados (fig. 67 e 68) ilustram precisamente essa estrutura, da qual Piedade não faz parte. No meio da angústia que atravessa, parecem existir apenas dois elementos que sustentam a sua sobrevivência. O primeiro é a sua cadela, Alma, que Piedade está constantemente à procura. O segundo é a piscina, onde Piedade dirige-se todas as manhãs para nadar e onde parece encontrar um lugar de refúgio.

Paralelamente ao arco narrativo de Piedade, acompanha-se Salomé a vaguear pelos cantos do hotel, que aparenta não saber como ocupar o tempo. Sara, por sua vez, ocupa-se com a preocupação de vender o hotel e na constante irritação que sua filha lhe provoca, apesar de manter uma boa relação com a neta. Raquel surge como a única personagem que usufrui livremente da vida e que parece não partilhar da angústia permanente que paira os ares do hotel. Enquanto Ângela, que mantém uma relação com Raquel, demonstra descontentamento ao vê-la envolver-se com um dos hóspedes e preocupa-se ainda, com a intenção de Sara de vender o hotel.

A narrativa de *Mal Viver*, centrada na exposição de um universo marcado pela amargura e pelo ressentimento familiar, por vezes é intercetada por *Viver Mal*, através de diálogos sobrepostos e audíveis através das paredes. "*Mal Viver* e *Viver Mal*, o verso e o reverso, onde antes se ouviu, a seguir vê-se."⁴¹

⁴¹ Meneses, "João Canijo".



69



70



71

IV. Viver Mal

⁴² "As peças só serviram de inspiração, não se trata de adaptações diretas das mesmas, trata-se de as usar livremente como mote para uma reescrita totalmente reformulada e colocada no nosso tempo." Instituto Moreira Salles, "Viver Mal," Instituto Moreira Salles, <https://ims.com.br/filme/viver-mal/>.

Elenco principal:

Camila - Filipa Areosa

Jaime - Nuno Lopes

Raquel - Cleia Almeida

Elisa - Leonor Silveira

Graça - Lia Carvalho

Alex - Rafael Morais

Judite - Beatriz Batarda

Júlia - Leonor Vasconcelos

Alice - Carolina Amaral

Viver Mal conta a história dos hóspedes através de três narrativas, inspiradas nas peças de teatro de August Strindberg (1849-1912), intituladas *Brincar com o Fogo*, *O Pelicano* e *Amor de Mãe*⁴². As personagens que constroem estas histórias respetivamente são: Camila e Jaime, um casal de namorados (fig. 69), com participação no enredo de Raquel; na história seguinte, Elisa, mãe de Graça, que é casada com Alex (fig. 70); e por fim, Judite, mãe de Júlia, namorada de Alice (fig. 71).

Brincar Com o Fogo narra a história de um casal de namorados que já não se suporta. Ambos vivem um relacionamento imerso numa provocação constante e na procura de atenção mútua, na qual não parece haver espaço para qualquer tipo de afeto genuíno. Ao longo da estadia, uma sucessão de acontecimentos evidencia o progressivo distanciamento entre os dois. Desde a chegada, torna-se claro que Jaime é um cliente habitual do hotel e que sua mãe assume uma presença excessiva e controladora na sua vida, situação que Camila não aprecia. Paralelamente, Jaime demonstra ciúmes da proximidade entre Camila e um amigo. No entanto, é o próprio Jaime que se envolve com Raquel durante essa viagem do casal, reforçando o caráter disfuncional deste relacionamento desprovido de amor e respeito, mantido apesar do evidente ressentimento mútuo.

O Pelicano centra-se numa relação perturbadora entre filha, mãe e genro. Graça e Alex são casados, mas claramente incompatíveis. Elisa assume o papel de uma mulher dominante e inflexível, que mantém, em segredo, uma relação com o marido da filha. Ao mesmo tempo, trata Graça com desprezo, sobretudo junto de Alex, diminuindo-a constantemente, como se fosse insignificante e incapaz. No entanto, duas situações expõem as fragilidades e contradições dessas duas personagens, que se posicionam como figuras superiores em relação à Graça. A primeira ocorre quando Alex se dirige para o quarto da sogra para um de seus encontros. Elisa queixa-se de uma carta que recebeu do filho, expondo a irresponsabilidade da mãe com o pai que faleceu. Ao perceber que já não existe dinheiro disponível, Alex altera completamente seu comportamento, revelando a verdadeira motivação da relação extraconjugal e reduzindo Elisa a uma posição de irrelevância. De seguida, Alex volta para o quarto com sua esposa e tenta pedir-lhe desculpas, com o que Graça responde atirando-o para o chão juntamente com a sua almofada. A segunda situação acontece no momento do check-out, quando tanto Elisa como Alex encontram-se numa posição constrangedora por não possuírem saldo no cartão para efetuar o pagamento da estadia. É então Graça que assume a responsabilidade e paga a conta, invertendo de forma clara a hierarquia de poder estabelecida forçosamente pela sua mãe e o seu marido, mostrando que são eles que precisam dela e não o contrário.



72

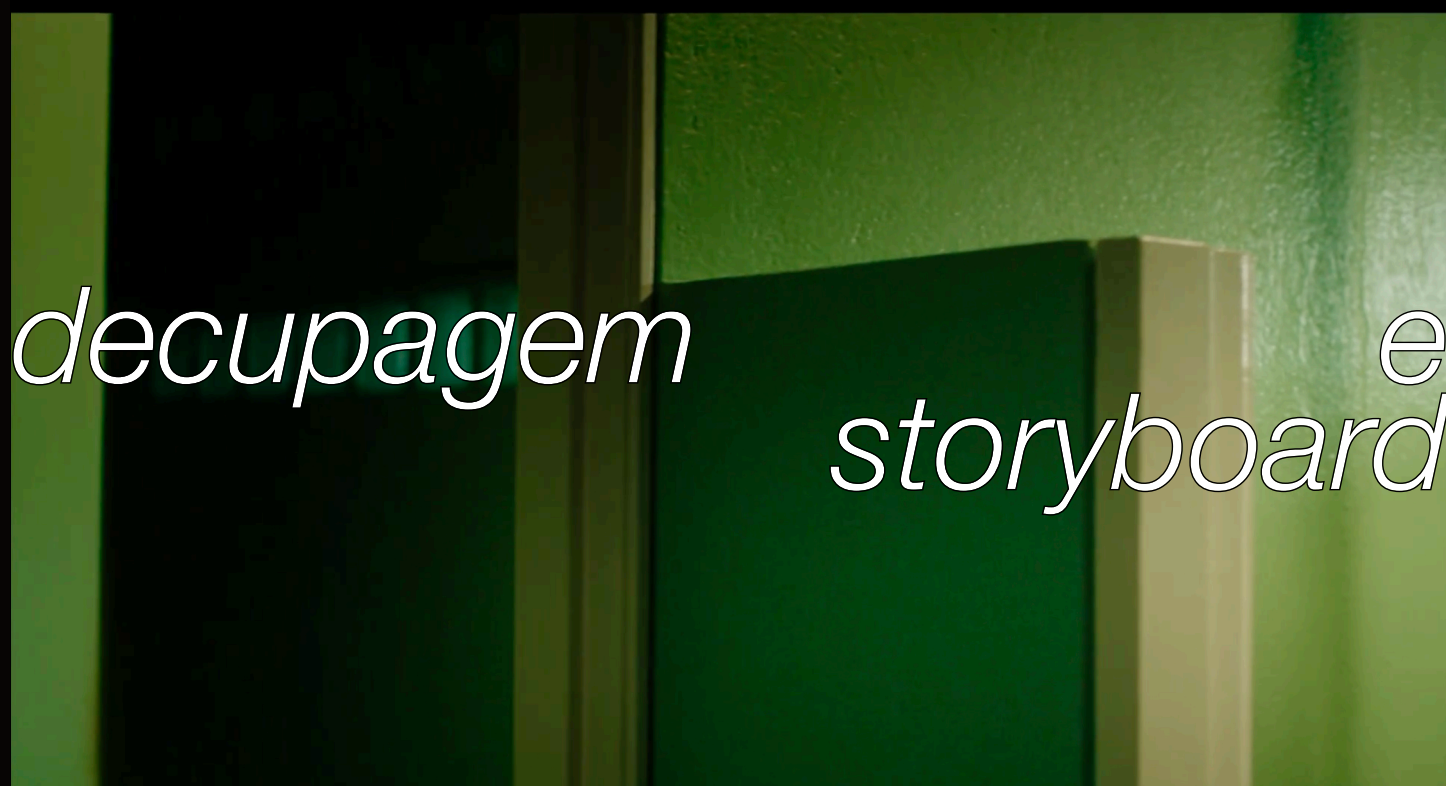
Amor de Mãe, a última narrativa de *Mal Viver*, ilustra um relacionamento entre mãe e filha profundamente disfuncional, marcado pela tentativa constante de Judite em controlar a vida de Júlia. Alice, namorada de Júlia, reconhece o caráter doentio dessa relação e confronta ambas, sobretudo pela forma injusta como é tratada tanto por Judite como pela própria namorada. Júlia é uma atriz emergente, mas revela-se tímida, reservada e insegura, o que conduz a um conflito com a Alice quando esta lhe arranja um *casting* em Lisboa, enviando um vídeo sem o seu conhecimento. Num momento em que o casal aproveita o tempo juntas, Judite surge para cobrar a filha por a ter deixado sozinha sem aviso, adotando uma posição de vítima para garantir a atenção da filha. Durante o jantar, Judite mantém uma atitude hostil, insultando Alice, enquanto Júlia permanece em silêncio. Alice retira-se da mesa e Júlia desaparece, regressando ao quarto das duas apenas no meio da noite após ter ido dormir com a mãe. Na manhã seguinte, antes da partida, Judite entra no quarto das duas para arrumar as malas da filha, dando início a uma nova discussão com Alice, novamente atribuindo-se o papel de vítima. Ao longo deste confronto, em que Alice continua a ser alvo de insultos, Júlia assume a mesma atitude passiva e não se posiciona. Perante essa situação, Alice decide terminar o relacionamento e só então é que Júlia demonstra uma reação, chateia-se e passa a atacar Alice. O filme encerra com Júlia a entrar no carro com a mãe e a partir, deixando Alice para trás.

Ao longo deste capítulo, procurou-se estabelecer um enquadramento simultaneamente contextual e narrativo para o díptico *Mal Viver* e *Viver Mal*, articulando brevemente o percurso cinematográfico de João Canijo com o seu método de trabalho. A escolha do Hotel Parque do Rio enquanto espaço fílmico relaciona-se diretamente com a opção do realizador por filmar integralmente em locações reais, uma característica central do seu cinema, intensificando, assim, esta relação entre espaço e ação, fazendo com que a arquitetura condicione os enquadramentos, os movimentos das personagens e o próprio desenvolvimento da narrativa.



parte III

'arquiteturas fílmicas'



“O cinema, no entanto, está ainda mais próximo da arquitetura do que da música, não apenas devido à sua estrutura temporal e espacial, mas fundamentalmente porque tanto a arquitetura quanto o cinema articulam o espaço vivido. Essas duas formas de arte criam e transmitem imagens abrangentes da vida.”¹

¹ Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 13, traduzido pela autora.

'Arquiteturas Fílmicas'

O título deste capítulo, assim como o da presente dissertação, constitui uma referência direta ao livro *Arquiteturas Fílmicas* do autor Fábio Allon. Nesta obra, o autor estabelece um quadro teórico que analisa a arquitetura no cinema através dos conceitos de **arquitetura fílmica** e **espaço fílmico**. Estes se referem “ao material filmado, ao produto final (filme), estando sujeitos aos condicionantes e às questões técnicas do meio cinematográfico (câmera e lente utilizadas, ângulo de visão, enquadramento, corte, montagem, etc.). Diferem-se, portanto, de cenário e locação, que se referem ao ambiente concreto que serviu de base para originar os dois primeiros.”² Efetivamente, ao observar a evolução histórica do cinema, Allon destaca que, nos seus primórdios, a arquitetura predominava como “pano de fundo”. No entanto, com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, a arquitetura passou a assumir um papel progressivamente mais ativo na narrativa, tornando-se elemento estruturante da dramaturgia. Neste sentido, a **arquitetura fílmica** compreende “[...] todo e qualquer tipo de construção utilizada para conferir legitimidade ao **espaço fílmico**, seja ela física ou virtualmente construída apenas para tal fim, ou já existente e capturada pelas lentes dos processos de filmagem.”³ Trata-se de um elemento fundamental na consolidação da verosimilhança da situação representada, atuando, em conjunto com a performance dos atores, como um dos principais agentes responsáveis pelo convencimento do público quanto à realidade da narrativa apresentada.⁴

² Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 10n3.

³ Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 20.

⁴ Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 20.

Em oposição à outras formas de representação visual, no cinema a arquitetura insere-se num sistema que se vale da ilusão do movimento para intensificar a dimensão corpórea da existência. O espaço deixa de ser apenas percebido como composição estática e passa a ser vivenciado através da deslocação da câmera, da montagem e da relação dinâmica entre corpos e ambiente. Ao lugar onde opera esse sistema de representação denomina-se **espaço fílmico**, um campo construído a partir da articulação entre a atuação da própria arquitetura e dos atores, os jogos de luz e sombra, a cor, os sons, o enquadramento e a montagem, todos convergindo para sustentar a impressão de realidade que estrutura a experiência cinematográfica.⁵ O **espaço fílmico** é, assim, resultado da mediação entre dispositivo cinematográfico, arquitetura e espectador. Essa transformação é decisiva para compreender a relevância da arquitetura no cinema contemporâneo e fundamenta a abordagem adotada nesta dissertação, que entende o espaço construído não apenas como cenário, mas como personagem ativo na produção de sentido na narrativa⁶.

⁵ Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 20.

⁶ Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 14.

“O cenário, para que funcione bem, precisa atuar. Quer seja realista, expressionista, moderno ou histórico, precisa desempenhar o seu papel [...]”⁷

⁷ Robert Mallet-Stevens, citado em Dietrich Neumann, *Introduction*, em *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, ed. Dietrich Neumann (Munique: Prestel, 1999), 8; citado em Fábio Allon, *Arquiteturas Fílmicas* (Curitiba: Encrenca, 2016), 26n45.

⁸ Allon, *Arquiteturas Filmicas*, 10n3.

Com efeito, Allon deixa claro no seu livro que "[...] foram os filmes o material de estudo, mesmo porque a maioria dos cenários têm existência efêmera ou, como a maioria das locações, são de acesso restrito ao grande público."⁸ Embora a estrutura física do Hotel Parque do Rio exista e permaneça acessível ao público, é a sua transfiguração em **arquitetura filmica**, ou seja, a arquitetura filmada em *Mal Viver* e *Viver Mal*, que configura ao edifício do hotel o seu verdadeiro papel como personagem. Com efeito, foi num primeiro momento intuitivo que a arquitetura como personagem foi percecionada, destacando-se pela onnipresença na narrativa através do modo como a câmara a integra na história, que despertou o interesse inicial desta investigação. Numa segunda fase, após a consolidação de um olhar crítico informado pelo estudo das arquiteturas filmicas em outros filmes, reassistir ao díptico permitiu aprofundar a premissa da arquitetura enquanto personagem.

Esta leitura encontra respaldo em abordagens teóricas que compreendem o espaço construído como elemento ativo da dramaturgia cinematográfica. Tal entendimento aproxima-se da reflexão de Giuliana Bruno, que propõe uma leitura do cinema enquanto experiência espacial e arquitetónica, na qual o movimento, o enquadramento e a materialidade do espaço participam da construção do sentido narrativo.⁹ Numa entrevista, João Canijo afirma que a sua intenção enquanto realizador é criar narrativas que não limitem a leitura do espectador a um único significado. Segundo o próprio, o seu objetivo consiste em evitar uma abordagem excessivamente direta, de modo a preservar a liberdade interpretativa de quem assiste: "A minha intenção é sempre tentar não ilustrar e não direcionar a imaginação do espectador e dar-lhe o máximo de possibilidade de escolha."¹⁰ Esta posição autoral evidencia uma conceção do cinema enquanto espaço aberto de interpretação, no qual o sentido não é imposto, mas construído na relação entre filme e espectador. Neste contexto, assistir aos filmes de Canijo, possibilitou um exercício especulativo, em particular, de reconhecer a arquitetura representada como algo que ultrapassa a sua função convencional de cenário. É a partir desta abertura interpretativa que se assume, no presente trabalho, a liberdade de ler a arquitetura como uma verdadeira personagem da narrativa.

Neste sentido, o edifício do hotel como um agente ativo, está presente numa leitura que o próprio realizador, João Canijo, confirma ao descrever a intencionalidade do espaço, numa entrevista à RTP Antena 1:

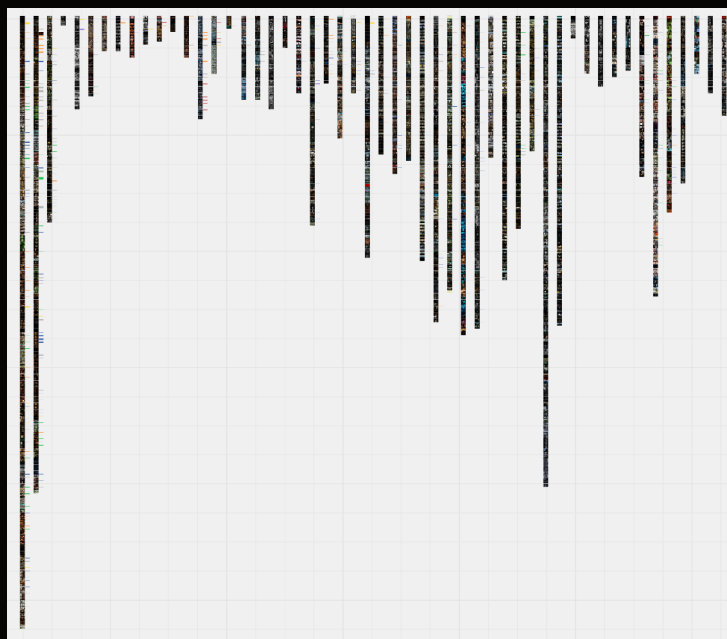
"E: O hotel também faz o filme? Concordas?

JC: Com certeza! O hotel é um personagem do filme. E aquele hotel é magnífico. O hotel tá tão bem feito que permite que ele se transforme numa personagem e era fundamental, porque o hotel é o sítio que as prende, e é a desculpa para continuarem presas. E é também a desculpa para elas se manterem cativas. [...] São dependentes de uma forma patológica."¹¹

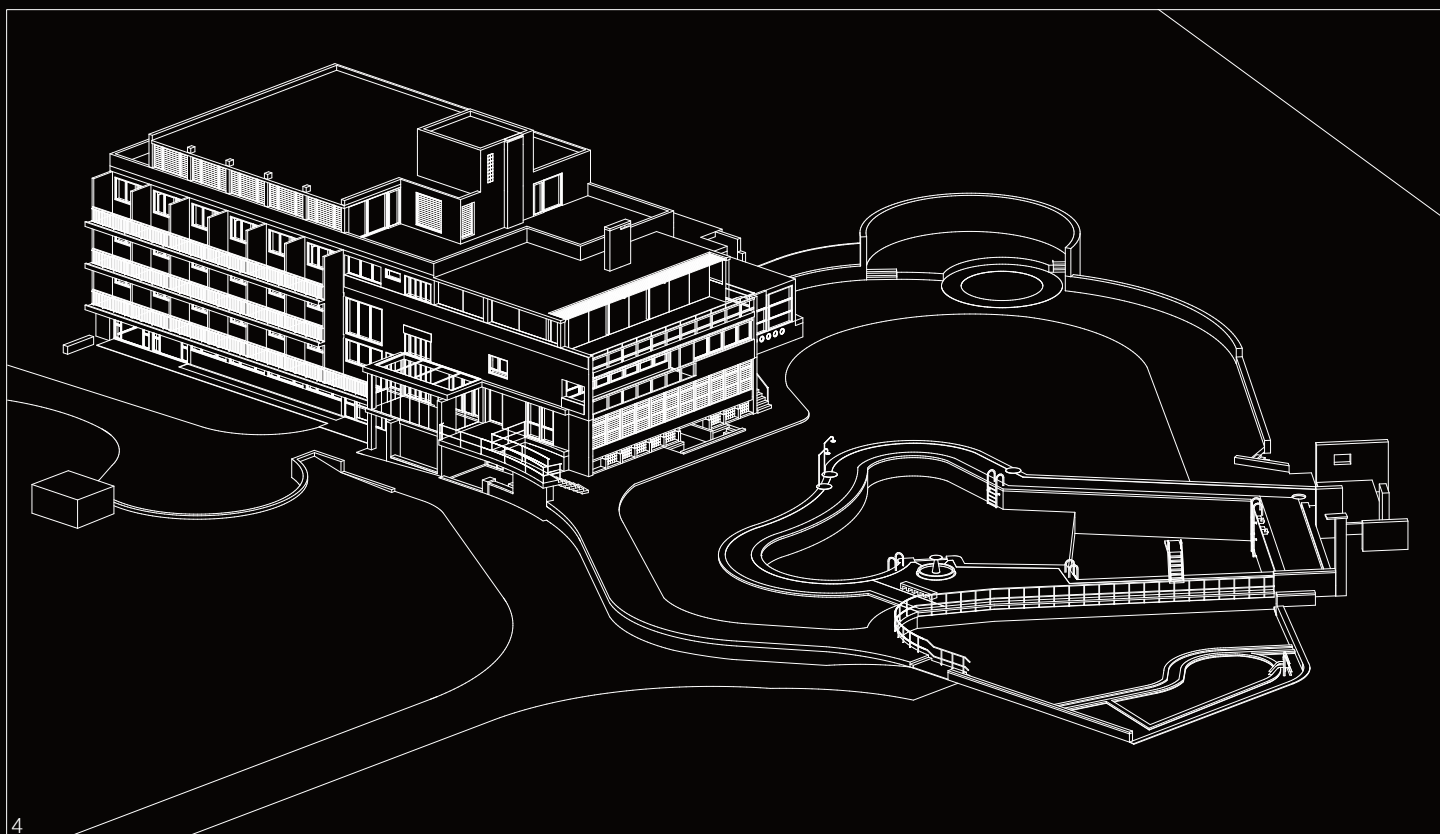
⁹ "O espaço cinematográfico move-se não só através do tempo e do espaço ou do desenrolar da narrativa, mas também através do espaço interior. O cinema move-se e, fundamentalmente, "comove-nos", com a sua capacidade de transmitir emoções e, por sua vez, de nos emocionar." Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, 2.^a ed. (Nova Iorque: Verso, 2002), 7, traduzido pela autora.

¹⁰ CoffeePaste, "O Cinema de João Canijo (entrevista)," vídeo do YouTube, 11 de maio de 2023. https://www.youtube.com/watch?v=AOt_TvE-xEWQ.

¹¹ Meneses, "João Canijo".



3



4

No cinema, a decupagem e o *storyboard* constituem etapas essenciais da pré-produção, traduzindo o roteiro em planos visuais e permitindo antecipar a organização espacial e temporal das filmagens. A partir destes procedimentos, e como um exercício de adaptação metodológica destes instrumentos cinematográficos ao campo da análise fílmica e arquitetónica de *Mal Viver* e *Viver Mal*, o presente trabalho recorre à utilização de fotogramas de cenas do díptico e a desenhos axonométricos e perspectivas dos diferentes espaços do hotel.

Estes dispositivos analíticos procuram imaginar e representar a construção espacial das cenas selecionadas, evidenciando as relações entre enquadramento, movimento, posição da câmara e configuração arquitetónica. Os fotogramas capturados, num momento de reflexão posterior à visualização dos filmes, foram posteriormente organizados na plataforma digital Miro (fig. 3)¹², que funcionou como um painel virtual infinito. Este suporte permitiu estruturar e relacionar as cenas selecionadas, acompanhando-as de análises e reflexões críticas, com uma linguagem informal, acerca do papel da arquitetura em cada filme, configurando-se como uma ferramenta de sistematização visual e concetual. As axonometrias e as perspectivas produzidas incluem, para além do desenho do edifício do hotel, um conjunto de ícones que representam a posição e os movimentos da câmara, bem como a localização das pessoas em cena (fig. 4)¹³. Se no cinema o *storyboard* opera através da representação bidimensional do enquadramento, a axonometria e a perspectiva são aqui entendidas como adaptações arquitetónicas desta técnica, permitindo a leitura da construção da cena a partir de um ponto de vista tridimensional. Efetivamente, esta metodologia visa compreender de que modo os diferentes elementos, nomeadamente, arquitetura, câmara e corpos, se articulam no espaço para criar os enquadramentos e, conseqüentemente o resultado final, os filmes.

Este método propõe, assim, uma leitura cruzada entre cinema e arquitetura, na qual a representação gráfica e o enquadramento cinematográfico operam como ferramentas complementares de interpretação espacial. A análise organiza-se em torno de um conjunto de temas anteriormente introduzidos na Parte I, e aqui retomados na organização do pensamento, nomeadamente:

- I. Voyeurismo; II. 'Cena alçado'; III. Arquitetura enquadramento;
- IV. Desníveis; V. Reflexos.

Importa sublinhar, contudo, que estes temas não se apresentam como compartimentos isolados ou mutuamente exclusivos. Pelo contrário, funcionam como instrumentos metodológicos possíveis de manifestar-se de forma simultânea e interdependente. Sendo assim, através desta articulação temática, pretende-se demonstrar de que modo a arquitetura estrutura a experiência fílmica e participa ativamente como personagem na construção narrativa do díptico de João Canijo.

¹² Disponível para visualização em detalhe em: https://miro.com/app/board/uXjVIMnsnpg=?share_link_id=643371734322

¹³ Os diferentes pontos de vista das axonometrias e perspectivas do Hotel Parque do Rio presentes neste trabalho, foram produzidos pela autora a partir de documento, desenhos arquitetónicos fornecidos pelo Arquivo Municipal de Esposende e fotografias do local.

As axonometrias e as perspectivas apresentam a arquitetura fílmica destacada em **amarelo**. Cada representação de cena é identificada por uma cor distinta, permitindo reconhecer cada uma quando várias cenas coexistem no mesmo espaço desenhado. As cores **vermelho**, **azul** e **laranja** estão mencionadas no texto: (fig. xx)

Importa ressaltar que estes desenhos têm um carácter ilustrativo e, por isso, não correspondem de forma exata a configuração das filmagens.



5



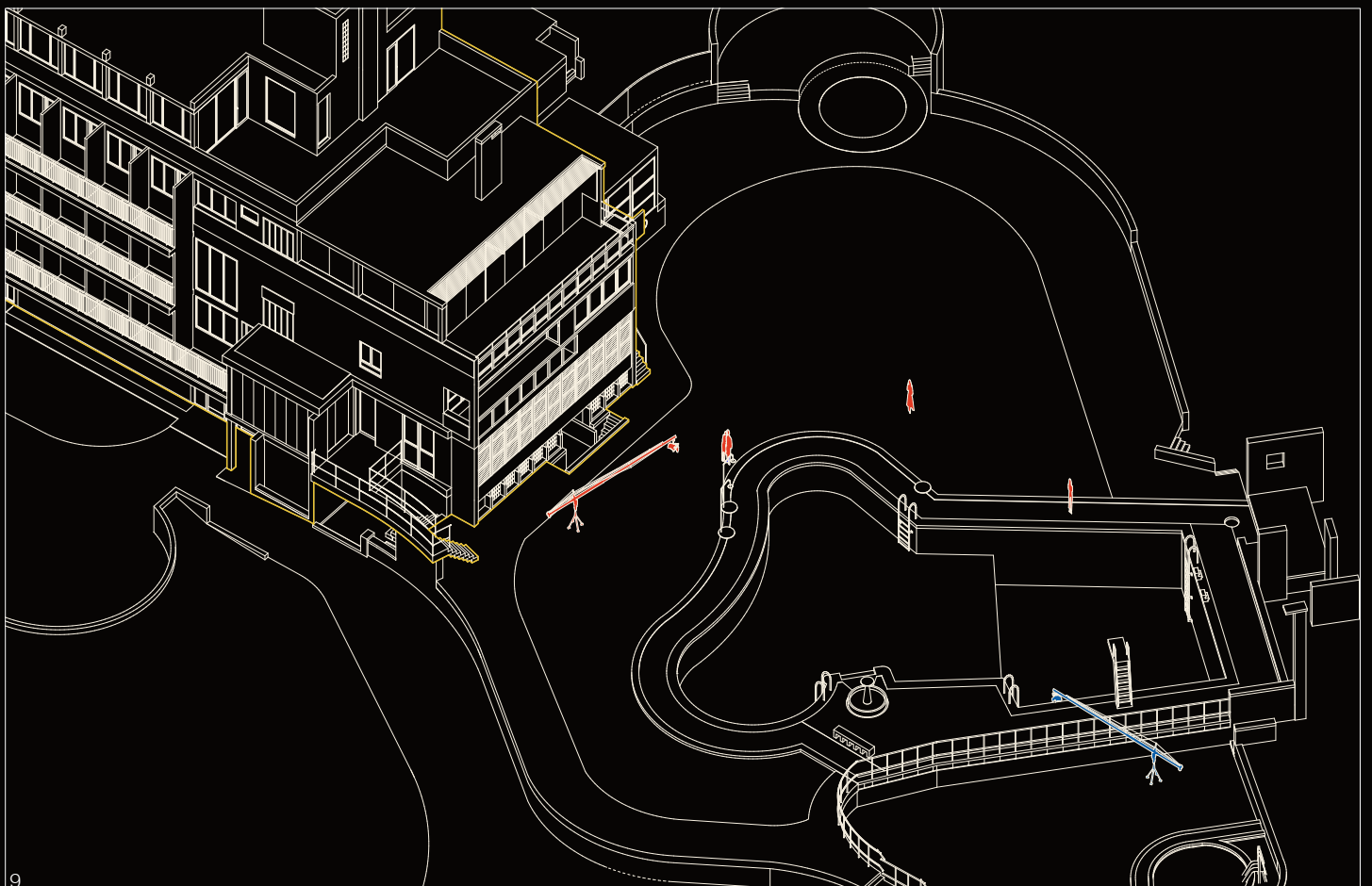
6



7



8



9

5 e 6 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 7 e 8 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 9 | **Axonometria das cenas** sem escala

I. Voyeurismo

Para dar início às análises, partiu-se do exterior, utilizando o conceito de voyeurismo como chave interpretativa dessa primeira abordagem. Importa relembrar que o termo não é aqui utilizado no seu sentido literal, mas antes enquanto categoria operativa que descreve a posição atribuída ao público: a de um observador que assiste aos acontecimentos a partir de fora, sem ser visto e mantendo uma distância física e simbólica em relação às personagens¹⁴. É nessa condição de exterioridade e invisibilidade que o espectador pode ser entendido como *voyeur*. Tal característica é reforçada pela forma como a arquitetura é filmada e integrada na construção das cenas. O edifício surge como um dispositivo mediador que se interpõe entre o espectador e as personagens humanas¹⁵, funcionando como filtro visual e espacial. Desta forma, a própria materialidade arquitetónica, através de alçados, aberturas e limites físicos, estrutura o olhar e consolida essa relação de distanciamento, tornando o voyeurismo uma condição produzida pela articulação entre enquadramento cinematográfico e configuração espacial. Uma visão corroborada pela diretora de fotografia, Leonor Teles:

"[...] uma das coisas que nós trouxemos para o filme foi precisamente esta coisa de um ponto de vista de um cliente que lá estivesse, também sempre a ver aquelas conversas, a ver naqueles corredores, uma espécie de *voyeur*, não é? Um 'estou aqui a passar e de repente, ah, está ali uma discussão, vou só aqui espreitar'".¹⁶

Tanto *Mal Viver* como *Viver Mal* iniciam-se a partir do exterior do hotel. Assim como os hóspedes que chegam ao edifício, também o público se aproxima progressivamente das personagens, sendo o próprio hotel a primeira delas com a qual se estabelece contacto. Esta aproximação progressiva confere à arquitetura um papel inaugural na construção da narrativa, antecedendo a presença humana e afirmando o espaço como agente ativo do filme. Em *Mal Viver*, a piscina surge em primeiro plano, tendo ao fundo o estuário do rio Cávado, visível entre os pinheiros (fig. 5). De seguida, à medida que a câmara se desloca lateralmente para a esquerda, começam a surgir as personagens humanas, integrando-se gradualmente na composição do espaço (fig. 6 e 9).

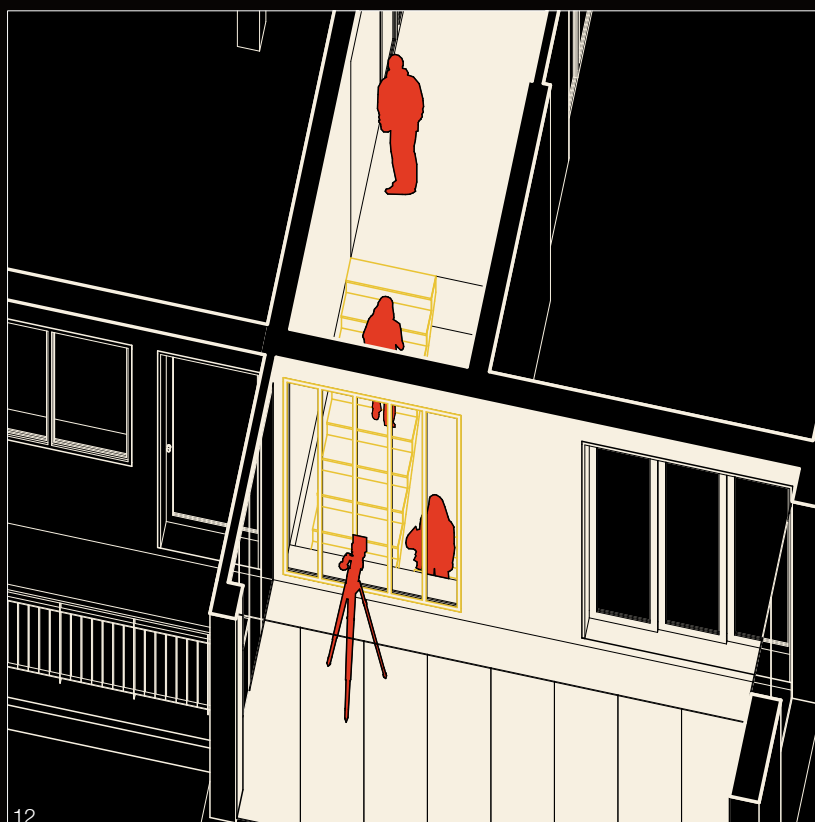
Na cena inicial em *Viver Mal*, observa-se, à esquerda do enquadramento, a presença de árvores iluminadas pela luz de um poste. O centro da imagem é marcado pelo limite do edifício, que revela dois pisos habitados, iluminados por luzes de tonalidade amarelada (fig. 7 e 8). Estas, ao refletirem na madeira que reveste grande parte do interior, produzem uma sensação de acolhimento e calor¹⁷ (percepção que se revelará uma ilusão no desenrolar da narrativa), contrastando com a chuva e a escuridão do exterior. Esta oposição entre interior e exterior reforça uma leitura fenomenológica do espaço, na qual a atmosfera se constrói a partir da relação entre materialidade, luz e percepção

¹⁴ "O próprio ato de olhar é exposto. Sente-se o olhar a percorrer o espaço. É inevitavelmente voyeurístico." Beatriz Colomina, *X-Ray Architecture* (Zurique: Lars Müller Publishers, 2019), 149, traduzido pela autora.

¹⁵ Vale relembrar que a designação personagens humanas, neste trabalho, serve para diferenciar as pessoas da arquitetura, que aqui, também é vista e entendida como personagem.

¹⁶ Teles, "Conversas de Galeria."

¹⁷ "Nada se compara, evidentemente, à madeira encerada, mas mesmo a madeira em bruto, com o passar dos anos, adquire uns laivos castanhos, e o aspeto da madeira emana então um certo encanto que acalma os nervos de uma forma estranha." Tanizaki, *Elogio da Sombra*, 16.



¹⁸ "Um filme é apreciado tanto com os músculos e a pele como com os olhos." Pallasmaa, *The Architecture of Image*, 18, traduzido pela autora.

sensorial, tal como descrito por Juhani Pallasmaa, na defesa de que a arquitetura é apreendida tanto visualmente como através da experiência e memória corporal e emocional do espaço.¹⁸ A percepção deste ambiente interior também se dá pelo reflexo luminoso na água da piscina, localizada no canto inferior direito do enquadramento. A piscina, igualmente em primeiro plano, é apresentada desde o início, deixando claro o seu papel enquanto um dos principais elementos arquitetônicos da narrativa em ambos os filmes. Deste modo, logo nas sequências iniciais são introduzidas algumas das principais personagens dos filmes: o edifício do hotel, que desde cedo revela uma de suas características como agente de enquadramento, e a piscina, espaço onde múltiplas narrativas se cruzam ao longo dos filmes.

Ainda no âmbito desta relação de aproximação lenta à narrativa, marcada por uma posição de *voyeur*, esta condição é reforçada pela própria forma como a cena a seguir é construída e gravada. Em *Viver Mal*, observa-se os hóspedes a chegar ao balcão da recepção e logo se percebe que a câmera se encontra posicionada no exterior do edifício (fig. 10), uma vez que entre o espectador e a ação interpõe-se o caixilho da janela da escada que funciona como uma barreira visual desfocada, estabelecendo uma distância física entre o público e o interior do hotel.¹⁹ Este dispositivo arquitetônico contribui para a percepção de que o espectador assiste à cena a partir de fora. O enquadramento desta cena é dividido verticalmente: à esquerda, os degraus da escada ocupam metade da composição e na outra metade, no espaço remanescente do enquadramento, é possível observar, ao fundo, a interação dos hóspedes com quem os recebe, Raquel. Ou seja, para além de assumir uma posição voyeurística, o público observa este casal recém-chegado a partir de uma cota mais alta. Pelo que, à medida que a câmera acompanha o movimento ascendente dos hóspedes em direção aos seus quartos, a simetria vertical da composição é mantida (fig. 11), e ao chegarem ao piso de destino, ocorre uma inversão subtil da relação espacial: o espectador continua a observá-los ainda do mesmo ponto de vista, mas agora as personagens humanas encontram-se numa cota superior em relação à câmera (fig. 12).

Em *Mal Viver*, na cena do jantar da família de mulheres, a posição do espectador mantém-se, durante grande parte do jantar, no exterior do edifício. Num primeiro momento, a câmera encontra-se posicionada de escorço em relação à fachada (fig. 13), de forma a enquadrar, no centro da composição, a mesa onde as mulheres aguardam a chegada de Piedade. Quando Ângela se levanta e se desloca em direção ao bar e, de seguida, à cozinha, a câmera permanece fixa no exterior, mas roda sobre o seu próprio eixo, acompanhando o percurso da personagem (fig. 14 e 17). Este movimento, associado à imobilidade do ponto de vista e percecionado através de um filtro: as persianas das janelas, acentua a ideia de que o espectador observa a ação a

¹⁹ "A arquitetura moderna expõe-se, mas não revelando tudo. Em vez disso, encena o ato de se expor, atraindo o olhar." Colomina, *X-Ray Architecture*, 149, traduzido pela autora.



13



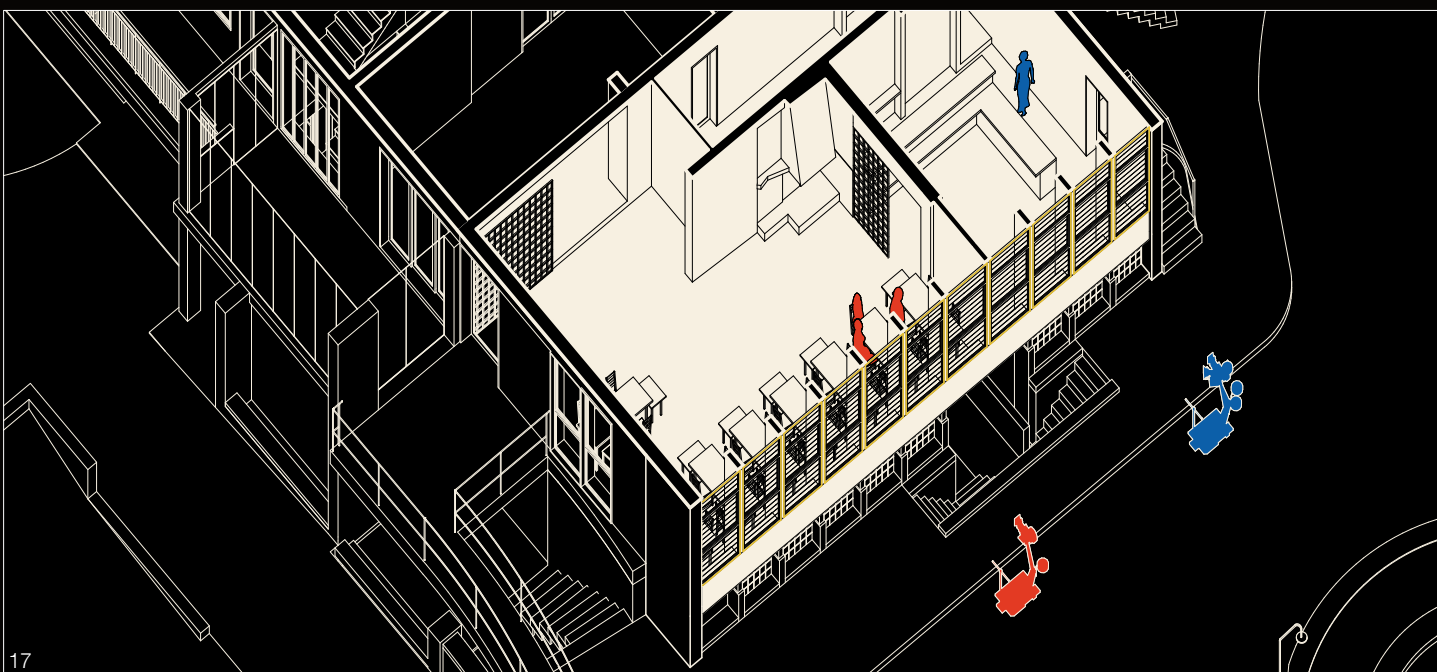
14



15



16



17

partir de uma posição externa e distante, contribuindo para a construção da posição voyeurística do mesmo.

A arquitetura atua como mediadora entre o olhar e o espaço observado. Através desses elementos arquitetônicos, revela-se o interior do hotel de forma mais próxima, mostrando de perto as mesmas características já introduzidas na cena inicial de *Viver Mal*: espaços de atmosfera acolhedora, revestidos a madeira e iluminados por tons amarelados por meio de candeeiros pontuais, dispostas de acordo com o ritmo das aberturas do edifício. Deste modo, através deste filtro, o público aproxima-se progressivamente das personagens, estabelecendo um contacto mais direto com a arquitetura, embora ainda se mantenha uma certa distância das personagens humanas. Esta distância é intencional, uma vez que, assim que a narrativa retorna à mesa na sala de jantar, após uma breve e tensa troca de olhares entre mãe e filha, Salomé e Piedade, filmadas no interior do edifício, com o enquadramento quase totalmente ocupado pelos seus rostos e com o fundo totalmente desfocado, o filme volta a posicionar o olhar no exterior. Novamente filtrado pelas persianas, o *voyeur* tem o seu olhar direcionado para Salomé, que ocupa o centro da composição, enquanto as outras mulheres não recebem a mesma atenção visual (fig. 15 e 16).

Nesta cena, a posição da câmara no exterior do edifício (fig. 17), aliada à presença constante de barreiras visuais entre o espectador e Salomé, assume um papel central na construção do significado narrativo. As expressões da personagem revelam que a sua chegada inesperada ao hotel foi recebida com frieza e distanciamento por parte da sua mãe, provocando um sentimento de deslocamento entre as conversas cruzadas à mesa. Com efeito, a construção desta cena através da arquitetura, que atua como um elemento de separação e filtragem do olhar, faz com que o *voyeur* perceba o distanciamento que Salomé sente no seu contexto familiar. A arquitetura, a par com a atuação da atriz, manifesta esse sentimento de alienação.

Posteriormente, o público continua a observá-las a partir do exterior. A câmara mantém-se posicionada fora do edifício, reiterando o ponto de vista voyeurístico que já estruturava as cenas anteriores (fig. 18). A composição reforça esse dispositivo: a arquitetura atua como agente de enquadramento da ação, em que o espaço da sala de jantar do hotel é emoldurado por uma das múltiplas aberturas do edifício. Esta mediação arquitetónica consolida a condição do espectador como observador distanciado, cuja experiência é filtrada pelo limite físico do edifício.



18



19



20

No interior, as mesas restantes permanecem vazias, sinalizando a ausência de hóspedes. Observa-se ainda que todas dispõem de um aparador na extremidade, com exceção da mesa ocupada pela família, onde esse elemento é substituído por uma cadeira na qual se senta Salomé (fig. 18). Trata-se de uma variação à regra compositiva da disposição do mobiliário neste espaço. Essa exceção pode ser lida simbolicamente, tal como a cadeira que rompe a regularidade do conjunto, também Salomé parece estar inserida neste contexto familiar como um elemento dissonante, mais precisamente na relação conflituosa que estabelece com a mãe.

Do ponto de vista arquitetônico, o espaço do restaurante caracteriza-se por uma variação de pés-direitos. Na zona das mesas, o teto é mais baixo, o que produz uma escala mais íntima e acolhedora. No centro da sala o pé-direito duplo é sugerido pela presença de candeeiros suspensos e de um mezanino. Esta diferença volumétrica contribui para a hierarquização do espaço e para a construção do seu ambiente.

A iluminação desempenha um papel determinante na caracterização da atmosfera aconchegante dos espaços internos do hotel. Os candeeiros, dispostos sobre as mesas e alinhados com os pilares, são revestidos por um material translúcido que filtra a luz para o interior do espaço, produzindo uma luminosidade difusa e envolvente. A qualidade desta filtragem, que certamente deve estar alinhada com a edição da fotografia na pós-produção do filme, remete para a materialidade dos *shōjis*²⁰ da arquitetura japonesa, nos quais o papel translúcido suaviza e dispersa a luz. O resultado é um ambiente marcado por uma penumbra controlada, evidente na zona de pé-direito mais alto. Essa combinação entre iluminação pontual e difusa confere ao espaço uma tonalidade ligeiramente escura, evocando as reflexões de Junichiro Tanizaki em *Elogio da Sombra*, onde a sombra é entendida não como ausência, mas como condição sensível de conforto e contemplação. Como nos espaços descritos por Tanizaki²¹, a obscuridade aqui presente não se traduz em opressão, mas numa serenidade densa.

O tema do voyeurismo mantém-se recorrente ao longo de ambas as narrativas. Em *Viver Mal*, por exemplo, destaca-se outra cena em que a câmera, posicionada no exterior, acompanha Raquel no seu percurso da sala de jantar ao bar e, posteriormente, à cozinha, deslocando-se paralelamente à fachada (fig. 19 e 20). Mais uma vez, os dispositivos de filtragem entram em ação: quando a personagem humana atravessa a divisória e adentra na zona do bar, as persianas horizontais passam a mediar o olhar, criando um enquadramento fragmentado que reforça a condição de observação à distância. Este recurso formal estabelece uma aproximação visual a uma cena de *The State of Things* (1982) de Wim Wenders, na qual a câmera também acompanha o deslocamento de uma personagem, neste caso e ao contrário de *Viver Mal*, a partir de uma posição abrigada (fig. 21).

²⁰ "Shōji - Tabique móvel constituído por uma armação de ripas em quadrados pequenos sobre a qual é colado um papel branco espesso que deixa passar a luz mas não o olhar." Tanizaki, *Elogio da Sombra*, 10n1.

²¹ "E no entanto, contemplando as trevas escondidas atrás da viga superior, em redor de uma jarra de flores, sob uma prateleira, e sabendo perfeitamente que são sombras insignificantes, experimentamos a sensação de que, nesses locais, o ar encerra uma espessura de silêncio, que uma serenidade eternamente inalterável reina nessa escuridão. Afinal, quando os Ocidentais falam de "mistérios do Oriente", é bem possível que se refiram a essa calma um pouco inquietante que a sombra segrega quando possui essa qualidade." Tanizaki, *Elogio da Sombra*, 35.



21



22



23



24

21 | *The State of Things* (1982) Wim Wenders

22 e 23 | *Viver Mal* (2023) João Canijo

24 | *Mal Viver* (2023) João Canijo

Ao longo do díptico de Canijo, multiplicam-se as cenas que utilizam o edifício como dispositivo de filtragem do olhar, consolidando esse ponto de vista voyeurístico (fig. 22 à 24) que se revela particularmente eficaz face aos temas narrativos. Em *Mal Viver*, onde o público observa a complexa relação intergeracional entre as mulheres que gerem o hotel, e em *Viver Mal*, onde três histórias distintas se cruzam, e a arquitetura atua para materializar tensões, segredos e distâncias.

Por fim, importa reconhecer que a própria tipologia de hotel carrega uma dimensão intrinsecamente voyeurística. Hospedar-se implica coexistir com narrativas alheias que se desenrolam em simultâneo: conversas que atravessam paredes, movimentos pressentidos nos corredores, acontecimentos apenas parcialmente visíveis:

"[...] E obviamente que também aqueles corredores, aquelas janelas e todos aqueles reflexos sugerem um bocadinho essa ideia de quem observa e quem está a ser observado."²²

²² Teles, "Conversas de Galeria."

Essa condição de proximidade e distanciamento simultâneos é explorada cinematicamente através da arquitetura, que transforma o espectador num observador privilegiado, ainda que sempre situado à margem da ação.



25



26

II. 'Cena alçado'

O segundo tema que dá continuidade à análise fílmica e arquitetónica pode ser entendido como um desdobramento do anterior. O espectador permanece, também aqui, posicionado no exterior do edifício, mantendo essa condição de observador distanciado que caracteriza a abordagem inicial. A designação 'cena alçado' revela-se, de certo modo, autoexplicativa. Relembrando, trata-se de um conjunto de cenas, no caso do díptico quase excecionalmente noturnas, em que a câmara está posicionada diante do alçado do edifício, de forma perpendicular ao plano da fachada (fig. 25). Neste sentido, o objetivo é a utilização literal da arquitetura como dispositivo cinematográfico: o próprio edifício assume a função de enquadramento. Aqui, a janela, além do seu objetivo arquitetónico e funcional de proteção, permeabilidade, iluminação e ventilação, converte-se no elemento físico que estrutura visualmente a composição, funcionando como moldura para as diversas cenas em simultâneo. Cada vão delimita um fragmento narrativo, transformando o alçado numa espécie de grelha compositiva onde diferentes ações acontecem. A arquitetura organiza, assim, essa simultaneidade narrativa, em que o resultado é uma colagem em tempo e espaço real, na qual diversas histórias se desenrolam paralelamente, tal como é na realidade.

Ao abordar o alçado arquitetónico como uma personagem que atua em consonância com o tema do voyeurismo, torna-se incontornável a referência ao filme *Rear Window* (1954) de Alfred Hitchcock. Considerado como uma espécie de pioneiro na utilização da arquitetura como elemento estruturante da narrativa, todas as edificações da vizinhança são construídas em estúdio exclusivamente para o filme²³. Este conjunto edificado atua da mesma forma que o edifício Hotel Parque do Rio no díptico de João Canijo, como dispositivo físico que reproduz uma verdadeira colagem de histórias que acontecem em simultâneo (fig. 26). A abordagem técnica de Hitchcock, contudo, diferencia-se do díptico português no que diz respeito ao enquadramento, enquanto neste a câmara permanece sempre fixa no exterior do hotel a enquadrar frontalmente o alçado, na narrativa estadunidense, a câmara movimenta-se a partir do interior do apartamento da personagem principal, um fotógrafo com a perna quebrada em repouso, um *voyeur*²⁴. À luz dos temas desenvolvidos nesta dissertação, diversas cenas de *Rear Window* enquadram-se ainda noutras categorias analíticas abordadas na Parte I, nomeadamente, a 'arquitetura enquadramento', os '(des)níveis', os 'reflexos' e evidentemente o 'voyeurismo'. Esta comparação evidencia como a arquitetura tem sido mobilizada pelo cinema como elemento ativo e determinante na construção da história, assumindo-se, em diversos casos, como uma verdadeira personagem.

²³ "Mais importante que a circunstância de o pátio que serve de cenário a *Rear Window* ter sido totalmente construído em estúdio é, não só a sua capacidade para localizar toda a acção do filme, mas principalmente a criação de um sentido de lugar que perdura na nossa memória muito para além dos créditos finais." Luís Urbano, *Histórias Simples: textos sobre arquitectura e cinema* (Ruptura Silenciosa, Porto: AMDJAC, 2013), 27.

²⁴ "A janela é aqui usada, literal e metaforicamente, como enquadramento das ações que James Stewart observa voyeuristicamente, "na mais espantosa prospecção de um espaço de que o cinema conserva memória" João Bernard da Costa, *Alfred Hitchcock, Cinema-teca Portuguesa*, Lisboa, 1994. citado em Urbano, *Histórias Simples*, 27n1.



A utilização deste método de filmagem, que mobiliza a arquitetura como estrutura compositiva e dispositivo de enquadramento, assume maior presença e relevância em *Viver Mal*, embora também se manifeste de forma semelhante em *Mal Viver*. No primeiro, três histórias compõem a estrutura narrativa do filme, o que se traduz em três 'cenas alçado' com seus respectivos focos narrativos. Na primeira história de *Viver Mal*, *Brincar com o Fogo*, é apresentada ao público uma colagem de acontecimentos simultâneos (fig. 27), mas o que o espectador escuta é uma história em destaque, ou seja, uma das narrativas é colocada em evidência através do som. A esta estratégia segue uma aproximação à ação, com a câmera ainda posicionada no exterior (fig. 28). Nestas 'cenas alçado' acrescenta-se ainda uma sobreposição de diálogos, uma característica recorrente na filmografia de João Canijo, igualmente presente em *Sangue do Meu Sangue* (2011). Neste filme, grande parte da ação decorre no interior da casa da família, e a sobreposição de falas é um atributo destacado. Ao optar por essa solução na representação, Canijo aproxima-se de uma dinâmica familiar próxima do real, onde numa habitação partilhada por várias pessoas, a simultaneidade de vozes e conversas torna-se inevitável.

Ainda em *Brincar com o Fogo*, quando a câmera se aproxima do foco narrativo específico desta história, a sobreposição sonora permite ao espectador escutar em simultâneo, o ruído de alguém a comer a partir de um saco no quarto ao lado, e a voz da personagem da Camila ao telefone. Este cruzamento de sons estabelece uma continuidade espacial e narrativa que ultrapassa os limites visíveis do enquadramento.

Na segunda história *O Pelicano*, a 'cena alçado' inicia-se, ao contrário da anterior, com um enquadramento aproximado de um dos quartos que, neste momento, não constitui ainda o foco desta narrativa, mas corresponde à origem do ruído previamente ouvido (fig. 29). Em simultâneo, escuta-se novamente a conversa telefónica já apresentada, agora deslocada para outro contexto visual. A sobreposição de diálogos e sons, aliada à apresentação de diferentes pontos de vista do mesmo acontecimento, funciona como uma espécie de costura do enredo, situando o espectador no tempo e no espaço e reforçando a continuidade entre as histórias. A cena seguinte introduz efetivamente o foco narrativo: o casal, cada um absorvido nas suas próprias ações, enquadrados pelos planos envidraçados da janela e da porta que compõem o alçado de cada quarto (fig. 30). Neste momento, não há diálogo interno à cena, mas permanece audível a conversa ao telefone proveniente da outra história, prolongando a interligação entre os episódios. Posteriormente, a câmera junta-se das aberturas para enquadrar o quarto de Elisa, antecipando o acontecimento subsequente: a entrada do marido da sua filha no seu quarto, numa espécie de prefiguração visual (fig. 31). Para concluir este conjunto, regressa a 'cena alçado' em plano mais afastado, revelando todos os quartos e seus acontecimentos em simultâneo (fig. 32).



33



34



35

Nesta colagem de ações, o enquadramento estabelece ainda um cruzamento direto com a narrativa de *Mal Viver*, ao revelar um dos quartos pertencentes à família proprietária do hotel, no canto superior direito (fig. 32). Nesse espaço, é possível observar Salomé de frente para a Piedade, que se encontra de costas para a câmera. Esse momento reforça, uma vez mais, a articulação entre as duas obras, permitindo ao espectador situar-se simultaneamente no plano físico, pela identificação do espaço e no plano temporal, pela sobreposição dos acontecimentos. Esta 'cena alçado' com enquadramento abrangente, possibilita também a visualização, ainda que breve, de um episódio pertencente à narrativa subsequente, das namoradas, que será posteriormente desenvolvida a partir de outro ponto de vista.

Seguindo para a terceira e última história de *Viver Mal*, intitulada *Amor de Mãe*, a respetiva 'cena alçado' assume características distintas das anteriores. Trata-se de um plano relativamente longo, em que o que se escuta é uma música clássica²⁵ ao fundo, nenhum diálogo (fig. 33). Ao contrário das histórias precedentes, não ocorre aqui a habitual aproximação da câmera, que permanecia posicionada no exterior do edifício, enquanto se dirigia ao foco narrativo específico. A cena assume-se como uma passagem mais contemplativa, justamente pelo olhar frontal sobre a fachada e a ausência de ação verbal. O plano sugere uma espécie de despedida, um último olhar sobre todas as histórias que ali foram contadas, numa tonalidade reflexiva que parece encerrar o ciclo das múltiplas vivências que o edifício acolheu.

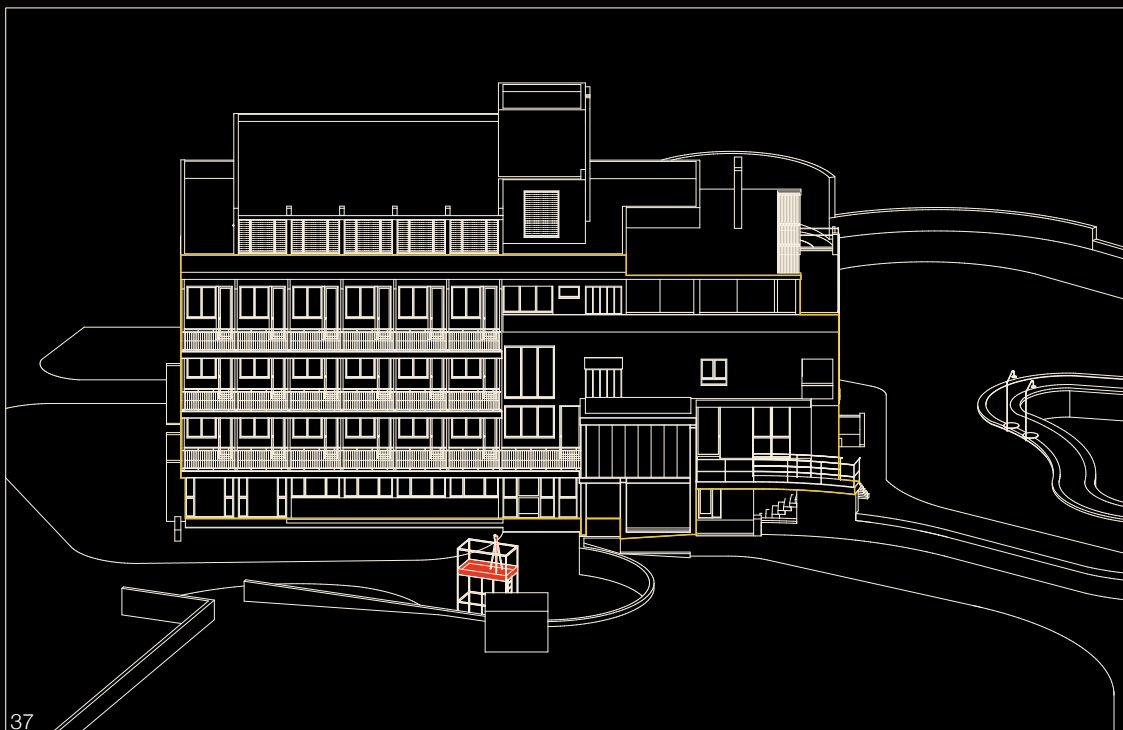
Em *Mal Viver* identifica-se apenas uma 'cena alçado' noturna, cujo foco narrativo não incide sobre as mulheres da família proprietária do hotel, mas antes sobre os seus hóspedes (fig. 34). Esta mesma cena, que inclusive repete-se em *Viver Mal*, ou é aqui repetida, dependendo da ordem de visualização dos filmes adotada pelo espectador, corresponde à história *Brincar com o Fogo* e, conseqüentemente, possui o mesmo enquadramento e ação das personagens humanas. A escolha deste plano, na qual as personagens de *Viver Mal* ganham destaque, parece deliberada, no sentido de assegurar a continuidade e o cruzamento narrativo entre os filmes que compõem o díptico, consolidando, desta forma, o diálogo entre as duas partes.

Embora a 'cena alçado' assuma efetivamente uma representação significativa das cenas noturnas, as suas propriedades técnicas foram igualmente utilizadas para duas cenas à luz do dia. Em *Viver Mal*, essa estratégia surge num enquadramento mais aproximado de dois quartos lado a lado (fig. 35). No interior, observa-se Raquel e Ângela em tarefa de limpeza, uma ação que já havia sido representada no filme, mas a partir de outro ponto de vista com a câmera no interior do quarto. Aqui, esta recontextualização pelo olhar exterior, reforça aquela lógica de observação mediada pela fachada.

²⁵ Joseph Haydn, *Symphony No. 49 in F Minor*, Hob. I:49 "La passione": I. Adagio, interpretada pela Tafelmusik Baroque Orchestra, com Rachel Podger, gravação sonora.



36



37

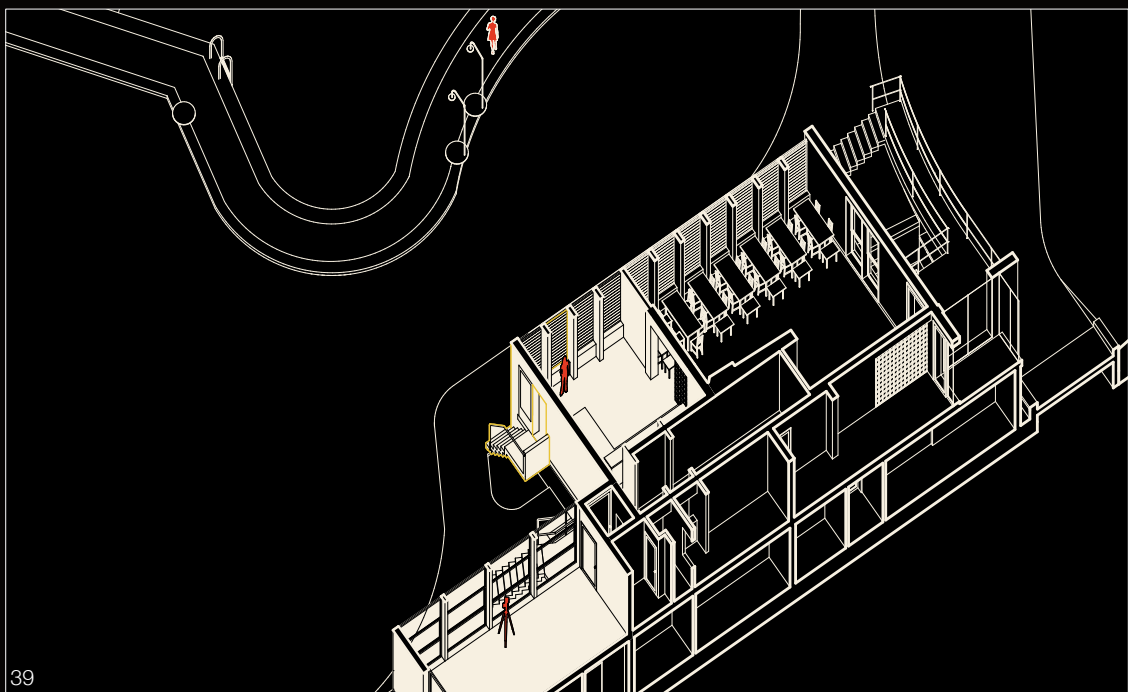
Em *Mal Viver*, esta constitui a única ocasião em que a fachada dos quartos é evidenciada quase na sua totalidade (fig. 36). A cena funciona como uma espécie de introdução aos quartos e seus respectivos hóspedes, oferecendo ao espectador uma leitura mais abrangente e situacional da organização arquitetónica do hotel.

Por decorrer durante o dia, este momento ganha grande importância ao revelar com maior nitidez as qualidades materiais e formais desta fachada do hotel. Destaca-se a saliência das lajes e das paredes em betão das varandas, que atuam como divisórias entre os quartos, bem como a forma como a luz do sol desenha suas respectivas sombras, assim como aquela que a árvore projeta sobre a parede branca e que se estende ao chão. A iluminação natural evidencia, sobretudo, as texturas e aberturas da arquitetura, permitindo ao espectador perceber a profundidade entre os diferentes planos. A tonalidade da madeira dos caixilhos das janelas e portas contribui igualmente para a construção de uma atmosfera acolhedora nos espaços interiores. Todas estas características que revelam a qualidade arquitetónica do edifício do hotel não são tão perceptíveis nas cenas noturnas. Com efeito, esta 'cena alçado' diurna revela-se fundamental para a apresentação da arquitetura do hotel, tornando visíveis os seus atributos materiais, espaciais e sensoriais.

Efetivamente, a escolha do realizador e da diretora de fotografia de utilizar a arquitetura como dispositivo de enquadramento de ações simultâneas revela uma intenção clara de abertura interpretativa. Ao aproveitar a fachada como estrutura compositiva que contém múltiplas histórias, o filme concede ao espectador a possibilidade de escolher para onde dirigir o olhar (fig. 37). Desta forma, cada percepção torna-se potencialmente singular, correspondendo precisamente à proposta estética e narrativa da obra, e que, sem dúvida, resulta melhor num ecrã de cinema, de grande dimensão.

III. Arquitetura enquadramento

A terceira abordagem analítica corresponde a um aprofundamento do papel anteriormente desenvolvido pela arquitetura. Se nas 'cenas alçado' o edifício atuava como um dispositivo organizador de múltiplas histórias em simultâneo, aqui a câmara aproxima-se da ação, permitindo que a arquitetura continue sua atuação como agente de enquadramento, agora aplicada a situações mais específicas e a planos de maior proximidade. Esta mudança de escala possibilita estabelecer relações mais diretas com as dimensões cinestésicas da arquitetura e do cinema, uma vez que a proximidade permite e intensifica a percepção das cores, texturas, sombras e formas.



O espaço passa a proporcionar uma experiência sensível enquanto atua no enquadramento da ação. Numa conversa pública, a diretora de fotografia Leonor Teles recorda e confirma o rigor do processo preparatório dos filmes, salientando que todos os enquadramentos foram previamente imaginados e testados com João Canijo, evidenciando a intencionalidade formal que sustenta a construção visual do díptico:

"[...] era sempre um trabalho quase de régua e esquadro. Foi mesmo um filme pensado até ao último detalhe, nesse sentido de qual é que seria a geometria dos planos, qual é que seria o enquadramento, quais é que seriam as lentes."²⁶

²⁶ Teles, "Conversas de Galeria."

A cena que, possivelmente, melhor inaugura esta categoria analítica, precisamente por não se apresentar de forma tão evidente é uma das mais expressivas do ponto de vista visual. Trata-se de um plano em *Mal Viver* com cerca de 40 segundos de duração, tempo suficiente para que o espectador apreenda a multiplicidade dos elementos apresentados (fig. 38 e 39). A composição organiza-se com o edifício ao centro do enquadramento, dominado por uma parede de xisto parcialmente sobreposta por uma porta aberta, cuja moldura de madeira sustenta um grande vidro que reflete o céu azul, dois troncos de pinheiros e árvores na margem do rio Cávado. Trata-se, assim, de uma composição tripartida estruturada pelos elementos arquitetónicos. Num primeiro plano, o corrimão metálico brilha com o leve toque da luz solar da manhã e que a reflete de modo difuso, qualidade que resulta da *usura*²⁷ da superfície. Essa mesma luz penetra no interior por entre as lâminas horizontais da persiana, incidindo num plano um pouco mais profundo, delicadamente sobre a silhueta de Salomé. Além disso, essa luz é refletida no chão de madeira em torno da piscina, estabelecendo uma continuidade luminosa entre interior e exterior.

²⁷ [...] os japoneses dizem a "usura": o contacto das mãos no decorrer de um longo uso, o roçar, sempre aplicado nos mesmo locais, produz com o tempo uma impregnação gordurosa; noutros termos, este lustro é, pois, a sujidade das mãos. Tanizaki, *Elogio da Sombra*, 23.

No que diz respeito à arquitetura enquanto enquadramento, as aberturas do edifício emolduram as personagens humanas e estruturam a leitura da ação. À direita, a fresta da porta aberta revela Salomé a observar a mãe, Piedade, que se encontra no exterior, à esquerda do plano, junto à piscina. A arquitetura aqui não enquadra apenas a figura de Salomé no interior, mas também o seu próprio olhar. O edifício que a abriga, pode ser entendido como uma metáfora da sua atitude nesta situação: embora dirija-se para ver a mãe à procura da cadela, opta por não ajudar, limita-se a observar. O desnível entre ambas adquire igualmente um valor metafórico da sua relação. O facto de Salomé estar numa cota ligeiramente mais alta, sugere um certo distanciamento de proteção em relação à mãe. Essa superioridade física parece acentuar a satisfação contida que demonstra ao ver a mãe desesperada à procura de Alma, a cadela que Piedade afirma, numa cena anterior na cozinha e na presença da sua filha, ser a coisa mais importante que ela tem na vida.



40



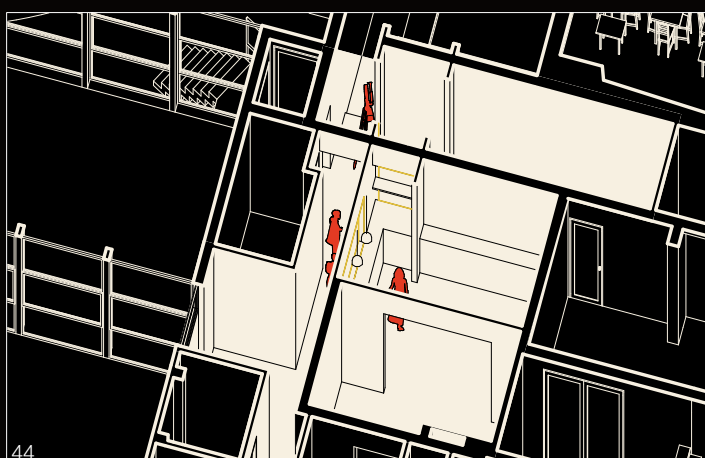
41



42



43



44



45

40 | *Le Mépris* (1963) Jean-Luc Godard
 41 à 43 | *Mal Viver* (2023) João Canijo
 44 e 45 | *Axonometrias das cenas* sem escala

Ao transitar para o interior do edifício, a análise incide sobre a cozinha do hotel. Nesta cena de *Mal Viver*, as mulheres preparam os pedidos de jantar destinados aos hóspedes (fig. 41). A ação inicia-se através de uma janela-prateleira interior que atua como um filtro entre a câmera e as personagens humanas, evocando aquela sensação de um posicionamento voyeurístico, porém, situada no interior do hotel. De seguida, a câmera realiza um movimento de rotação para a direita sobre o seu próprio eixo, reorganizando a composição de modo que o centro do plano passe a ser ocupado, em pouco mais de um terço do enquadramento, por uma parede. Esta, por fim, torna-se o elemento dominante na estrutura visual da cena (fig. 42 e 44).

O desenho deste enquadramento remete para uma solução semelhante em *Le Mépris* (1963), de Jean-Luc Godard (fig. 40). Nesse filme, o casal protagonista atravessa um momento de rutura, e tal tensão é refletida na forma como a arquitetura é filmada e utilizada para enquadrar as personagens humanas. A presença física de uma parede entre ambos atua como limite material e como metáfora da distância que se instala na relação. Esta observação pode ser comparada com a cena em *Mal Viver*, embora de forma não literal, mas sobretudo no sentido em que a arquitetura é mobilizada para transmitir uma sensação específica, neste caso, a de confusão. Posto isto, a cozinha transforma-se no epicentro de diálogos sobrepostos e de tensão acumulada. Esse emaranhado sonoro encontra correspondência no que o espectador vê, ou melhor, no que não vê. Ao ocupar grande parte da composição, a parede obstrui parcialmente a visão das personagens humanas. Assim, a arquitetura e as vozes articulam-se para produzir um efeito de desorientação, fazendo da própria limitação visual um elemento ativo na construção da atmosfera da cena.

Outras cenas na cozinha também se caracterizam pelo enquadramento arquitetónico da ação, em que a organização espacial e material do espaço enquadra as personagens humanas ao mesmo tempo que, com a articulação da profundidade, das texturas e dos reflexos, estrutura a percepção espacial do espectador. Por exemplo, nesta situação em que o ponto de vista desloca-se para uma perspetiva quase oposta, estruturando o plano em faixas verticais sucessivas (fig. 43 e 45). À esquerda, percebe-se um corredor que estabelece a ligação entre a cozinha e o bar. De seguida, surge uma parede revestida em azulejos, cuja superfície refletora capta a silhueta de Salomé. Ao centro do enquadramento, a janela-prateleira delimita um plano mais distante ao enquadrar Raquel. Por fim, do centro para a direita, uma abertura ocupa o restante da composição, enquadrando os utensílios de cozinha e as lâmpadas de aquecimento.



Para continuar a análise das aberturas enquanto agentes de enquadramento, importa salientar que o díptico usa de forma consistente portas e janelas para enquadrar as personagens humanas e, em determinados momentos, a própria arquitetura. Neste sentido, procedeu-se à seleção de um conjunto de cenas que refletem esta estratégia compositiva.

Iniciando com esta cena de *Mal Viver* (fig. 46), o vão da porta emoldura o centro do enquadramento. As laterais desfocadas refletem a luz que entra pela janela da escada, enquanto o centro da composição é ocupado por Piedade e Salomé, separadas pelo balcão da receção. Ao fundo, o revestimento de xisto e azulejo das paredes da escada principal recebe luz solar direta, a partir de uma janela que não se encontra no plano. A cena é assim iluminada por uma luz vinda de cima.

Num registo semelhante, tanto na iluminação como no desenho simétrico do enquadramento, surge outra cena presente em ambos os filmes, distinguindo-se apenas pela duração do plano, mais extensa em *Viver Mal*. Aqui, a câmara foca em Salomé, apoiada no guarda-corpo da varanda (fig. 47). A personagem é enquadrada por uma sucessão de elementos arquitetónicos, nomeadamente, portas e vão do espaço intersticial que antecede o quarto. Com efeito, este enfiamento confere à cena profundidade de campo por enquadrar não só Salomé, como também o pinhal ao fundo. Quanto à luz, que é muito presente no centro da composição e na direção da câmara, gera contraste e acentua zonas de sombra nos seus limites. A luz natural evidencia ainda atributos e texturas dos materiais do quarto, como a cortina amarela da janela, e o reflexo subtil no castanho da madeira do armário.

De seguida, na cena em que Piedade atravessa uma porta, a composição possui características semelhantes no que diz respeito ao uso da contraluz. A figura de Piedade surge quase como uma silhueta, definida sobretudo pelo contorno (fig. 48). O forte contraste causado pelo enquadramento através do vão intensifica a separação entre planos e permite que num nível mais recuado da composição, seja possível reparar na expressão facial de Sara. A arquitetura atua para auxiliar na perceção das relações entre as personagens, condicionando o olhar do espectador que percebe que Sara parece observar a filha de modo discreto, quase oculto.

As cenas seguintes de *Viver Mal*, evidenciam de forma clara o papel da arquitetura enquanto dispositivo de enquadramento. Por exemplo, na cena do beijo entre Elisa e Alex, a câmara, posicionada no interior do quarto, mostra no primeiro plano o casal e no segundo a porta aberta para o corredor, onde passa a Piedade, protagonista da outra história (fig. 49). A arquitetura atua, portanto, como esse elemento que permite um vislumbre entre histórias, funcionando como uma linha de costura da trama do díptico.



50



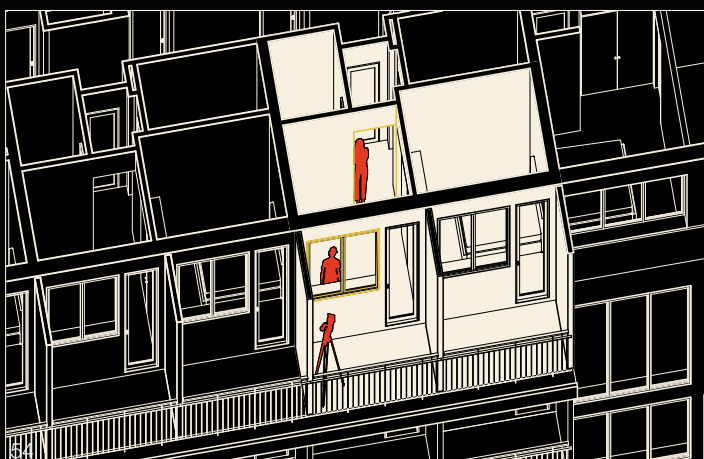
51



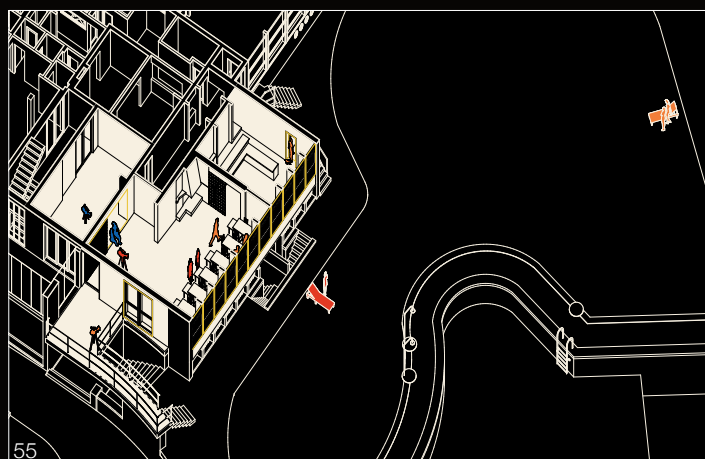
52



53



54



55

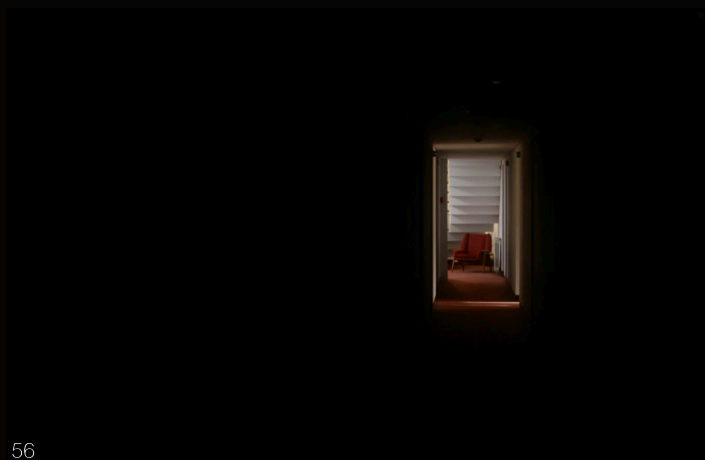
50 e 53 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 51 e 52 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 54 e 55 | **Axonometrias das cenas** sem escala

Ainda na história do casal de amantes, a câmera desloca-se para a varanda do quarto e a composição do plano recorre à arquitetura para emoldurar as personagens humanas (fig. 50 e 54). Num primeiro plano, a janela enquadra Alex, que tem metade do seu corpo iluminado por um candeeiro, reforçando a dramaticidade da cena. Num plano mais afastado, identificam-se duas aberturas no interior do quarto, sendo que uma delas emoldura Elisa, ainda que ligeiramente desfocada. Esses enquadramentos reforçam um dos possíveis pontos de vista da dinâmica desta relação: do homem que se vê grande e iluminado, contra a mulher, que aparece pequena e ofuscada na escuridão.

Seguindo a análise, passa-se para dois casos em que a arquitetura enquadra situações que acontecem no exterior. O primeiro corresponde a uma cena em *Mal Viver* em que Sara, posicionada na sala de jantar, observa Piedade do lado de fora a preparar-se para entrar na piscina, enquanto tece comentários depreciativos com Ângela acerca da filha (fig. 51 e 55). A montagem dessa cena revela a intencionalidade do uso da arquitetura e do posicionamento da câmera. Esta, posicionada em contraluz, permite que a incidência da iluminação natural produza silhuetas marcadas, não só as dos caixilhos e das persianas que enquadram Piedade no exterior, mas sobretudo dos corpos de Sara e de Ângela, que simbolizam figuras anónimas. Além disso, a arquitetura confere à cena uma dualidade no discurso que é, de certa forma, refletida na relação entre os espaços interior e exterior. A composição faz com que quem está sendo julgada, Piedade, por estar lado de fora, seja observada com clareza graças à luz natural, enquanto a personagem que a julga permanece na obscuridade do interior.

A seguir existe uma cena, também em *Mal Viver*, em que a arquitetura não enquadra propriamente nenhuma personagem humana no exterior, mas atua de forma simbólica ao enquadrar o espaço mais frequentado pela pessoa referida na conversa, embora esteja desfocado (fig. 52 e 55). Aqui, a câmera foca em Ângela, que conta à Salomé sobre momentos e assuntos sombrios de Piedade, o mesmo sujeito alvo do monólogo anterior, que teve lugar nesse mesmo espaço.

O outro caso refere-se a uma cena de *Viver Mal* em que, apesar da câmera estar posicionada no exterior do edifício, a composição do plano utiliza aquelas mesmas janelas para enquadrar as namoradas no plano mais distante, no relvado que circunda a piscina (fig. 53 e 55). Observa-se, assim, um par de fatores que atuam para reforçar um caráter voyeurístico na narrativa. Em primeiro lugar, a posição da câmera no exterior torna-se perceptível através de um ligeiro reflexo presente na totalidade do plano, a janela atua, uma vez mais, como dispositivo filtrante da ação. Por fim, de forma discreta, a personagem da Piedade também assume um papel relevante na cena, surgindo enquadrada pelo vão da porta que dá acesso ao exterior. O seu enquadramento através desta abertura sugere a sua posição como *voyeur* ao observar as



56



57



58



59



60



61

meninas junto à piscina. Esta ação demonstra a atenção de Piedade em relação às personagens, que é confirmada no final do filme quando Júlia se despede e Piedade comenta que não chegaram a tomar um gelado juntas. Júlia então sorri e dirige-se à saída.

Entrando para o coração do hotel, o corredor dos quartos atua em algumas cenas do *Mal Viver* que merecem destaque. A sua estreia na narrativa acontece para contar uma ação simples do quotidiano das funcionárias do hotel, mas que é feita de forma tão detalhada e pensada, com enquadramentos e jogos de luz e sombra que tornam uma situação banal num belo plano visual (fig. 56, 58 e 60). A cena inicia com a maior parte da composição a preto. Ao fundo, o vão de transição para o corredor enquadra o hall do elevador, em que são visíveis apenas uma escada ligeiramente curva e uma poltrona. Designadamente este espaço atua como uma das fontes de luz para essa escuridão comprida, enquanto a outra é o quarto em que Raquel logo abre a cortina, permitindo maior incidência de luz natural. Portanto, a cena consiste em Raquel e Ângela a abrir as portas dos quartos sucessivamente em direção à câmara, fazendo com que toda aquela obscuridade venha aos poucos ganhando luz, expandindo a profundidade de campo do plano. Até o momento final, que consiste na abertura da cortina do quarto mais próximo ao espectador, fazendo com que aquele plano inicialmente tomado pela escuridão, preencha-se de luz.

Este mesmo corredor é utilizado noutras situações da narrativa, com um peso dramático maior. Uma delas é num momento em que Salomé e a câmara caminham juntas para a fonte do som de um choro doloroso e abafado (fig. 57). As luzes pontuais que iluminam o espaço revelam, entre momentos de escuridão, o rosto da personagem humana, auxiliando na dramatização da cena. Esse ponto de vista simétrico do plano, também permite mostrar Ângela surgir das paredes do corredor, deixando claro uma ideia muito presente e característica do díptico: de que as paredes falam²⁸, da sobreposição de conversas. De facto, uma intenção que a diretora de fotografia esclarece:

"[...] para mim aquilo tornou-se muito óbvio que havia esta coisa de nós ouvirmos as pessoas que estavam no quarto ao lado, de passarmos nos corredores e ouvires as pessoas lá no fundo."²⁹

Na última cena filmada no corredor, a câmara permanece estática, ampla como na primeira, mas com a composição do espaço no plano de forma simétrica. Nele, Piedade caminha em direção ao espectador, seu corpo ganha tamanho e presença ao aproximar-se e, junto da iluminação compassada, aos poucos revela sua expressão facial de perturbação e desconforto (fig. 59). Enquanto o espectador vê somente uma personagem humana, a cena não se limita apenas ao visual, mas utiliza do som para fazer aquele cruzamento espacial momentâneo para a narrativa de *Viver Mal*, quando se escuta pelas paredes a voz abafada de Alex, que em seguida, emerge das paredes, revelando-se (fig. 61).

²⁸ [...] o espaço físico ganha muito em sua representação quando aliado à paisagem sonora dele resultante ou criada para eventuais destaques em aspectos específicos. O som, nesta ênfase à arquitetura, precisa ser considerado ainda enquanto fenómeno percebido. Se a visão nos põe à margem do espaço, pois percebemos apenas o que está ao alcance dos olhos (ou enquadramento pelas bordas da tela), o som, em contrapartida, nos lança ao centro do espaço, pois percebemos mais participativamente o que está ao redor, fato defendido por vários críticos urbanos, como o geógrafo Paul Rodaway e o teórico Juhani Pallasmaa." Allon, *Arquiteturas Fílmicas*, 74-75.

²⁹ Teles, "Conversas de Galeria".



62



63



64



65



66



67

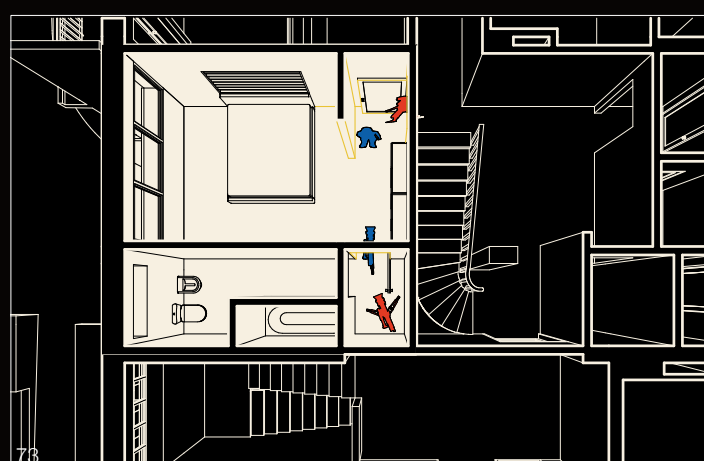
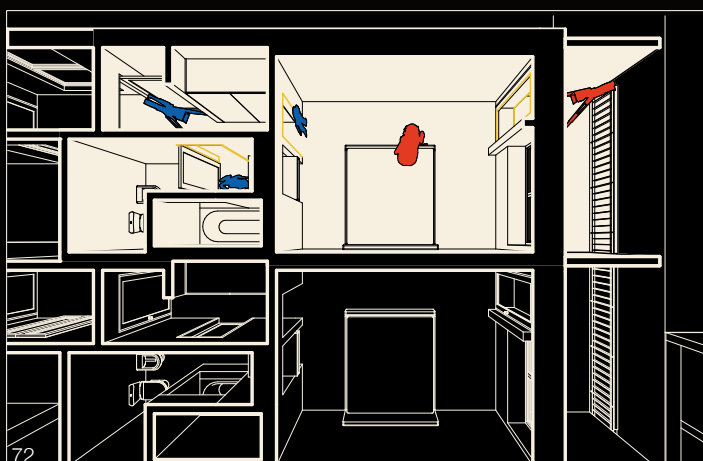
62 à 65 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
66 e 67 | **Axonometria e perspectiva das cenas** sem escala

A partir do corredor, o espectador passa a espreitar o interior do quarto. A primeira cena no interior do hotel, em *Mal Viver*, preserva o caráter voyeurístico do início do filme. O enquadramento é construído a partir do vão da porta do quarto de Piedade (fig. 62 e 66), e esse ponto de vista contribui para a percepção do estado emocional da personagem humana. A iluminação reduzida, associada ao enquadramento através da porta aberta e ligeiramente desfocada, além de colocar o espectador na posição de *voyeur*, projeta a sensação de cansaço e desconforto de Piedade.

Noutra cena, Piedade dirige-se ao quarto de sua mãe, Sara. Ao bater à porta e não obter resposta, decide entrar. Encostada à parede que antecede o quarto, escuta, de forma escondida, uma conversa que se desenrola na casa de banho, entre a sua filha e a avó (fig. 63 e 67). A composição desta cena organiza-se em diferentes planos de profundidade. Do ponto de vista da iluminação, os pontos de luz são mínimos, emitindo uma luz difusa e acolhedora. Esta construção espacial de um ambiente confortável que abriga conflitos familiares intensos, parece refletir o desejo interno de Piedade por estabilidade e aconchego, ainda que seu estado emocional contraste com a serenidade visual do espaço em que habita.

Em seguida, a câmara altera o seu posicionamento. As laterais da porta, juntamente com as paredes da casa de banho, passam a afunilar a perspetiva ao enquadrar Sara e Salomé (fig. 64 e 67). A iluminação do espaço é pontual e projeta sombras ligeiramente mais marcadas sobre seus rostos, intensificando a carga dramática da cena, na qual se sugere que ambas conversam de forma reservada sobre Piedade.

Quando a câmara retorna ao espaço onde Piedade escutava a conversa, o enquadramento surge mais aproximado (fig. 65 e 67). A geometria do quarto impõe limitações às possibilidades de filmagem, e para contornar essas restrições e reforçar o efeito da cena, recorre-se ao uso de um espelho na porta aberta de um armário. A composição organiza-se, assim, em faixas verticais: à esquerda, uma parede próxima e a figura de Salomé permanecem desfocadas em primeiro plano; ao centro, Sara está de frente à parede que marca a transição entre a porta e o interior do quarto; à direita, o espelho é estrategicamente posicionado para refletir a expressão e a reação de Salomé, que se encontra de costas no primeiro plano, ao mesmo tempo que revela a abertura da porta da casa de banho, espaço da cena anterior. Por se tratar de um plano mais fechado, com maior aproximação e com o reflexo a ocupar cerca de um terço da composição, a iluminação torna-se ligeiramente mais presente do que na cena anterior. Ainda assim, mantém-se a qualidade difusa e acolhedora da atmosfera construída para os espaços interiores e mais íntimos do hotel.



³⁰ "A imagem foi uma das atrizes, agora não me lembro qual, que deu essa imagem: quando nós vamos para um hotel e atravessamos corredor [...] vamos ouvindo se der o caso, conversas nos quartos pelos quais vamos passando. E quando estamos no nosso quarto, muitas vezes ouvimos conversas ou discussões do quarto ao lado. É isso. E isso deixa-te muito curioso. Pode-te perturbar, se tu próprio tiveres numa situação dramática, problemática, pode-te perturbar. Ou se tiveres numa situação em que precisas de concentração, ou numa situação em que precisas de tranquilidade amorosa, pode-te perturbar. É esta a ideia. E é sempre mais interessante deixar imaginar do que ilustrar completamente, não deixares passar a imaginação." João Canijo citado em Meneses, "João Canijo".

Ainda dentro dos quartos, identificam-se outras cenas relevantes no uso da arquitetura. Em *Mal Viver*, observa-se uma cena em que, no centro da composição, emolduradas pela porta que dá acesso à varanda, surgem apenas os pés de Salomé e de Piedade, que eventualmente se senta na extremidade da cama (fig. 68 e 72). Este momento constitui um dos exemplos da atuação da arquitetura como elo entre as duas narrativas através das 'paredes que falam'. Ou seja, embora no que se vê não exista ação verbal, escuta-se de forma abafada o que acontece noutro quarto, pertencente ao contexto narrativo de *Viver Mal*.³⁰

De seguida, Piedade dirige-se ao quarto de sua mãe, Sara. Ao abrir a porta do quarto, o espaço revela-se quase totalmente mergulhado na escuridão (fig. 69 e 73). Na construção da dramatização da cena, para além de um leve reflexo esverdeado visível nos azulejos que ocupam cerca de um quarto da composição, a única fonte de luz provém do corredor, que projeta sobre a porta aberta, a sombra e a silhueta de Piedade, reforçando o caráter tenso e expectante do momento.

Num paralelismo à cena em que Piedade escuta escondida a conversa entre avó e neta abrigada pela parede de transição do quarto (fig. 63), um outra cena coloca Salomé nessa mesma posição de escuta perante um conflito de mãe e filha. Apesar de similar, a composição difere levemente no enquadramento. Nesta cena, quase metade do plano é tomado pela escuridão (fig. 70 e 73). Ao centro, distingue-se Salomé e a projeção de sua sombra sobre a parede transitória. À esquerda, observa-se um candeeiro sobre a mesa de cabeceira, uma estante e uma parte da cama. Uma vez mais, não se vê as personagens que protagonizam o diálogo presente na cena, sendo elas apenas audíveis.

Para encerrar, ainda que provisoriamente, o arco dos conflitos familiares de *Mal Viver* que tiveram lugar nos quartos, a ação desloca-se para o quarto partilhado por Salomé e Piedade (fig. 71 e 72). A composição desta cena é fortemente simbólica na forma como é filmada. O plano divide-se em dois, tendo ao centro a aresta da parede da casa de banho, que funciona como elemento de separação entre mãe e filha, posicionadas nas extremidades do plano. À esquerda, Salomé surge com metade do rosto à sombra e quase fora do campo visual, enquanto o espaço atrás de si, faz com que a sua metade seja a mais iluminada da cena. À direita, Piedade encontra-se no interior da casa de banho, iluminada por um único e suave foco de luz, que juntamente com a parede que a enquadra em contraluz, consegue manter a sua metade ainda mais na penumbra. Esta cena, portanto, utiliza da arquitetura de forma explícita para simbolizar a distância emocional entre ambas, tornando visível a separação que marca a relação entre mãe e filha.

Mantendo o enquadramento da cena anterior, esta sequência de *Viver Mal* recorre novamente à arquitetura para dividir o plano em dois. Júlia está a tomar banho,



74



75



76



77



78



79

ocupando a metade direita da composição, enquanto Alice, na metade esquerda, deita-se na extremidade da cama, com os pés sobre a mala de sua namorada, a ler em voz alta (fig. 74). Instantes depois, entra Judite, mãe de Júlia, com a intenção de lhe preparar a mala. Ao fazê-lo, desloca-se para trás da parede que delimita o lado ocupado pela filha (fig. 75 e 78). Este gesto adquire valor simbólico, em que a arquitetura reforça as tensões narrativas da relação, sugerindo a desaprovação materna acerca do relacionamento da filha.

Em *Viver Mal*, surge ainda outras situações que se afirmam como exemplos significativos da arquitetura enquanto agente de enquadramento. Em ambas a câmera encontra-se posicionada no interior do quarto. Na primeira abordagem, a composição utiliza um enquadramento simétrico, no qual a arquitetura é utilizada para dividir o plano em duas partes (fig. 76 e 79). Contudo, ao contrário da relação entre Salomé e Piedade, marcada por uma escolha mútua de distanciamento, nesta cena Júlia demonstra o desejo de se manter próxima de Alice, mesmo quando esta procura se afastar. Esse conflito manifesta-se simbolicamente, de certa forma, quando Alice entra no armário. Assim, embora exista uma dicotomia na organização do espaço, essa divisão através da arquitetura não corresponde, neste caso, à vontade de pelo menos uma das personagens, que insiste na proximidade e na permanência da relação.

Na cena seguinte, essa lógica de divisão espacial mantém-se, mas o enquadramento da ação que decorre na varanda é agora definido pela janela e pela porta aberta (fig. 77 e 79). A arquitetura continua a fragmentar o plano em dois, e essa dualidade encontra correspondência na ação física das personagens humanas, envolvidas num confronto corporal, deslocando-se de um lado para o outro dentro das molduras arquitetônicas. Ambas as cenas se desenrolam à luz do dia, resultando em planos amplamente iluminados por uma luz clara e difusa como de um dia nublado. O enquadramento, que permite observar a ação humana e o pinhal ao fundo, associado a esta opção de iluminação, é intencional, no sentido de refletir os conflitos da relação entre as duas personagens, sugerindo uma certa nebulosidade e confusão emocional quanto aos sentimentos individuais que nutrem uma pela outra. Esta leitura é reforçada pelo que salienta a diretora de fotografia, quando compartilha que, por terem vivido no hotel durante todo o período de filmagem, a equipa de produção dispôs da liberdade necessária para escolher os momentos com a luz ideal para cada cena:

"[...] nesse projeto em particular nós tivemos muito tempo de preparação, então permitiu-nos estudar de uma ponta à outra em termos de luz, [...] o que é que funcionava melhor para esta cena, para a outra cena dramaticamente, etc."³¹

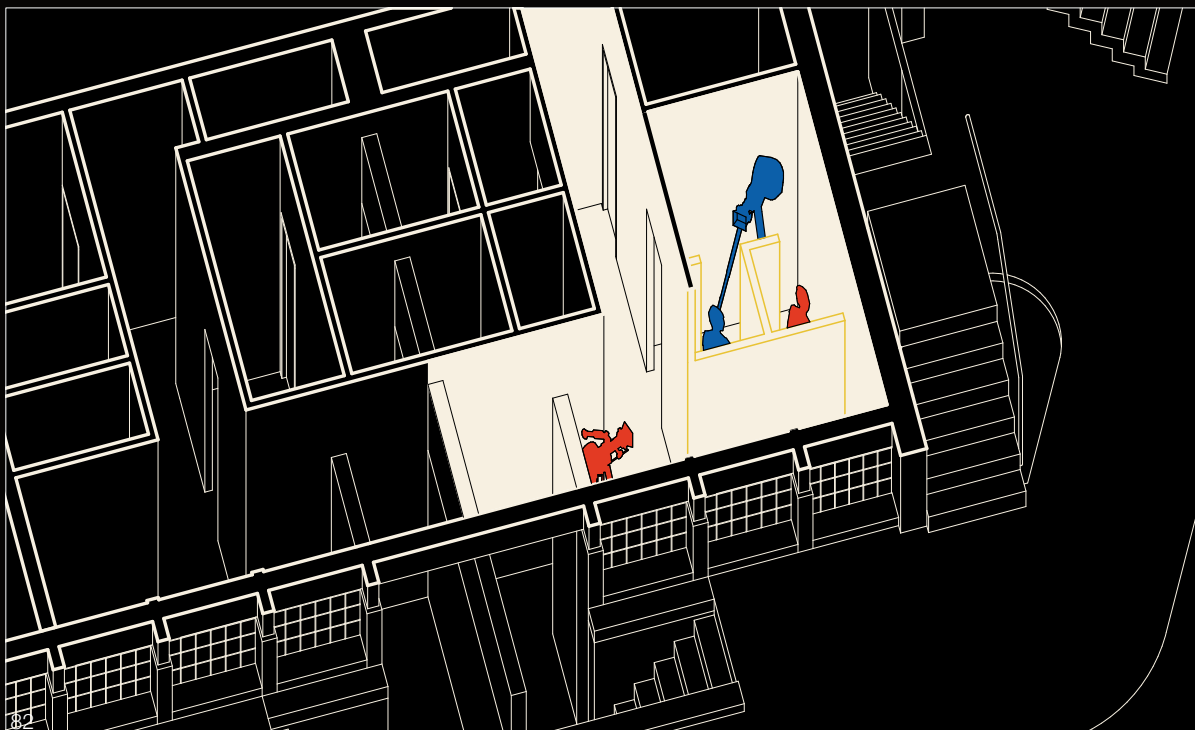
³¹ Teles, "Conversas de Galeria".



80



81

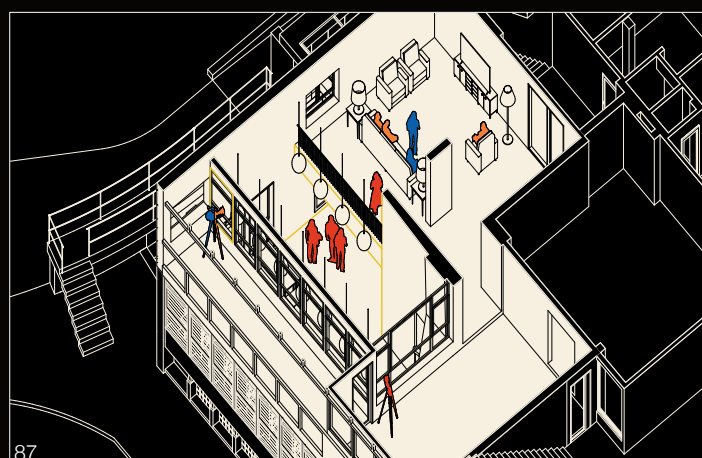


82

Por fim, importa referir duas cenas filmadas no balneário, ambas de forte carga dramática para o arco narrativo de Piedade. Na primeira cena, é linda a forma como a parede dos lavatórios delimita o que se consegue enxergar de quem está no duche, neste caso, a touca vermelha, cujo contraste com os verdes intensos das paredes se torna visualmente expressivo (fig. 80 e 82). Segue-se uma cena de particular relevância, na qual se percebe um certo alívio na expressão de Piedade, com valor simbólico face aos acontecimentos que se sucedem na narrativa (fig. 81 e 82), enquadrada pelas paredes baixas do duche, reforçando a intimidade do momento. Em ambas as situações, destaca-se novamente a opção pela iluminação pontual, com focos de luz intensos que projetam sombras marcadas não só sobre Piedade, mas sobretudo sobre a arquitetura.

IV. Desníveis

Ao observar a arquitetura em *Mal Viver e Viver Mal*, um dos temas que se revelou pertinente no díptico, foi a utilização dos desníveis na construção de cenas de diferentes pontos narrativos e níveis de intensidade dramática. Trata-se de uma abordagem quase inteiramente sugerida pela própria arquitetura do edifício, quase, porque após a experiência do espaço em primeira pessoa, João Canijo e Leonor Teles desenvolveram um processo de reflexão sobre a forma como essas características arquitetónicas do hotel poderiam ser enquadradas e mobilizadas na articulação da narrativa com as personagens humanas.



83 à 85 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 86 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 87 | **Axonometria das cenas** sem escala

Numa das primeiras cenas de *Viver Mal*, a diferença de cota evidencia de imediato uma das características já referida: o cruzamento das narrativas do díptico. Nesse plano, a câmera posicionada no nível mais elevado, enquadra, através do vazio do mezanino, Raquel no nível da sala de jantar, enquanto introduz os hóspedes à sua mesa (fig. 83, 84 e 87). Simultaneamente, no mezanino, à mesma cota da câmera, onde está a sala de televisão, Piedade atravessa o espaço com a cadela Alma ao colo, observando a movimentação no piso inferior. A presença de Piedade neste enquadramento, sobretudo para quem assiste primeiro a *Mal Viver*, funciona como um *easter egg* na narrativa, estratégia que se repete ao longo de ambos os filmes. Esta cena, além de introduzir as personagens de *Viver Mal*, apresenta também espaços fundamentais do hotel, que serão revisitados em diferentes momentos. A repetição desses espaços a partir de múltiplos pontos de vista contribui para a sua consolidação na memória do espectador, reforçando a dimensão espacial da narrativa.

Este mesmo espaço é explorado a partir de outro ponto de vista, agora centrado nas ações que ocorrem na sala de televisão. Em *Mal Viver*, o momento capturado envolve Salomé e a sua mãe (fig. 85 e 87). A amplitude do plano permite perceber a distância entre mãe e filha, assim como compreender que a câmera está posicionada no lado oposto da sala. Desta forma, tornam-se visíveis os candeeiros suspensos que descem até à cota do piso do mezanino e iluminam a sala de jantar no piso inferior, evidenciando a relação vertical entre os diferentes níveis.

A cena correspondente em *Viver Mal*, apresenta um enquadramento mais próximo da sala de televisão (fig. 86 e 87). Embora a composição não revele diretamente o vazio do pé-direito alto do piso inferior, o guarda-corpo do mezanino, em primeiro plano, atua como indício dessa diferença de níveis. Considerando que esta cena acontece no final do filme, pressupõe-se que o espectador já tenha uma memória consolidada dos espaços do hotel, permitindo reconhecer essa relação espacial mesmo sem a sua explicitação visual. Em ambas as situações, a iluminação mantém-se em tons amarelados que, associados aos materiais da sala, constroem uma atmosfera confortável. Esta ambiência contrasta, contudo, com as trocas verbais e os constantes momentos de tensão entre as personagens que ocupam o espaço, sublinhando o desfasamento entre a serenidade arquitetónica e a instabilidade das relações humanas que ali se desenrolam. Pode-se interpretar que a intenção desse contraste entre a atmosfera do espaço e as relações interpessoais esteja associado à vontade que as personagens têm em encontrar dentro de si e nas pessoas próximas um lugar de conforto e segurança.



88



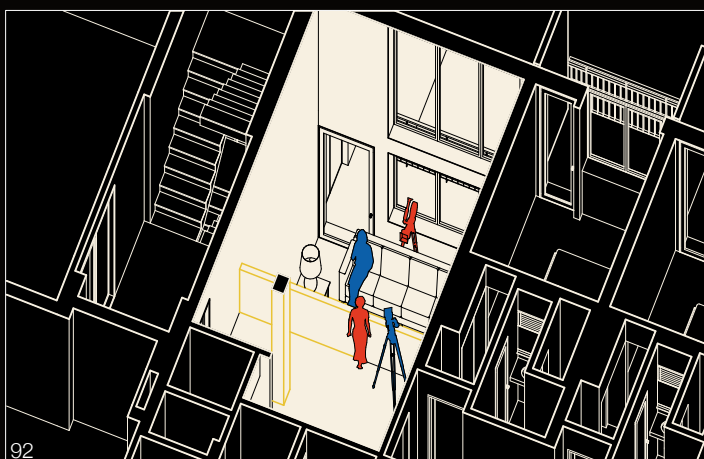
89



90



91



92



93

Mantendo o mezanino como elemento estruturador do plano, a seguinte cena de *Mal Viver*, existe de forma similar em *Viver Mal*, com um enquadramento ligeiramente diferente e de menor duração. Neste caso, o mezanino está localizado noutra parte do hotel, no segundo piso de acesso aos quartos. O vazio que o caracteriza, abre-se para uma pequena sala no piso inferior, que também funciona como espaço de estar que antecede o corredor dos quartos. Num primeiro momento, a cena é filmada a partir do nível inferior, com a câmara direcionando o olhar para cima (fig. 88). Este ponto de vista faz com que o guarda-corpo revestido a madeira, juntamente com o teto, o pilar, também com o mesmo revestimento, e a faixa horizontal da parede branca, enquadrem a própria arquitetura numa composição horizontal tripartida. Ao mesmo tempo, escuta-se uma voz chamar pela Alma.

Alguns segundos depois, Piedade aparece apoiando-se sobre o guarda-corpo e olha para baixo, dirigindo a palavra a sua mãe, que se encontra na sala do piso inferior (fig. 89 e 92). Aqui, a personagem humana está posicionada quase no limite esquerdo do plano até que, ao ouvir a resposta de Sara, desloca-se para a direita, em direção à porta que dá acesso às escadas principais do hotel, visível no enquadramento correspondente em *Viver Mal*, saindo então do campo visual.

Em seguida, a câmara passa a posicionar-se no mezanino, situando-se no lugar onde estava Piedade e direcionando o olhar para a sala onde se encontra Sara (fig. 90 e 92). A matriarca ocupa o centro da composição, sentada num sofá vermelho, onde apoia o livro que estava a ler antes de ser perturbada pela filha, e de seguida, o pé para calçar o sapato. A sua expressão facial revela uma leve irritação, em resposta ao que se ouve reverberar pelos espaços distantes do hotel: Piedade aos berros atrás da cadela.

Momentos de ligeira tensão como este, mais leves do ponto de vista emocional, encontram correspondência na iluminação desses espaços. A luz sobre as diferentes superfícies e texturas é suave e reduz o contraste entre luz e sombra, mas suficiente para ressaltar as qualidades materiais dos elementos que compõem o espaço. Como o brilho ofuscado refletido pela madeira do guarda-corpo, ou as sombras difusas projetadas pela luz filtrada através das cortinas da sala. Todos esses componentes atuam para preservar uma atmosfera de calma e serenidade, sensações ainda presentes nesta altura da narrativa.

Noutra cena em *Mal Viver*, a partir do mezanino para a sala de convívio, vêm-se todas as mulheres reunidas no mesmo sofá, durante a noite, recordando álbuns de fotos antigas. (fig. 91 e 93). O momento é marcado por uma sensação de conexão e proximidade entre as personagens, e essa situação reflete-se na ambientação da sala, iluminada apenas pela luz quente e acolhedora dos candeeiros. Piedade não participa neste momento.



94



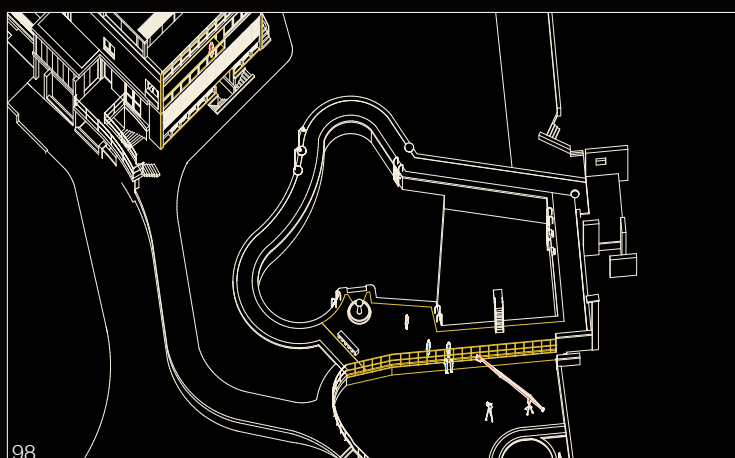
95



96



97



98

94 e 95 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 96 | **Mon Oncle** (1958) Jacques Tati
 97 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 98 | **Axonometria das cenas** sem escala

Dando continuidade na saga de Piedade em busca da cadela, o espectador é agora transportado para o espaço de lazer do hotel. Esta cena de *Mal Viver* aproxima-se visualmente das 'cenas alçado', por ter a câmera posicionada perpendicularmente à fachada do topo do edifício. No entanto, a cena desenrola-se durante o dia e a arquitetura, neste caso, não atua como o agente de enquadramento que emoldura diversas histórias em simultâneo. Este alçado também está presente nas cenas noturnas dos jantares, filmadas do exterior, bem como nas diversas cenas exteriores durante o momento de lazer dos hóspedes.

A sequência inicia com Piedade em primeiro plano, na cota mais baixa junto à piscina, à procura de Alma. Instantes depois, ouve-se Raquel dizer que encontrou a "merda da cadela", a partir da varanda no segundo piso. Piedade, então, começa a correr em direção ao edifício (fig. 94, 95 e 98). Durante alguns segundos, sai do campo visual, no entanto, sua presença continua perceptível através da sua sombra projetada no edifício e pelo som de seus passos. Esta dimensão sonora e visual do plano é um pequeno detalhe que enriquece cinesteticamente a cena. Esta, prolonga-se durante todo o percurso de Piedade, inclusive quando já se encontra a correr no interior do hotel. Ao longo deste plano extenso, é ainda possível observar sua filha Salomé discretamente atenta aos movimentos da mãe, posicionada na segunda janela da direita para a esquerda, no primeiro piso. Também Raquel regressa para dentro do edifício, colocando a cadela no chão, fechando a porta da varanda e deslocando-se no espaço interior.

Nesta cena, é curioso notar como a disposição das personagens humanas em diferentes níveis acabam por conferir ao hotel, simbolicamente, um certo caráter antropomórfico, como se o edifício também observasse as histórias desenrolarem-se na área da piscina. Ainda que não literal, essa antropomorfização do edifício recorda uma sequência de *Mon Oncle* (1958), onde as atuações das personagens humanas dão vida à arquitetura (fig. 96). No filme francês, os moradores surgem nas duas janelas do último piso da casa para espreitar os acontecimentos no exterior. Como a cena acontece durante a noite, as luzes acesas no interior fazem silhuetas das cabeças dos moradores, transformando-as em duas pupilas, sugerindo visualmente a imagem dos olhos da casa.

Partindo quase do mesmo ponto de vista, a cena seguinte, de *Viver Mal*, possui a câmera consideravelmente mais afastada. Este enquadramento anuncia mais um desnível no espaço exterior, onde Alice e Júlia se encontram numa cota inferior a olhar para cima em direção a Judite (fig. 97 e 98). A partir desta cota mais alta, a mãe posiciona-se acima do casal, um lugar tanto físico, quanto figurativo que demonstra sua desaprovação. O desnível arquitetónico dá continuidade, assim, ao conflito narrativo baseado nessa assimetria de poder entre as personagens, atribuindo a esta organi-



99



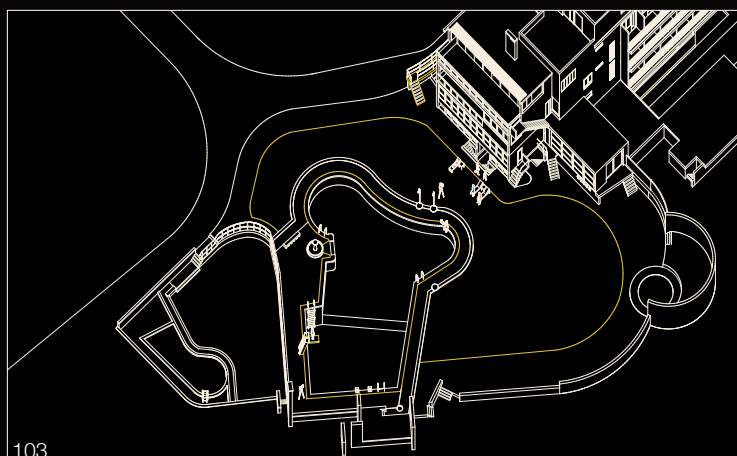
100



101



102



103

99 e 100 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 101 e 102 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 103 | **Axonometria das cenas** sem escala

zação espacial um valor simbólico no contexto da relação amorosa da filha. A superioridade física de Judite traduz o seu desejo de controlo: de saber sobre o que conversam, de intervir e de exercer autoridade sobre o relacionamento.

Dando continuidade às cenas situadas na área de lazer da piscina, a próxima sequência em *Viver Mal*, inicia-se por um enquadramento unicamente arquitetónico (fig. 99). Esta é uma característica recorrente ao longo das duas narrativas, em que a arquitetura atua sozinha na sua simples existência, antes das personagens humanas entrarem em cena. Aqui, a composição organiza-se com uma passarela à esquerda, que termina numa escada que liga o restaurante no primeiro piso ao espaço de lazer da piscina (fig. 99). Após alguns segundos, Camila surge atravessando a passarela em direção às espreguiçadeiras. Esta cena é um dos exemplos sobre o cuidado rigoroso desenvolvido na conceção dos enquadramentos do díptico. A partir de certo momento, a câmara passa a acompanhar o deslocamento da personagem, girando sobre o seu próprio eixo para a direita. Esse movimento da câmara cessa quando o plano atinge uma simetria compositiva dos elementos arquitetónicos desta fachada. Camila sai de cena, enquanto uma outra personagem surge e permanece: Piedade deitada com Alma, observando discretamente quem acabou de passar (fig. 100 e 103).

Este mesmo espaço anteriormente ocupado por Piedade, noutras cenas de *Viver Mal*, é finalmente assumido por Camila, acompanhada pelo seu parceiro Jaime. Curiosamente, em ambas as cenas selecionadas os dois nunca aparecem juntos no enquadramento. Esta opção é intencional, e pode ser interpretada como um reflexo de uma relação já esvaziada, marcada pelo distanciamento e pelo falso desejo de permanência mútua. Num primeiro momento, Camila está sentada na espreguiçadeira, os dois trocam farpas, e no segundo plano estão Júlia e Alice, numa cota um pouco mais elevada, enquanto no plano mais distante está Alex, em cima da prancha (fig. 101 e 103). A cena constrói-se assim, a partir de uma sucessão nos posicionamentos das personagens humanas, cada vez mais altos.

Na cena seguinte, revela-se que Júlia e Alice ocupavam o foco visual de Jaime, que aqui está a fotografá-las (fig. 102 e 103). O uso dos desníveis neste plano é subtil, as personagens humanas mantêm-se em cotas diferentes, embora a perspetiva possa criar uma certa ilusão de que estão todos à mesma cota. O edifício ao fundo, aparece mostrando os seus próprios desníveis: a escada à direita, as janelas dos balneários semienterrados, e uma laje espessa de betão correspondente ao piso da sala de jantar.



104



105



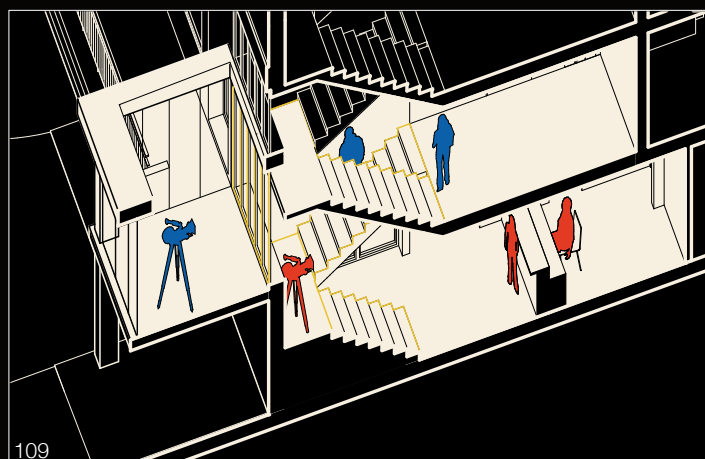
106



107



108



109

104 à 106 | *Mal Viver* (2023) João Canijo
 107 | *Viver Mal* (2023) João Canijo
 108 e 109 | *Perspetiva e axonometria das cenas* sem escala

Voltando ao interior do hotel, identifica-se ainda uma personagem arquitetônica que se enquadra no tema dos desníveis, e que merece destaque: a escada. Analisa-se a escada secundária de serviço, apresentada através de uma abertura de uma janela alta da cozinha. Pelo vidro é possível observar Piedade numa cota mais alta, apoiada sobre o guarda-corpo olhando para baixo em busca de Alma (fig. 104 e 108). A cena possui um detalhe peculiar e significativo que, ainda que possa ter ocorrido por acaso, a sua permanência foi intencional: as facas dispostas com as lâminas apontadas para cima sobrepõem-se visualmente à figura de Piedade, reforçando simbolicamente o caráter tenso e desgastante da personagem, tanto para aqueles que a rodeiam como para o próprio espectador.

Esta mesma escada surge noutro contexto, filmada a partir de cima, como se alguém no topo esticasse o pescoço para ver o buraco e o desenrolar da escada até o chão (fig. 105). Nesta cena, o desnível entre as personagens assume um papel extremamente simbólico no que diz respeito à relação entre elas. A sequência decorre após uma discussão iniciada anteriormente entre Sara e Piedade. Aqui, a posição da matriarca acima da filha, afirma visualmente a sua autoridade hierárquica na relação, enquanto Piedade, num nível inferior, segue fisicamente essa relação de poder (fig. 108). No entanto, essa hierarquização espacial pode ser interpretada um tanto contraditória, uma vez que Sara, apesar de ocupar a cota superior, é quem parece sair atacada e ofendida da discussão.

Deslocando-se para a escada principal do hotel, a câmera na cena seguinte, está posicionada no patamar da escada (fig. 106 e 109). Este enquadramento revela-se intencional por alguns motivos. Primeiramente, o ponto de vista elevado em relação à ação, permite ao espectador observar a expressão de Piedade, que olha levemente para cima em direção a Salomé, sugerindo uma certa inversão de papéis entre mãe e filha. Outro detalhe é a opção por manter ambas as personagens na metade inferior do enquadramento, justamente pelo que ocupa a parte superior do plano: atrás de Piedade há uma porta de madeira que emoldura um vidro fosco, que permite discernir a silhueta de alguém a escutar a conversa em segredo, introduzindo mais uma camada de tensão.

Um outro momento em que a escada se torna central na narrativa do casal de *Brincar com o Fogo*, em *Viver Mal*, acontece à luz do dia. Mais uma vez, a arquitetura atua em articulação com as personagens humanas para transmitir ao espectador o clima de tensão que atravessa a relação. A composição é marcada por uma simetria não tão óbvia, que divide o plano tanto na vertical, através da esquadria da janela, quanto na horizontal pelo do patamar da escada (fig. 107 e 109). Jaime surge na parte inferior do enquadramento, olhando para cima em direção a Camila, que, numa cota mais elevada, tira fotografias de si própria. Isto irrita o parceiro, indicando o desgaste da



110



111



112

relação. O distanciamento entre ambos é traduzido na arquitetura, que, ao ocupar grande parte do plano, atua como uma barreira ora física, ora virtual entre o casal, fazendo com que raramente apareçam juntos nos planos.

Uma das cenas finais de *Viver Mal* também acontece nesta escada da recepção. Mas antes, o mesmo momento é filmado a partir de um ponto de vista diferente, situado no patamar (fig. 110 e 112). Nesta cena, o desnível torna-se perceptível quando a cabeça desfocada de Júlia, em primeiro plano, desce as escadas enquanto Piedade organiza a estante no fundo da recepção. Este enquadramento permite ao espectador testemunhar a reação no rosto de Piedade quando diz à Júlia que não chegaram a tomar gelado juntas.

No segundo ponto de vista deste momento, a câmera está posicionada no interior do balcão, direcionada para o corpo imponente da escada. Nela, observa-se Júlia a descer com alguma dificuldade devido à lesão no joelho (fig. 111 e 112). Se na cena anterior o foco incidia sobre a reação de Piedade, aqui é a expressão de Júlia que se revela ao público através de um sorriso contido. Assim que Júlia sai de cena, o plano mantém-se fixo na escada. Este elemento arquitetónico, que acolheu e estruturou tantas histórias, permanece agora vazio, quase solitário, após a despedida da última hóspede, sublinhando o encerramento do ciclo narrativo que por ali se desenvolveu.

V. Reflexos

"O espelho arquitetónico, que devolve nosso olhar e duplica o mundo, é um recurso enigmático e assustador."³²

³² Pallasmaa, *Os olhos da pele*, 30.

A afirmação de Pallasmaa revela-se particularmente adequada para introduzir o último tema analítico de *Mal Viver* e *Viver Mal*. No díptico, os reflexos são utilizados tanto como detalhes subtis que enriquecem a composição visual da cena, como também assumem papéis determinantes em momentos em que a carga dramática exige uma elaboração espacial mais complexa.



113



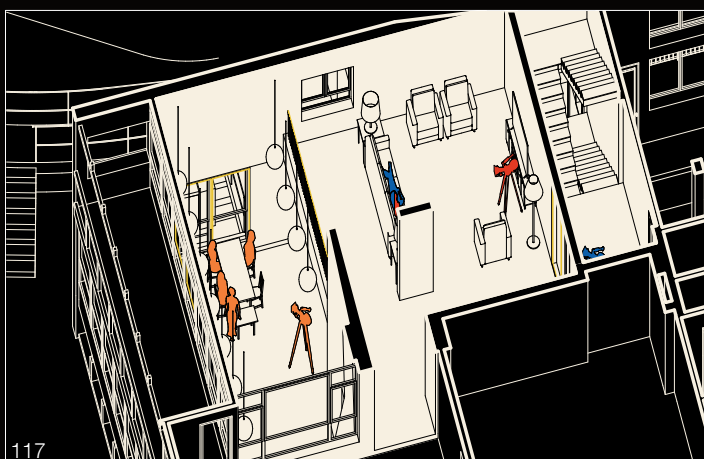
114



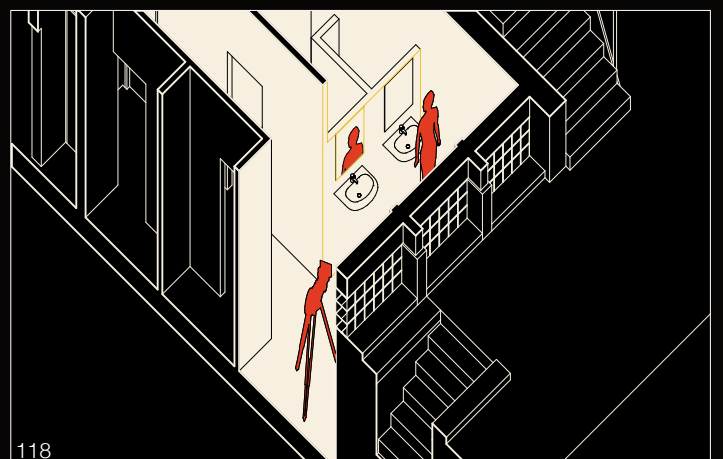
115



116



117



118

113 e 116 | **Mal Viver** (2023) João Canijo
 114 e 115 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
 117 e 118 | **Axonometrias das cenas** sem escala

A análise inicia-se, assim, por exemplos em que os reflexos desempenham uma função mais discreta. Em *Mal Viver*, enquanto Piedade assiste ao *Joker*, a câmera é posicionada de costas para o ecrã e de frente para a personagem humana (fig. 113 e 117). Ainda que o aparelho não esteja diretamente visível, a sua imagem surge desfocada, refletida no vidro das janelas do mezanino, no plano mais distante do enquadramento, integrando o conteúdo televisivo na espacialidade da cena.

Ainda na sala de televisão, numa cena de *Viver Mal*, o uso do reflexo ocorre de forma particularmente subtil. A câmera disposta no espaço das escadas, aproxima-se da porta de acesso à sala de televisão. Através do vidro e emolduradas pelos tramos da porta, Piedade e Salomé podem ser vistas sentadas no sofá, num plano mais recuado (fig. 114 e 117). Simultaneamente, no primeiro plano, as personagens humanas que constituem o foco principal do enredo de *Brincar com o Fogo*, surgem apenas através do reflexo do vidro da porta. Trata-se de um detalhe singelo, mas significativo ao reforçar a ideia de sobreposição das narrativas do díptico, permitindo que diferentes histórias coexistam num único plano.

Na sala de jantar, ainda em *Viver Mal*, os reflexos atuam através de uma ampla superfície envidraçada situada ao fundo da composição. Enquanto, em primeiro plano, Piedade serve vinho às hóspedes da história *Amor de Mãe*, o vidro reflete o restante do interior da sala, onde se observa Raquel e Salomé a explicar os pratos a uma mesa adjacente (fig. 115 e 117). O reflexo amplia o campo visual da cena e articula ações simultâneas no mesmo enquadramento.

No piso inferior, no balneário, o uso do reflexo ganha uma dimensão mais introspetiva. Num plano de longa duração, a câmera permanece estática enquanto Piedade realiza seu ritual de higiene, preparando-se para entrar na piscina (fig. 116 e 118). A composição destaca-se pelo cuidado no desenho espacial e pela iluminação, que produz uma variedade de tons de verde sobre as superfícies. Os reflexos surgem nos espelhos sobrepostos na parede divisória entre o duche dos lavatórios. No espelho mais distante, projeta-se a sombra marcada de uma parede sobre a outra, enquanto no espelho mais próximo do espectador, é possível assistir Piedade observar o próprio reflexo, reforçando a dimensão psicológica e contemplativa da cena.

O reflexo assume, assim, um papel claramente simbólico nas cenas no quarto de Sara, em *Mal Viver*. A sequência inicia-se com Piedade saindo do seu quarto por não conseguir dormir ao lado de Salomé, que dorme de olhos abertos, e então, vai a procura do colo da mãe. Desde a sua entrada no quarto, Sara deixa evidente que a presença da



119



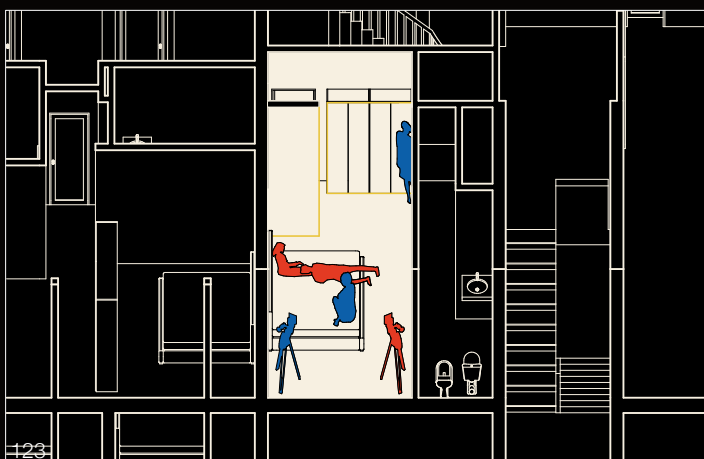
120



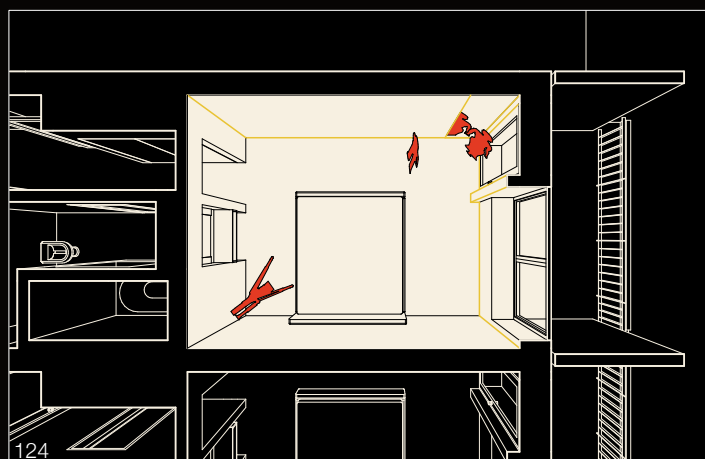
121



122



123



124

filha é um incômodo e que deseja permanecer sozinha. Piedade desabafa, então, sobre sua dificuldade em conseguir amar e lamenta que só sabe fazer mal a sua filha. Em resposta, Sara reage com algum desdém, dizendo à filha que se "deixe de drama", minimizando os seus sentimentos. A cena é construída, portanto, como um momento de grande densidade emocional, no qual o espectador acompanha a tentativa frustrada de Piedade em obter afeto, acolhimento ou até mesmo uma ajuda, que nunca lhe vai ser concedida, evidenciando o seu profundo sentimento de solidão. E isso reflete, literalmente, na forma como a cena é filmada.

Em primeiro plano, à esquerda, Sara está deitada na cama (fig. 119 e 123). Ao centro, Piedade ocupa o enquadramento no auge da sua crise emocional, enquanto tenta aproximar-se da mãe. À direita, num plano mais afastado, existe um espelho que reflete apenas a figura de Piedade deitada na cama. O espelho funciona como metáfora para uma realidade subjetiva da personagem, refletindo apenas a si e seu sofrimento, configurando um mundo no qual a mãe permanece ausente. Mesmo quando Piedade se deita sobre Sara e recebe um gesto físico de um aparente carinho, no reflexo Piedade continua sozinha, reforçando a ideia de abandono emocional.

No plano seguinte, o espelho reflete a versão da realidade de vítima de Piedade e finalmente capta a figura de Sara, debruçada sobre a filha, agredindo-a fisicamente (fig. 120). Uma verdadeira dramaturgia da violência³³. Após a agressão, Piedade remanesce estendida na cama, derrotada, refletida no espelho, enquanto Sara se recompõe e pega o robe para se vestir, olhando para a filha sem qualquer traço de piedade (fig. 121 e 123).

Algumas cenas depois, já no quarto partilhado por Salomé e Piedade, o motivo do reflexo reaparece (fig. 122 e 124). No centro da composição, Piedade apoia-se sobre um espelho, criando uma duplicação da sua própria imagem. A leitura simbólica estabelecida na cena anterior mantém-se: embora o plano enquadre mãe e filha juntas no mesmo espaço, o reflexo simboliza o oposto, revelando a solidão persistente de Piedade. O espelho torna-se, assim, um dispositivo recorrente para a expressar a realidade interior da personagem, marcada pelo isolamento e pela ausência de afeto, mesmo na presença física do outro.

Num primeiro olhar, a iluminação de todas essas cenas carregadas de peso emocional causados pelos conflitos familiares, cria uma certa contradição em relação ao que a atmosfera da cena deseja transmitir ao espectador. Quer dizer, embora as interações verbais e físicas das personagens humanas provoquem desconforto, a arquitetura enquanto personagem reflete, na verdade, o desejo interno e latente por conforto e acolhimento, por parte de todas as pessoas que ocupam seus espaços.

³³ "Aí, propusemos evidenciar uma degradação das relações entre os membros da família a partir de um modelo narrativo onde a violência entre seus membros se torna explícita." Ribas, *Uma dramaturgia da violência*, 216.



125



126



127



128



129



130

125 à 128 | **Viver Mal** (2023) João Canijo
129 e 130 | **Axonometria do hotel** sem escala

Os conflitos dentro dos quartos ocorrem também em *Viver Mal*. Nesta cena, a câmera permanece no interior para acompanhar o confronto final entre Alice e Judite por Júlia (fig. 125). Após uma atitude reiterada de vitimização e de julgamento da relação da filha, marcada por uma superproteção intrusiva, Judite pede um beijinho a Júlia quando esta sai da casa de banho para o quarto (fig. 129). Neste momento, a composição do plano assume um forte valor simbólico. O enquadramento divide-se ao meio através da aresta da parede da casa de banho. Júlia entra em cena pelo lado direito do plano, enquanto o lado oposto é quase totalmente ocupado por um espelho, que reflete a movimentação das personagens humanas com o surgimento do alvo cerne da questão. Judite sai de cena, deixando no reflexo somente a figura levemente desfocada de Alice. O espectador vê Júlia dirigir o olhar para Alice refletida, embora saiba que, na verdade, ela olha para a mãe. O espelho atua, assim, como uma metáfora da dicotomia emocional de Júlia perante as mulheres centrais da sua vida.

As próximas cenas referentes ao uso do reflexo, têm a câmera posicionada no exterior. Numa primeira abordagem ainda subtil, o plano é quase completamente tomado pela grande janela do piso da receção, que reflete Jaime e Camila já no exterior do hotel e permite observar em simultâneo Raquel e Ângela no interior (fig. 126 e 130). Aqui o vidro atua num jogo de sobreposições de corpos através das suas propriedades de transparência e reflexo, juntando duas personagens que guardam um segredo.

O jogo de sobreposições de corpos no contexto do triângulo amoroso entre Camila, Jaime e Raquel, é introduzido momentos antes da cena anterior. O casal está à espera do pequeno-almoço trazido ao quarto. Inicialmente, o plano parece confuso devido a forte presença do reflexo do exterior, que ocupa o enquadramento na sua totalidade. No entanto, assim que Raquel dirige-se à varanda e organiza a refeição sobre uma mesa, a sua figura reflete sobre a personagem do Jaime no interior do quarto (fig. 127 e 129). A posição da amante é um tanto quanto sugestiva e, apesar de Camila ainda não enxergar o que se passa entre os dois, o espectador vê que ela olha para esta cena. A seguir, Jaime vai para a varanda e encosta-se no guarda-corpo de frente para a janela do quarto. Do lado de dentro, Camila olha para fora enquanto estende uma roupa vermelha sobre a cama, e embora no reflexo do vidro da janela os corpos dos três estejam sobrepostos, a imagem refletida no espelho do interior do quarto, enquadra somente os corpos de Jaime e Raquel (fig. 128 e 129).



131



132



133



134



135



136

Voltando para *Mal Viver*, numa cena a meio do filme, o plano é inteiramente dominado pelo reflexo do vidro da paisagem exterior (fig. 131). No interior, um painel quadricular vazado e uma pequena adega agregam textura e informação, contribuindo para uma sensação de confusão espacial. Além disso, o que o espectador escuta enquanto observa Salomé com o olhar fixo e vazio no interior, é uma conversa que pertence à narrativa de *Viver Mal*. Nesse diálogo, Júlia está a reclamar do excesso de responsabilidades que sua namorada arranhou para si, enquanto ela já se sente suficientemente atarefada. A confusão e tensão da cena é transmitida tanto pela sobrecarga verbal do diálogo alheio, como pela justaposição de elementos visuais que a arquitetura revela a partir do enquadramento da câmera.

De seguida, avançando para o final de *Mal Viver*, na cena em que algumas das mulheres entram no quarto de Piedade e descobrem o significado de todas as coisas etiquetadas que ela deixou sobre a cama, Salomé dirige-se à janela e fica a olhar para o horizonte, ou para o nada (fig. 132). A câmera está posicionada na varanda, direcionada para o interior do quarto, filtrado pelo vidro e caixilho da janela. O vidro reflete os tons subtis do nascer do sol sobre o rio Cávado e a silhueta de alguns pinheiros-mansos no reflexo atuam em contraluz revelando parte do olhar vazio de Salomé. O resto do plano é praticamente tomado pelo reflexo, tornando impossível observar a reação facial de Raquel e Ângela, permanecendo apenas audíveis.

A mãe de Piedade só descobre a morte de sua filha quando chega à sala de estar e observa no exterior uma ambulância (fig. 133 e 134). Filmada também a partir do lado de fora do hotel, a cena utiliza o reflexo do vidro para mostrar, simultaneamente, o que Sara vê e a sua reação ao reconhecer que é o corpo de sua filha que está a ser levado. Assim, num só plano, esta cena é capaz de mostrar o acontecimento exterior e a resposta emocional de Sara no interior.

Por fim, a água assume um papel central no arco narrativo de Piedade (fig. 135 e 136). Enquanto elemento que reflete, a água adquire um forte simbolismo quando interpretada nesta história sob a perspectiva de Pallasmaa, quando diz que "as imagens da água são igualmente variadas e poeticamente evocativas. A água é simultaneamente a imagem da vida e da morte, é também um elemento feminino e maternal [...]"³⁴. É extremamente curiosa como esta ambivalência da água dialoga diretamente com a personagem de Piedade, que foi mulher e mãe, e que encontra na piscina do hotel um espaço de refúgio e aparente segurança no caos familiar. Ao longo da narrativa, Piedade enfrenta uma batalha dentro de si entre a vida e a morte, um conflito que se resolve tragicamente no final, quando a morte vence, e Piedade se entrega a ela na piscina.

³⁴ Juhani Pallasmaa, *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture* (Chichester: Wiley, 2011), 50, tradução da autora.

parte IV



investigação

visual





action!

² Haydn, Symphony No. 49 "La passione", I. Adagio.

I. Ensaio fílmico

O ensaio fílmico propõe uma narrativa arquitetónica que decorre ao longo de 24 horas no Hotel Parque do Rio, ao som de Adagio da Symphony No.49 "La Passione", de Joseph Haydn² (1732-1809). O filme centra-se na arquitetura do hotel e acompanha, em simultâneo, uma personagem humana ao longo desse ciclo temporal. Esta figura é observada a habitar os diferentes ambientes, a caminhar, a correr e a realizar pequenas performances entre o corpo e o espaço, inspiradas pela sua arquitetura. Pontualmente, surgem outros hóspedes, sempre de forma discreta, e as funcionárias do hotel, reforçando a condição habitada do edifício.

As 24 horas representadas resultam da montagem de fragmentos registados ao longo de três dias de estadia no hotel, capturados utilizando uma câmara e um tripé. O ponto de partida para as filmagens surge de uma lista de enquadramentos retirados do díptico em estudo, utilizada como ferramenta de análise e tentativa de recriar esses planos. Apesar desta lista, não existiu um roteiro previamente definido, o que, por um lado permitiu liberdade na exploração da arquitetura do hotel e favoreceu uma experiência cinestésica dos espaços, mas, por outro, justifica pequenas descontinuidades espaciais ou de figurino entre cenas.

Este ensaio, constituiu um exercício particularmente enriquecedor após o desenvolvimento do estudo teórico. Permitiu aprofundar a compreensão dos enquadramentos concebidos pela direção de fotografia de *Mal Viver* e *Viver Mal* e, sobretudo, experimentar novos pontos de vista e composições, explorados de forma autónoma e diretamente inspirados pela luz, pelos materiais, pela própria arquitetura.

O filme pode ser assistido a partir do link: <https://youtu.be/DDAU6nH8pYo>

II. Ensaio fotográfico

O ensaio fotográfico, inserido nas páginas seguintes, surge no mesmo contexto de investigação do ensaio fílmico, como um prolongamento do trabalho de observação e análise do espaço. Introduce enquadramentos que não foram capturados em vídeo e que se revelam particularmente eficazes enquanto imagens estáticas. Este ensaio é, assim, composto, por um conjunto seletivo de fotografias do Hotel Parque do Rio, capturadas em abril de 2026 pela autora.

























A hand is visible on the right side of the frame, pointing towards the left. The background is a clear, bright blue sky. In the bottom right corner, there is a white rectangular box.

and if I don't see ya, good afterno



epílogo

on, good evening and good night!

Epílogo

A vontade de aprofundar o entendimento da relação entre arquitetura e cinema já existia antes do contacto com os filmes *Mal Viver* e *Viver Mal*. No entanto, foi precisamente através dos filmes de João Canijo que se tornou evidente a possibilidade de pensar a arquitetura para além do seu papel enquanto cenário, mas como personagem. Esse interesse foi ainda reforçado pelo edifício do Hotel Parque do Rio, cuja arquitetura já era previamente conhecida e admirada. Em retrospectiva, esta investigação resultou da confluência de três dimensões fundamentais: o interesse prévio pela relação entre arquitetura e cinema, a descoberta do cinema de Canijo como um território fértil para essa reflexão, e a presença de um edifício concreto e acessível que já despertava curiosidade enquanto objeto arquitetónico.

Como já foi mencionado, desde a primeira visualização dos filmes, de forma intuitiva, a arquitetura revelou-se como uma verdadeira personagem na narrativa e essa percepção foi sendo progressivamente confirmada ao longo da investigação através de descobertas sucessivas. Diversas entrevistas e artigos revelaram-se particularmente significativos, ao confirmar que a leitura da arquitetura como personagem não era apenas uma interpretação própria, mas uma intenção assumida pelos próprios criadores. Em paralelo, a análise da filmografia de João Canijo permitiu reconhecer a forte e constante presença da arquitetura ao longo do seu percurso cinematográfico, com especial relevância no seu primeiro filme, *Três Menos Eu* (1988). Esta continuidade reforça a ideia de que a arquitetura assume, no seu cinema, um papel estrutural na construção das narrativas. Esta forte presença arquitetónica pode ser compreendida à luz do carácter profundamente realista da obra de Canijo¹. O uso de espaços reais, faz com que a arquitetura esteja sempre inscrita na imagem fílmica.

Na filmografia de João Canijo, a casa surge de forma recorrente como o lugar onde reside a violência das relações familiares, tema central da sua obra. À luz desta leitura, torna-se particularmente significativo pensar o hotel no díptico como um espaço que dá continuidade a esse lugar violento. A sua decadência contida transforma-o num prolongamento da casa enquanto espaço de conflito. Em *Mal Viver*, a gestão do hotel por uma família de mulheres evidencia uma tríade indissociável entre questões pessoais, familiares e profissionais. A instabilidade emocional da matriarca desencadeia uma série de desequilíbrios nas suas descendentes, uma vez que o processo de decisão sobre a venda do hotel, funciona, ainda, como um catalisador das tensões latentes. Em *Viver Mal*, os hóspedes que regressam ao hotel já o conhecem, o que faz com que este se transforme numa verdadeira extensão das suas casas e dinâmicas familiares. Se a dramaturgia da violência se manifesta tradicionalmente no espaço

¹ "O realizador João Canijo, [...] procura, nos seus filmes, entrelaçar uma tendência realista com a introdução do melodrama, sobretudo devido às suas narrativas intensas. Podemos, de certa forma, dizer que João Canijo procura situar-se no melodrama de uma forma realista. Como corolário desta complementaridade, o cineasta desenvolve uma dramaturgia da violência como significante de uma intensa discussão cinematográfica sobre a identidade nacional, que resulta na demolição violenta de lugares comuns." Ribas, *Uma dramaturgia da violência*, 259.

² "Neste contexto, a casa de família torna-se o local privilegiado para o cineasta retratar várias sequências de confronto e violência: a casa de família nunca é um refúgio, mas sim um lugar de convulsão emocional. É um espaço privado e íntimo, normalmente escondido da vista dos outros, cuja dinâmica João Canijo revela. Daí que a mise-en-scène se concentre decisivamente nestes espaços interiores, que são determinantes na construção dramática, por contraste com os espaços exteriores." Ribas, *Uma dramaturgia da violência*, 216.

doméstico², o hotel assume aqui o papel de prolongamento desse espaço familiar violento.

É igualmente relevante recordar que o Hotel Parque do Rio já existia no imaginário de João Canijo, e perceber como o seu retorno a este lugar afetivo da sua infância permitiu a continuidade da construção das narrativas do díptico. O edifício apresentou-se determinante na definição das composições e dos enquadramentos das cenas, estudadas rigorosamente pelo realizador e pela diretora de fotografia Leonor Teles, semanas antes do início das filmagens. Este processo evidencia, assim, a centralidade do hotel na construção visual e narrativa dos filmes.

Neste contexto, a filmografia de Canijo, e em particular o díptico *Mal Viver e Viver Mal*, constituíram um verdadeiro laboratório de experimentação, permitindo aprofundar de forma consistente a investigação sobre as relações inerentes entre arquitetura e cinema. O estudo dos filmes revelou-se um espaço privilegiado para testar conceitos, metodologias e leituras espaciais, evidenciando o potencial do cinema como instrumento de análise arquitetónica.

A metodologia adotada ao longo da investigação foi igualmente fundamental para esse aprofundamento. Os desenhos arquitetónicos, as axonometrias e perspetivas das cenas e a investigação visual foram determinantes para compreender a forma como o espaço construído é apropriado, transformado e reinterpretado na criação do espaço fílmico. O trabalho prático surgiu como uma parte essencial do processo de desenvolvimento, permitindo uma leitura em primeira pessoa da relação entre enquadramento cinematográfico, espaço arquitetónico e narrativa.

Por fim, este percurso investigativo e prático contribuiu significativamente tanto para o desenvolvimento de uma abordagem e reflexão teórica, como para o reforço de uma compreensão mais profunda da relação ontológica entre arquitetura e cinema. Todo esse processo intensificou ainda mais a admiração e o entusiasmo pelo cruzamento destes dois campos, longe de existirem como disciplinas autónomas e isoladas, mas como mundos que coexistem, dialogam e se constroem mutuamente.

A arquitetura fílmica no cinema de Canijo permitiu-me tudo isso.





referências



2

I. Bibliografia

Allon, Fábio. *Arquiteturas Filmicas*. Curitiba: Encrenca, 2016.

Araújo, Nelson, ed. *História do cinema: Dos primórdios ao cinema contemporâneo*. Lisboa: Edições 70, 2021.

Bazin, André. *What Is Cinema?* Vol. 1. Traduzido por Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 2001. Trabalho original publicado em 1958.

Bergfelder, Tim. *Film Architecture and the Transnational Imagination*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Bruno, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film*. 2nd ed. New York: Verso, 2002.

Capitão, Joel Amorim. "Paisagem, plano e arquitetura: O caso de Ofir." Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra, 2023. Repositório Institucional da Universidade de Coimbra.

Colomina, Beatriz. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. 5th printing. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

Colomina, Beatriz. *X-Ray Architecture*. Baden: Lars Müller Publishers, 2019.

Fernandez, Sérgio. *Em percurso: Arquitectura portuguesa, 1930–1974*. Com prefácio de Alexandre Alves Costa. 2.^a ed. Textos Teóricos. Porto: FAUP Publicações, 1988.

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

Lamster, Mark, ed. *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, 2000.

Neumann, Dietrich. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich e New York: Prestel, 1996.

Neves, António Luís Pereira da Silva. "Armenio Losa e Cassiano Barbosa: Arquitectura do segundo pós-guerra – Arquitectura moderna, nacionalismo e nacionalização." Vol. 1. Tese de doutoramento, s.d.

Pallasmaa, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. 2nd ed. Helsinki: Rakennustieto, 2007.

Pallasmaa, Juhani. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*. Chichester: Wiley, 2011.

Pallasmaa, Juhani. *Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos*. Traduzido por Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Pallasmaa, Juhani. *Essências*. Traduzido por Alexandre Salvaterra. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

Ribas, Daniel. *Uma dramaturgia da violência: Os filmes de João Canijo*. Lisboa: Imprensa de História Contemporânea, 2019.

Tanizaki, Junichirō. *Elogio da sombra*. Traduzido por Margarida Gil Moreira. Introdução de Pedro Serrano. Lisboa: Relógio d'Água, 2016. Trabalho original publicado em 1933.

Távora, Fernando, Michel Toussaint, e Rui Morais de Sousa. *Casa de férias em Ofir = Summer House at Ofir: 1957–1958*. Barcelona: Blau, 1992.

Tostões, Ana. *Os verdes anos na arquitectura portuguesa dos anos 50*. 2.^a ed. Porto: FAUP Publicações, 1997.

Trabulo, Maria Leonor Ramos Tomé de Almeida. "Promenade architecturale: Paralelismos hápticos na arquitectura e no cinema." Dissertação de mestrado, Universidade Lusíada do Porto, 2016.

Urbano, Luís. *Histórias simples: Textos sobre arquitectura e cinema*. Ruptura Silenciosa, Porto: AMDJAC, 2013.

Zumthor, Peter. *Atmosferas: Entornos arquitectónicos – As coisas que me rodeiam*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

II. Webgrafia

Todos os links acessíveis à data de 29 de maio de 2026.

À Pala de Walsh. "Mal viver / viver mal: A divina tragédia." Junho de 2023. <https://apaladewalsh.com/2023/06/mal-viver-viver-mal-a-divina-tragedia/>.

AlCinema. "O que é uma decupagem?" S.d. <https://www.aicinema.com.br/o-que-e-uma-decupagem/>.

Allon dos Santos, Fábio. "A arquitetura como agente fílmico." Vitruvius, fevereiro de 2004. <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>.

Andrade, Sérgio C. “João Canijo: ‘O hotel é uma personagem que prende a família’.” Público, 11 de maio de 2023. <https://www.publico.pt/2023/05/11/culturaipsilon/noticia/joao-canijo-hotel-personagem-prende-familia-2048349>.

ArchDaily Brasil. “Top 10 filmes sobre cidades.” 2016. <https://www.archdaily.com.br/br/783439/top-10-filmes-sobre-cidades>.

Arquivo Municipal de Esposende. “Piscina de Ofir.” S.d. <https://arquivo.cm-esposende.pt/descriptions/7882>.

Baratto, Romullo. “How Architecture Speaks through Cinema.” ArchDaily, 14 de setembro de 2022. <https://www.archdaily.com/872754/how-architecture-speaks-through-cinema>.

câmera, Vasco, e Ana Brígida. “Mal viver / viver mal: Lágrimas e suspiros por João Canijo e Leonor Teles.” Público, 12 de maio de 2023. <https://www.publico.pt/2023/05/12/culturaipsilon/noticia/lagrimas-suspiros-joao-canijo-leonor-teles-2048098>.

Canijo, João. Hotel do Rio. Série de televisão, 4 episódios. RTP; Midas Filmes, 2024. RTP Play. <https://www.rtp.pt/play/p13656/hotel-do-rio>.

Castello, Lineu. “Meu tio era um Blade Runner: Ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema.” Vitruvius, maio de 2002. <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.024/781>.

Coffeepaste. “O cinema de João Canijo (entrevista).” Vídeo do YouTube, 11 de maio de 2023. https://www.youtube.com/watch?v=AOt_TvExEWQ.

Deadline. “‘Bad Living’ (Mal Viver) Berlin Review.” 23 de fevereiro de 2023. <https://deadline.com/2023/02/mal-viver-berlin-review-joao-canijo-latest-film-depicts-women-in-endless-misery-1235268365/>.

Galeria Municipal do Porto. “Conversas de Galeria: Leonor Teles.” <https://www.galeriamunicipaldoporto.pt/pt/programas/conversas-de-galeria/20260219-conversas-de-galeria-leonor-teles/>.

Gonçalves, Inês Lopes. “Rita Blanco.” *Não Mandas em Mim*. 23 de junho de 2024. Vídeo do YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3v0FjhUL5IU>.

IMDb. “Bad Living (Mal Viver).” S.d. <https://www.imdb.com/title/tt26440896/>.

IMDb. “Film Locations.” S.d. <https://www.imdb.com/title/tt2358891/locations/>. IMDb. “Viver Mal.” S.d. <https://www.imdb.com/title/tt14007288/>.

IndieWire. "The French Dispatch Inspiration." S.d. <https://www.indiewire.com/gallery/french-dispatch-inspiration/gold-of-naples/>.

Instituto Moreira Salles. "Viver Mal." Instituto Moreira Salles. <https://ims.com.br/filme/viver-mal/>.

International Cinephile Society. "Berlinale 2023 Review: Bad Living (João Canijo)." 22 de fevereiro de 2023. <https://icsfilm.org/reviews/berlinale-2023-review-bad-living-joao-canijo/>.

IONCINEMA. "Interview: João Canijo – Bad Living (Mal Viver)." Vídeo do YouTube, 20 de novembro de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=L9B35mKIBCo>.

João Lima. "La sortie de l'usine Lumière à Lyon II, 1896, par Louis Lumière [HD]." Vídeo do YouTube, 6 de julho de 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=rtRwS2xlrU4>.

Kiang, Jessica. "Bad Living Review." Variety, 26 de fevereiro de 2023. <https://variety.com/2023/film/reviews/bad-living-review-1235520733/>.

Letterboxd. "Sentimental Value: Joachim Trier, Renate Reinsve, and Inga lbsdottter Lilleaas Break Down the Film." Vídeo do YouTube, 5 de novembro de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=FME8xSUpsjo>.

Lopes, Sara. "Ícónica piscina dos anos 60 no norte do país torna-se estrela de filmes e séries." NiT, 17 de junho de 2024. <https://www.nit.pt/fora-de-casa/turismos-rurais-e-hoteis/iconica-piscina-dos-anos-60-no-norte-do-pais-torna-se-estrela-de-filmes-e-series>.

Medium. "The Shining: An Architectural Review of Perception." S.d. <https://medium.com/design-bootcamp/the-shining-an-architectural-review-of-perception-80f79e887e9c>.

Meneses, Inês. "João Canijo." Fala com Ela. RTP Antena 1, 9 de agosto de 2024. Vídeo do YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JMsAlnwgSlc>.

Midas Filmes. "Mal Viver." 2023. <https://www.midas-filmes.pt/filmes/mal-viver/>.

Midas Filmes. "Viver Mal." 2023. <https://www.midas-filmes.pt/producao/viver-mal/>.

MUBI. "Video Essay: Interior Design – Joachim Trier on Sentimental Value." Vídeo do YouTube, 13 de fevereiro de 2026. https://www.youtube.com/watch?v=sgV7jh_2laY.

Name, Leo. "O cinema e a cidade: Simulação, vivência e influência (1)." Vitruvius, fevereiro de 2003. <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.033/706>.

Name, Leo. “Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade (1).” Vitruvius, junho de 2003. <https://vitruvius.com.br/index.php/revistas/read/arquitextos/04.037/676>.

Parque do Rio. “História.” S.d. <https://parquedorio.pt/pt/historia>. Público. “A fé de João Canijo num cinema do real.” 27 de abril de 2017. <https://www.publico.pt/2017/04/27/culturaipsilon/noticia/a-fe-de-joao-canijo-num-cinema-do-real-1769831>.

Público. “Como Ingmar Bergman nos leva de ‘Valor sentimental’ a João Canijo.” Vídeo do YouTube, 6 de fevereiro de 2026. <https://www.youtube.com/watch?v=k5cqs7fV9uY>.

RTP. “Visita guiada.” S.d. <https://www.rtp.pt/play/p4530/e367405/visita-guiada>. RTP Antena 1. “João Canijo.” Vídeo do YouTube, 9 de agosto de 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=JMsAlnwgSlc>.

SIC Notícias. “A beleza das pequenas coisas: Rita Blanco.” Podcast, Spotify, 21 de março de 2025. <https://open.spotify.com/episode/3TLZtd9j8At5QfF5VK83Oh>.

Sol. “A ponte de Fão.” 19 de fevereiro de 2015. <https://sol.iol.pt/2015/02/19/a-ponte-de-fao>.

Teatro Nacional D. Maria II. “João Canijo.” Vídeo do YouTube, 3 de dezembro de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=veDURAWHz9E>.

The Upcoming. “João Canijo on Bad Living (Mal Viver) and Living Bad (Viver Mal) at Berlin Film Festival 2023.” Vídeo do YouTube, 28 de fevereiro de 2023. https://www.youtube.com/watch?v=ZK_8ezGPJol.

Torres, Ana Rita. “Mal viver / viver mal: À procura da alma.” Público, 17 de junho de 2023. <https://www.publico.pt/2023/06/17/culturaipsilon/cronica/mal-viver-viver-mal-procura-alma-2053666>.

Universidade Lusófona. “Entrevista a João Canijo.” Vídeo do YouTube, 19 de fevereiro de 2016. https://www.youtube.com/watch?v=zHsG4y_sgoc.

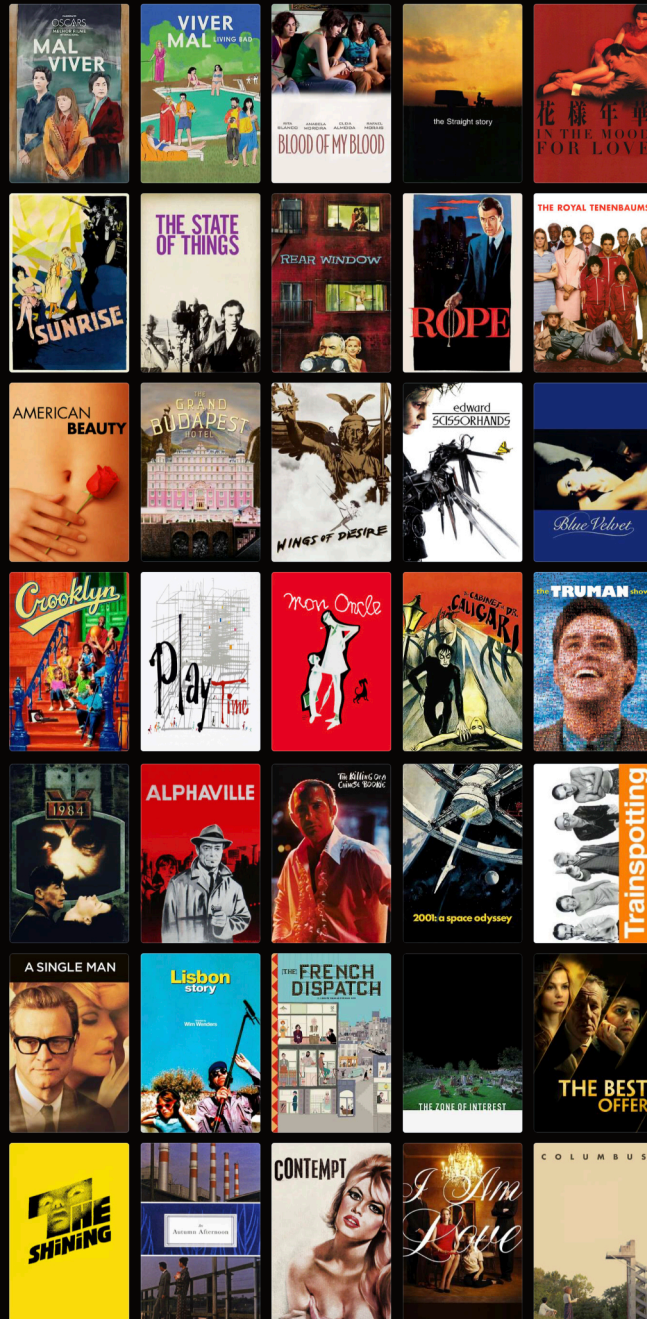
Visão. “Mal viver e viver mal, de João Canijo: Circuitos fechados.” 12 de maio de 2023. <https://visao.pt/visaose7e/ver/2023-05-12-mal-viver-e-viver-mal-de-joao-canijo-circuitos-fechados/>.

Visit Esposende. “Modernist Architecture Tour – Arq. Júlio Oliveira (1962).” S.d. <https://www.visitesposende.com/en/fazer/roteiros/modernist-architecture-tour/arq-julio-oliveira--1962>.

Visit Esposende. “Roteiro de arquitetura modernista.” S.d. <https://www.visitesposende.com/pt/fazer/roteiros/roteiro-arquitetura-modernista>.

arquiteturas filmicas

under construction



3

III. Filmografia

Lista disponível para consulta: <https://boxd.it/CtObY>.

Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 2011. *Sangue do Meu Sangue*. Midas Filmes.

Lynch, David, real. 1999. *The Straight Story*. Walt Disney Pictures.

Wong Kar-wai, real. 2000. *In the Mood for Love*. Block 2 Pictures.

Murnau, F. W., real. 1927. *Sunrise: A Song of Two Humans*. Fox Film Corporation.

Wenders, Wim, real. 1982. *The State of Things*. Gray City.

Hitchcock, Alfred, real. 1954. *Rear Window*. Paramount Pictures.

Hitchcock, Alfred, real. 1948. *Rope*. Transatlantic Pictures.

Anderson, Wes, real. 2001. *The Royal Tenenbaums*. Touchstone Pictures.

Mendes, Sam, real. 1999. *American Beauty*. DreamWorks Pictures.

Anderson, Wes, real. 2014. *The Grand Budapest Hotel*. Fox Searchlight Pictures.

Wenders, Wim, real. 1987. *Wings of Desire*. Road Movies.

Burton, Tim, real. 1990. *Edward Scissorhands*. 20th Century Fox.

Lynch, David, real. 1986. *Blue Velvet*. De Laurentiis Entertainment Group.

Lee, Spike, real. 1994. *Crooklyn*. Universal Pictures.

Tati, Jacques, real. 1967. *Playtime*. Specta Films.

Tati, Jacques, real. 1958. *Mon Oncle*. Specta Films.

Wiene, Robert, real. 1920. *The Cabinet of Dr. Caligari*. Decla-Bioscop.

Weir, Peter, real. 1998. *The Truman Show*. Paramount Pictures.

Radford, Michael, real. 1984. *Nineteen Eighty-Four*. Virgin Films.

Godard, Jean-Luc, real. 1965. *Alphaville*. Athos Films.

Cassavetes, John, real. 1976. *The Killing of a Chinese Bookie*. Faces International Films.

Kubrick, Stanley, real. 1968. *2001: A Space Odyssey*. Metro-Goldwyn-Mayer.

Boyle, Danny, real. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films.

Ford, Tom, real. 2009. *A Single Man*. Artina Films.

Wenders, Wim, real. 1994. *Lisbon Story*. Road Movies.

Anderson, Wes, real. 2021. *The French Dispatch*. Searchlight Pictures.

Glazer, Jonathan, real. 2023. *The Zone of Interest*. A24.

Tornatore, Giuseppe, real. 2013. *La migliore offerta*. Warner Bros. Italia.

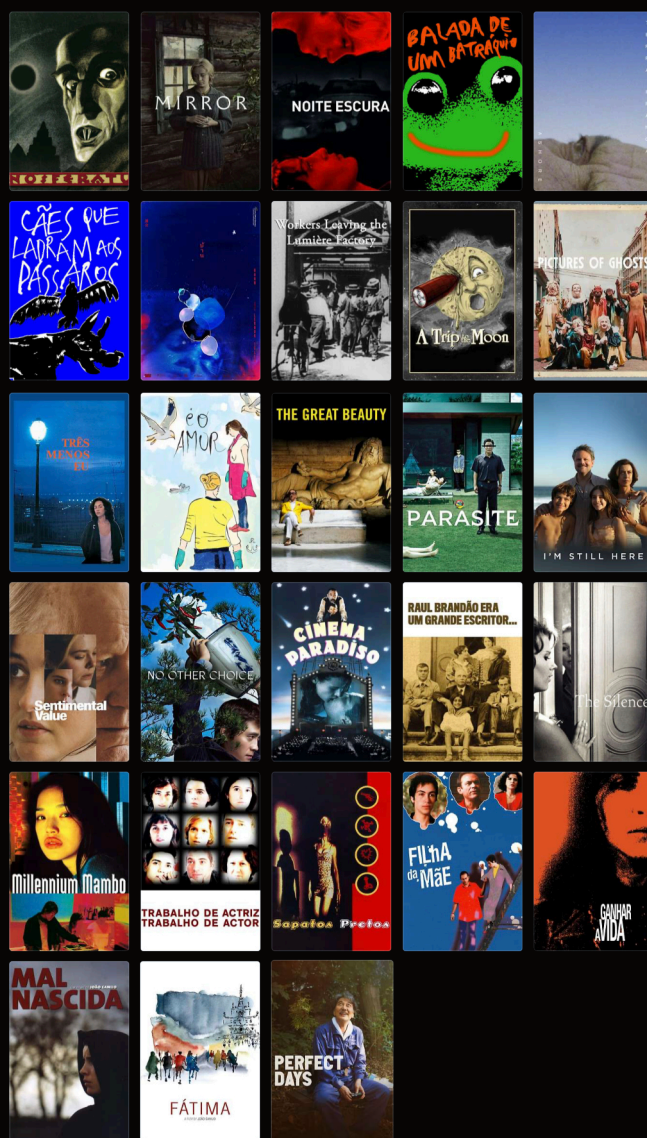
Kubrick, Stanley, real. 1980. *The Shining*. Warner Bros.

Ozu, Yasujiro, real. 1962. *An Autumn Afternoon*. Shochiku.

Godard, Jean-Luc, real. 1963. *Le mépris*. Compagnia Cinematografica Champion.

Guadagnino, Luca, real. 2009. *Io sono l'amore*. First Sun.

Kogonada, real. 2017. *Columbus*. Depth of Field.



4

Murnau, F. W., real. 1922. *Nosferatu: A Symphony of Horror*. Prana Film.

Tarkovsky, Andrei, real. 1975. *Mirror*. Mosfilm.

Canijo, João, real. 2004. *Noite escura*. Midas Filmes.

Teles, Leonor, real. 2016. *Balada de um batráquio*. Uma Pedra no Sapato.

Teles, Leonor, real. 2018. *Terra Franca*. Uma Pedra no Sapato.

Teles, Leonor, real. 2019. *Cães que ladram aos pássaros*. Uma Pedra no Sapato.

Teles, Leonor, real. 2023. *Baan*. Uma Pedra no Sapato.

Lumière, Louis, and Auguste Lumière, real. 1895. *Workers Leaving the Lumière Factory*. Société Lumière.

Méliès, Georges, real. 1902. *A Trip to the Moon*. Star Film Company.

Mendonça Filho, Kleber, real. 2023. *Retratos fantasmas*. CinemaScópio.

Canijo, João, real. 1987. *Três Menos Eu*. Instituto Português de Cinema.

Canijo, João, real. 2012. *É o amor*. Midas Filmes.

Sorrentino, Paolo, real. 2013. *La grande bellezza*. Indigo Film.

Bong Joon-ho, real. 2019. *Parasite*. Barunson E&A.

Salles, Walter, real. 2024. *Ainda Estou Aqui*. VideoFilmes.

Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.

Park Chan-wook, real. 2025. *No Other Choice*. Moho Film.

Tornatore, Giuseppe, real. 1988. *Cinema Paradiso*. Cristaldi-film.

Canijo, João, real. 2012. *Raul Brandão era um grande escritor*. Midas Filmes.

Bergman, Ingmar, real. 1963. *Tystnaden*. Svensk Filmin-dustri.

Hou Hsiao-hsien, real. 2001. *Millennium Mambo*. Paradis Films.

Canijo, João, real. 2011. *Trabalho de atriz, trabalho de actor*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 1998. *Sapatos Pretos*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 1990. *Filha da Mãe*. Instituto Português de Cinema.

Canijo, João, real. 2001. *Ganhar a Vida*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 2007. *Mal Nascida*. Midas Filmes.

Canijo, João, real. 2017. *Fátima*. Midas Filmes.

Wenders, Wim, real. 2023. *Perfect Days*. Master Mind Ltd., Spoon Inc., e Wenders Images.

IV. Discografia

Haydn, Joseph. Symphony No. 49 in F Minor, Hob. I:49 “La passione”: I. Adagio. Interpretada pela Tafelmusik Baroque Orchestra, Rachel Podger. Gravação sonora.



5

V. Índice de Imagens

Resumo | *Abstract*

1 | Tornatore, Giuseppe, real. 1988. *Cinema Paradiso*. Cristaldifilm.

Sumário

1 | Godard, Jean-Luc, real. 1963. *Le Mépris*. Compagnia Cinematografica Champion.

Prólogo

1 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.

Parte I Arquitetura e Cinema

1 | Weir, Peter, real. 1998. *The Truman Show*. Paramount Pictures.

2 | Glazer, Jonathan, real. 2023. *The Zone of Interest*. A24.

3 | Weir, Peter, real. 1998. *The Truman Show*. Paramount Pictures.

4 | Kühn, Bruna. *Urca, Rio de Janeiro, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.

5 | Wenders, Wim, real. 1994. *Lisbon story*. Road Movies.

6 | Kühn, Bruna. *Lisboa, Portugal*. 2024. Fotografia da autora.

7 | Sorrentino, Paolo, real. 2013. *La grande bellezza*. Indigo Film.

8 | Kühn, Bruna. *Palazzo Ducale, Veneza, Itália*. 2024. Fotografia da autora.

9 | Boyle, Danny, real. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films.

10 | Kühn, Bruna. *Lisboa, Portugal*. 2024. Fotografia da autora.

11 | Godard, Jean-Luc, real. 1963. *Le mépris*. Compagnia Cinematografica Champion.

12 | Kühn, Bruna. *Acrópole de Atenas, Atenas, Grécia*. 2023. Fotografia da autora.

13 | Anderson, Wes, real. 2014. *The Grand Budapest Hotel*. Fox Searchlight Pictures.

14 | Kühn, Bruna. *Giardino di Boboli, Arquitecto Niccolò Pericoli, Florença, Itália*. 2023. Fotografia da autora.

15 | Murnau, F. W. real. 1922. *Nosferatu: A symphony of horror*. Prana Film.

- 16 | Kühn, Bruna. *Casa na Cerdeira, Coimbra, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.
- 17 | Wenders, Wim, real. 1987. *Wings of Desire*. Road Movies.
- 18 | Kühn, Bruna. *Conjunto Habitacional Cinco Dedos, Arquiteto Vítor Figueiredo, Lisboa, Portugal*. 2021. Fotografia da autora.
- 19 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.
- 20 | Kühn, Bruna. *Casa de Vidro, Arquiteta Lina Bo Bardi, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 21 | Mendes, Sam, real. 1999. *American Beauty*. DreamWorks Pictures.
- 22 | Kühn, Bruna. *Villa Savoye, Arquiteto Le Corbusier, Poissy, França*. 2023. Fotografia da autora.
- 23 | Wenders, Wim, real. 1982. *The State of Things*. Gray City.
- 24 | Kühn, Bruna. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 25 | Glazer, Jonathan, real. 2023. *The Zone of Interest*. A24.
- 26 | Kühn, Bruna. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 27 | Tati, Jacques, real. 1958. *Mon Oncle*. Specta Films.
- 28 | Kühn, Bruna. *FAUP, Arquiteto Álvaro Siza, Porto, Portugal*. 2022. Fotografia da autora. https://www.instagram.com/reel/Cm7cAL0A4Ln/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFiZA==.
- 29 | Anderson, Wes, real. 2021. *The French Dispatch*. Searchlight Pictures.
- 30 | Kühn, Bruna. *FAUP, Arquiteto Álvaro Siza, Porto, Portugal*. 2022. Fotografia da autora. https://www.instagram.com/reel/Cm7cAL0A4Ln/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFiZA==.
- 31 | Park Chan-Wook. real. 2025. *No Other Choice*. Moho Film.
- 32 | Kühn, Bruna. *Casa de Vidro, Arquiteta Lina Bo Bardi, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 33 | Tati, Jacques, real. 1967. *Playtime*. Specta Films.
- 34 | Kühn, Bruna. *SESC Pompeia, Arquiteta Lina Bo Bardi, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.

- 35 | Tati, Jacques, real. 1958. *Mon Oncle*. Specta Films.
- 36 | Costa, Hugo. *Maison La Roche, Arquiteto Le Corbusier, Paris, França*. 2023. Fotografia.
- 37 | Godard, Jean-Luc, real. 1963. *Le Mépris*. Compagnia Cinematografica Champion.
- 38 | Kühn, Bruna. *Acrópole de Atenas, Atenas, Grécia*. 2023. Fotografia da autora.
- 39 | Sorrentino, Paolo, real. 2013. *La grande Bellezza*. Indigo Film.
- 40 | Kühn, Bruna. *Santiago de Compostela, Espanha*. 2025. Fotografia da autora.
- 41 | Kogonada. real. 2017. *Columbus*. Depth of Field.
- 42 | Kühn, Bruna. *Église Saint-Pierre, Arquiteto Le Corbusier, Firminy, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 43 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.
- 44 | Kühn, Bruna. *Kursaal Auditorium and Congress Center, Arquiteto Rafael Moneo, San Sebastián, Espanha*. 2022. Fotografia da autora.
- 45 | Kogonada. real. 2017. *Columbus*. Depth of Field.
- 46 | Kühn, Bruna. *FAU-USP - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, Arquiteto Vilanova Artigas, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 47 | Anderson, Wes, real. 2014. *The Grand Budapest Hotel*. Fox Searchlight Pictures.
- 48 | Kühn, Bruna. *MASP, Arquiteta Lina Bo Bardi, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 49 | Park Chan-Wook. real. 2025. *No Other Choice*. Moho Film.
- 50 | Kühn, Bruna. *FAU-USP, Arquiteto Vilanova Artigas, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 51 | Sorrentino, Paolo, real. 2013. *La grande bellezza*. Indigo Film.
- 52 | Kühn, Bruna. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 53 | Tati, Jacques, real. 1958. *Mon Oncle*. Specta Films.

- 54 | Kühn, Bruna. *Oca - Parque Ibirapuera, Arquiteto Oscar Niemeyer, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 55 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.
- 56 | Kühn, Bruna. *Villa Le Lac, Arquiteto Le Corbusier, Corseaux, Suíça*. 2024. Fotografia da autora.
- 57 | Salles, Walter, real. 2024. *Ainda Estou Aqui*. VideoFilmes.
- 58 | Costa, Hugo. *Árvore, Vila do Conde, Portugal*. 2024. Fotografia.
- 59 | Salles, Walter, real. 2024. *Ainda Estou Aqui*. VideoFilmes.
- 60 | Kühn, Bruna. *Vufflens-le Château, Suíça*. 2024. Fotografia da autora.
- 61 | Anderson, Wes, real. 2021. *The French Dispatch*. Searchlight Pictures.
- 62 | Kühn, Bruna. *Mandrakia, Milos, Grécia*. 2023. Fotografia da autora.
- 63 | Kubrick, Stanley, real. 1980. *The Shining*. Warner Bros.
- 64 | Kühn, Bruna. *Fondazione Querini Stampalia, Arquiteto Carlo Scarpa, Veneza, Itália*. 2023. Fotografia da autora.
- 65 | Murnau, F. W. real. 1922. *Nosferatu: A symphony of horror*. Prana Film.
- 66 | Costa, Hugo. *Maison La Roche, Arquiteto Le Corbusier, Paris, França*. 2023. Fotografia.
- 67 | Radford, Michael, real. 1984. *Nineteen Eighty-Four*. Virgin Films.
- 68 | Costa, Hugo. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia.
- 69 | Bong Joon-ho. real. 2019. *Parasite*. Barunson E&A.
- 70 | Kühn, Bruna. *Casa de Chá, Arquiteto Álvaro Siza, Leça da Palmeira, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.
- 71 | Tornatore, Giuseppe, real. 2013. *La migliore offerta*. Warner Bros.
- 72 | Kühn, Bruna. *Palazzo Te, Arquiteto Giulio Romano, Mântua, Itália*. 2023. Fotografia da autora.
- 73 | Kubrick, Stanley, real. 1980. *The Shining*. Warner Bros.

- 74 | Kühn, Bruna. *MON - Museu Oscar Niemeyer, Arquiteto Oscar Niemeyer, Curitiba, Brasil*. 2019. Fotografia da autora.
- 75 | Glazer, Jonathan, real. 2023. *The Zone of Interest*. A24.
- 76 | Kühn, Bruna. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 77 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.
- 78 | Kühn, Bruna. *Couvent Sainte-Marie de La Tourette, Arquiteto Le Corbusier, França*. 2022. Fotografia da autora.
- 79 | Murnau, F. W. real. 1922. *Nosferatu: A symphony of horror*. Prana Film.
- 80 | Kühn, Bruna. *Bairro da Bouça, Arquiteto Álvaro Siza, Porto, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 81 | Trier, Joachim, real. 2025. *Sentimental Value*. Nordisk Film.
- 82 | Kühn, Bruna. *125, Arquitetura fala atelier, Matosinhos, Portugal*. 2023. Fotografia da autora.
- 83 | Tarkovsky, Andrei, real. 1975. *Mirror*. Mosfilm.
- 84 | Kühn, Bruna. *Palazzo Franchetti, Veneza, Itália*. 2023. Fotografia da autora.
- 85 | Wenders, Wim, real. 1994. *Lisbon Story*. Road Movies.
- 86 | Kühn, Bruna. *FAU-USP, Arquiteto Vilanova Artigas, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.
- 87 | Glazer, Jonathan, real. 2023. *The Zone of Interest*. A24.
- 88 | Kühn, Bruna. *Casa do Cinema Manoel de Oliveira - Serralves, Arquiteto Álvaro Siza, Porto, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.
- 89 | Kogonada. real. 2017. *Columbus*. Depth of Field.
- 90 | Kühn, Bruna. *Fundação Livraria Lello, Arquiteto Álvaro Siza, Leça do Balio, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.
- 91 | Kogonada. real. 2017. *Columbus*. Depth of Field.
- 92 | Kühn, Bruna. *Fundação Livraria Lello, Arquiteto Álvaro Siza, Leça do Balio, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.
- 93 | Wenders, Wim, real. 1987. *Wings of Desire*. Road Movies.

94 | Kühn, Bruna. *Unité d'habitation, Arquiteto Le Corbusier, Marselha, França*. 2022. Fotografia da autora.

95 | Kubrick, Stanley, real. 1980. *The Shining*. Warner Bros.

96 | Kühn, Bruna. *Teatro Oficina, Arquiteta Lina Bo Bardi, São Paulo, Brasil*. 2025. Fotografia da autora.

97 | Boyle, Danny, real. 1996. *Trainspotting*. Channel Four Films.

98 | Kühn, Bruna. *Museu de Serralves, Arquiteto Álvaro Siza, Porto, Portugal*. 2020. Fotografia da autora.

99 | Salles, Walter, real. 2024. *Ainda Estou Aqui*. VideoFilmes.

100 | Kühn, Bruna. *Pinacoteca de São Paulo, Arquiteto Paulo Mendes da Rocha, São Paulo, Brasil*. 2019. Fotografia da autora.

101 | Teles, Leonor, real. 2018. *Terra Franca*. Uma Pedra no Sapato.

102 | Kühn, Bruna. *Casa de Chá, Arquiteto Álvaro Siza, Leça da Palmeira, Portugal*. 2019. Fotografia da autora.

103 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

104 | Kühn, Bruna. *Jardins de Serralves José Marques da Silva e Jacques Gréber, 1932, Porto, Portugal*. 2025. Fotografia da autora.

Parte II O Contexto

1 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

2 | Teles, Leonor. *Hotel Parque do Rio, Ofir, Portugal*. 2021. Fotografia. https://www.instagram.com/p/CR2dl5fLS1-/?img_index=3.

3 | Kühn, Bruna. *Mapa do pinhal de Ofir (1:7500)*. 2026. Desenho cartográfico da autora.

4 | Capitão, Gabriel. *Casa Ribeiro da Silva (1956), Arquiteto Fernando Távora, Ofir, Portugal*. (s.d.). Fotografia.

5 | Capitão, João. *Casa Felisberto Cardoso (1946), Arquitetos Rogério Martins e João, Andresen, Ofir, Portugal*. (s.d.). Fotografia.

6 | Pereira, Gabriel. *Casa Silva Pereira (1962), Arquiteto Ângelo de Magalhães, Ofir, Portugal*. (s.d.). Fotografia.

- 7 | Capitão, Joel. *Casa Francisco Carvalho (1965)*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. (s.d.). Fotografia.
- 8 | Capitão, Joel. *Casa Marília Vasconcelos (1961)*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. (s.d.). Fotografia.
- 9 | Capitão, Joel. *Casa Laura Oliveira (1962)*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. (s.d.). Fotografia.
- 10 | Capitão, Gabriel. *Casa Maria Oliveira (1964)*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. (s.d.). Fotografia.
- 11 | Capitão, Joel. *Casa Júlio de Oliveira (1956)*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. (s.d.). Fotografia.
- 12 | Hotel Parque do Rio. *Piscina do Rio*. Postal cortesia do Hotel Parque do Rio. (s.d.). <https://www.publico.pt/2023/05/11/culturaipsilon/noticia/joao-canijo-hotel-personagem-prende-familia-2048349>.
- 13 | Arquivo Municipal de Esposende. *Piscina do Parque do Rio*. (s.d.). Postal. <https://arquivo.cm-esposende.pt/viewer/descriptions/7915/47401?objectType=DisseminationURL>.
- 14 | Arquivo Municipal de Esposende. *Hotéis Ofir e Suave Mar*. (s.d.). Postal. <https://arquivo.cm-esposende.pt/viewer/descriptions/7889/47387?objectType=DisseminationURL>.
- 15 | Arquivo Municipal de Esposende. *Piscina do Parque do Rio*. (s.d.). Postal. <https://arquivo.cm-esposende.pt/viewer/descriptions/7921/47413?objectType=DisseminationURL>.
- 16 | Kühn, Bruna. *Hotel Parque do Rio*, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal. 2026. Fotografia da autora.
- 17 | Oliveira, José Júlio. *Planta do edifício snack-bar e balneários, Piscinas de Ofir (1958-1962) (sem escala)*. Arquivo Municipal de Esposende / Câmara Municipal de Esposende / Processos de Obras Particulares / Processo 340-62-6.
- 18 | Oliveira, José Júlio. *Planta da expansão Estalagem Parque do Rio, Uma Estalagem para Parque do Rio no Pinhal de Ofir (1967-1974) (sem escala)*. Arquivo Municipal de Esposende / Câmara Municipal de Esposende / Processos de Obras Particulares / Processo 838-67-107.
- 19 | Kühn, Bruna. *Planta piso, O Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.

- 20 | Kühn, Bruna. *Planta piso 1, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 21 | Kühn, Bruna. *Alçado sudoeste, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 22 | Kühn, Bruna. *Planta piso 2, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 23 | Kühn, Bruna. *Corte longitudinal, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 24 | Kühn, Bruna. *Planta piso 3, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 25 | Kühn, Bruna. *Planta piso 4, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 26 | Kühn, Bruna. *Alçado sudeste, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 27 | Kühn, Bruna. *Planta piso 5, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 28 | Kühn, Bruna. *Alçado noroeste, Hotel Parque do Rio (1:250)*. 2026. Desenho da autora.
- 29 | Kühn, Bruna. *Fachada sudoeste, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 30 | Kühn, Bruna. *Entrada, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 31 | Kühn, Bruna. *Volume original do snack-bar, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 32 | Kühn, Bruna. *Sala de estar, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 33 | Kühn, Bruna. *Sala de refeições, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 34 | Kühn, Bruna. *Varanda, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.

- 35 | Kühn, Bruna. *Quarto, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 36 | Kühn, Bruna. *Receção e escada, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 37 | Kühn, Bruna. *Jardins, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 38 | Kühn, Bruna. *Fachada noroeste, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 39 | Kühn, Bruna. *Fachada sudeste, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 40 | Kühn, Bruna. *Sala de refeições, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 41 | Kühn, Bruna. *Escada principal, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 42 e 43 | Kühn, Bruna. *Sala de estar, Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografia da autora.
- 44 | Wenders, Wim, real. 1982. *The State of Things*. Gray City.
- 45 | Wenders, Wim, real. 1994. *Lisbon Story*. Road Movies.
- 46 e 47 | Canijo, João, real. 1987. *Três Menos Eu*. Instituto Português de Cinema.
- 48 e 49 | Canijo, João, real. 1990. *Filha da Mãe*. Instituto Português de Cinema.
- 50 e 51 | Canijo, João, real. 1998. *Sapatos Pretos*. Midas Filmes.
- 52 e 53 | Canijo, João, real. 2001. *Ganhar a Vida*. Midas Filmes.
- 54 à 57 | Canijo, João, real. 2004. *Noite Escura*. Midas Filmes.
- 58 e 59 | Canijo, João, real. 2007. *Mal Nascida*. Midas Filmes.
- 60 à 63 | Canijo, João, real. 2011. *Sangue do Meu Sangue*. Midas Filmes.
- 64 e 65 | Canijo, João, real. 2017. *Fátima*. Midas Filmes.
- 66 | Kühn, Bruna. *Quadro da filmografia de João Canijo com temas identificados*. 2026. Quadro da autora.
- 67 e 68 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

69 à 71 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

72 | Lopes, Nuno. *Filmagens no Hotel Parque do Rio, Ofir, Portugal*. 2021. Fotografia.
https://www.instagram.com/nunolopes/p/Ctr71thtbcr/?img_index=7.

Parte III 'Arquiteturas Fílmicas'

1 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

2 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

3 | Kühn, Bruna. *Quadro da filmografia na plataforma digital Miro*. 2024 - 2026.
Quadro da autora. https://miro.com/app/board/uXjVIMnsnpg=/?share_link_id=271961949398.

4 | Kühn, Bruna. *Axonometria, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

5 e 6 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

7 e 8 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

9 | Kühn, Bruna. *Axonometria das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026.
Desenho da autora.

10 e 11 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

12 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cena, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026.
Desenho da autora.

13 à 16 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

17 | Kühn, Bruna. *Axonometria das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026.
Desenho da autora.

18 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

19 e 20 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

21 | Wenders, Wim, real. 1982. *The State of Things*. Gray City.

22 e 23 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

24 e 25 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

26 | Hitchcock, Alfred, real. 1954. *Rear Window*. Paramount Pictures.

27 à 35 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

- 36 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 37 | Kühn, Bruna. *Axonometria das 'cenas alçado', Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 38 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 39 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cena, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 40 | Godard, Jean-Luc, real. 1963. *Le Mépris*. Compagnia Cinematografica Champion.
- 41 à 43 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 44 e 45 | Kühn, Bruna. *Axonometrias das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 46 e 47 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 48 à 50 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.
- 51 e 52 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 53 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.
- 54 e 55 | Kühn, Bruna. *Axonometrias das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 56 à 65 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 66 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cena, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 67 | Kühn, Bruna. *Perspetiva das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 68 à 71 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.
- 72 e 73 | Kühn, Bruna. *Perspetivas das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 74 à 77 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.
- 78 e 79 | Kühn, Bruna. *Axonometrias da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.
- 80 e 81 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

82 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

83 à 85 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

86 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

87 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

88 à 91 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

92 e 93 | Kühn, Bruna. *Axonometrias da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

94 e 95 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

96 | Tati, Jacques, real. 1958. *Mon Oncle*. Specta Films.

97 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

98 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

99 e 100 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

101 e 102 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

103 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

104 à 106 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

107 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

108 | Kühn, Bruna. *Perspetivas das cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

109 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

110 e 111 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

112 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

113 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

114 e 115 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

116 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

117 e 118 | Kühn, Bruna. *Axonometrias da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

119 à 122 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

123 | Kühn, Bruna. *Axonometria da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

124 | Kühn, Bruna. *Perspetiva da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

125 à 128 | Canijo, João, real. 2023. *Viver Mal*. Midas Filmes.

129 e 130 | Kühn, Bruna. *Axonometrias da cenas, Hotel Parque do Rio (sem escala)*. 2026. Desenho da autora.

131 à 136 | Canijo, João, real. 2023. *Mal Viver*. Midas Filmes.

Parte IV **Investigação Visual**

Kühn, Bruna. *Hotel Parque do Rio, Arquiteto José Júlio de Oliveira, Ofir, Portugal*. 2026. Fotografias da autora.

Epílogo

1 | Weir, Peter, real. 1998. *The Truman Show*. Paramount Pictures.

Referências

1 | Wenders, Wim, real. 1994. *Lisbon Story*. Road Movies.

2 | Anderson, Wes, real. 2021. *The French Dispatch*. Searchlight Pictures.

3 e 4 | Kühn, Bruna. *Lista 'Arquiteturas Filmicas'*. 2024 - . Lista da autora.

5 | Tornatore, Giuseppe, real. 1988. *Cinema Paradiso*. Cristaldifilm.

