

ARQUITETURA E CINEMA

espaço, cenário, projeto

escrito por

JULIANA AVILA VON ZUBEN



ARQUITETURA E CINEMA

espaço, cenário, projeto

escrito por

JULIANA AVILA VON ZUBEN

Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Trabalho Final de Graduação

Orientador Prof Dr Artur Rozestraten
Orientadora metodológica Prof^a Dr^a Karina Leitão

Dezembro, 2018.

São Paulo

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais. Que sempre estiveram do meu lado, me apoiando em todas as escolhas. Que me ensinam todos os dias e me fazem sentir privilegiada. Por me darem um lar cheio de muito amor e carinho;

À Dani. Por ser além de irmã, a melhor companheira. Por estar presente em todos os momentos, sempre me ajudando;

Ao filhote. Por me mostrar a forma de amor mais puro, a de um vira-lata;

Aos meus avós. Que me deram as melhores lembranças da infância. Memórias que hoje eu uso para realizar este trabalho;

À minha família como um todo. Por ser certa e errada ao mesmo tempo. Mas ser feita de amor;

Aos amigos de colégio e da linhausp de Campinas. Que mesmo não tão presentes no dia a dia, moram no meu coração. E tornam todos os momentos de encontro inesquecíveis;

Às minhas damas. Amigas da oceanografia, pessoas que conheci quando entrei na USP e que navegam junto comigo até hoje;

Aos amigos da FAU, que me acompanharam em trabalhos cansativos por noites viradas, momentos de choro, risadas e festas. Aos que estão comigo desde o início: Paulo, Eduardo, Marina, Laisa, Renan, Maurício, Melina. E à todos os outros que compartilharam momentos especiais comigo nessa faculdade;

Aos meus amigos de trabalho. Que me ensinam todos os dias;

Às meninas que moram comigo. Pela companhia de sempre;

À Angela e Thais. Pela paciência, dedicação, cuidado, amor e amizade;

Aos amigos da ECA. Que tornaram esse trabalho possível;

À Universidade de São Paulo. Que foi minha casa por dez anos;

Aos membros da banca. Por aceitarem participar deste exercício;

À orientadora metodológica Karina Leitão. Por ser muito atenciosa e compreensível;

Ao meu orientador, Artur Rozestraten. Pela paciência, compreensão, ensinamentos, e por me orientar da melhor forma possível neste trabalho. Eu entrei na FAU por transferência interna, e o professor que me avaliou foi o Artur, que hoje é meu orientador e foi meu professor durante a graduação. Agradeço por fazer você ter feito parte desta minha trajetória.

Gratidão!

RESUMO

Cinema e arquitetura, para muitas pessoas, podem parecer áreas distintas e que não se relacionam. O presente trabalho, entretanto, mostra que, além de relacionadas, essas áreas podem se complementar. Cenários são parte importante da narrativa e a arquitetura é fundamental para a criação de espaços, valorizando-os e, frequentemente, tornando-os personagens importantes dos filmes. Através de análises de filmes já produzidos nos quais a arquitetura se destaca e da criação de uma proposta para o roteiro de um curta-metragem, este trabalho busca evidenciar essa relação.

Palavras-chave: arquitetura; cinema; cenografia; cenário; personagem; espaço.

ABSTRACT

Cinema and architecture might seem, for many people, distinct and unrelated areas. This article, however, demonstrates that, more than related, these areas may be complementary. Scenery is an important part of narrative and architecture is fundamental to the creation of spaces, valuing them and, frequently, making them important characters in the movies. Throughout the assessment of movies in which architecture stands out and the creation of a proposal for a short film script, this work seeks to highlight that connection.

Keywords: architecture; cinema; scenography; movie set; characters; space.

SUMÁRIO

Título	Pag.
Citação - Luis Buñuel	1
Apresentação	2
A Cenografia, o cenário	5
Pintura, Espaço, Cinema	8
História do cinema e arquitetura em destaque	10
Cenário personagem	21
Harry Potter	21
Pequena Miss Sunshine	23
Dogville	25
O Iluminado	26
O quarto de Jack	27
Aquarius	28
Casa Vazia - capa	30
Citação - Saramago	31
Casa Vazia	32
Leitura	33
Análise	40
O Projeto	42
Imaginário e Memória	43
Planta, Corte, Elevação	46
Elevação A / Fachada	47
Planta - térreo	48
Planta - 1º pavimento	49
Cortes AA e BB - Sala	50
Corte CC e Elevação B - Banheiro e cozinha	51
Cortes DD, EE e FF - Quarto	52
Considerações	53
Do Desenho à Maquete	56
Cenário personagem - Casa Vazia	59
Conclusões finais	68
Bibliografia	69
Sites	70
Filmografia	71
Lista de imagens	72

Now and forever (...)
the movies will be the most faithful
translator of the most
daring dreams of the architects

Luis Buñuel

APRESENTAÇÃO

Cinema. A sétima arte. Acho que é possível dizer que encanta grande parte das pessoas. Assistir filmes pode ser muitas vezes só entretenimento, mas em alguns casos também pode servir para aprendizado, como objeto de estudo mesmo. Eu sempre gostei de cinema. Desde criança, quando assistia desenhos. E continuo assim, mesmo com a mudança de estilos de filmes, que agora não são só mais desenhos. Assistindo filmes com frequência, você passa a reparar em outras coisas, não só na história, desde a escolha de atores, suas atuações, a música, os cenários, efeitos especiais.

Estudar Arquitetura me fez ver os filmes através dos cenários. Comecei a reparar no quanto a imagem proposta era importante para a história narrada. E que a arquitetura tinha grande influência nisso.



Figura 1 - Frames retirados do filme *A Garota Dinamarquesa*, 2015. Imagens mostram a beleza da fotografia do filme, evidenciando a arquitetura.

Figura 2 - Frames retirados do filme *A invenção de Hugo Cabret*, 2011. Imagens que mostram a arquitetura da estação de trem, da biblioteca e do relógio.

Figura 3 - Sequência de o *O Homem mosca*, 1923.

Figura 4 - A casa de Jacques Tati no filme *Meu tio, 1958*. A forma como foi construída essa casa, torna possível a realização de uma das cenas mais marcantes e engraçadas do filme, em que o personagem sobe e desce escadas, e percorre quase todos os ambientes até chegar em seu quarto no último andar.

Tive a oportunidade de fazer diversas disciplinas durante a graduação que me mostraram que cinema e arquitetura poderiam sim ter uma relação. A primeira disciplina, foi um ateliê livre, focado em projeto tendo como referência filmes.

Então quando fiz essa disciplina do ateliê, pude reunir minha admiração por cinema com a profissão que escolhi seguir. As aulas eram muito construtivas, e foi possível perceber que existe uma relação maior do que imaginava entre cinema e arquitetura. Tanto na concepção quanto na representação dos espaços. Cidades inteiras podem ser criadas, mundos mágicos podem ser criados, e aqui a arquitetura desempenha um grande papel.

Portanto, este Trabalho Final de Graduação tem como objetivo, **estudar a relação entre cinema e arquitetura, na concepção e representação do espaço, através de análise de cenários de filmes escolhidos para tal. E posteriormente utilizar os conhecimentos adquiridos para a criação de um cenário para um curta-metragem.**

Durante a fase de pesquisa, procurei realizar leituras sobre o tema, revisei a ementa da disciplina de ateliê livre, e fiz uma lista inicial com os filmes que considerava importantes para análise e argumentação. Conforme fui avançando nas leituras, alguns filmes foram sendo descartados e outros acrescentados devido à importância para o cinema e similaridade com meu tema.

Nas pesquisas, encontrei diferentes trabalhos. Chama minha atenção o trabalho da *Interiors*, site de publicações que investiga criticamente a relação entre cinema e arquitetura. Cada publicação mostra, em notação arquitetônica, um conjunto memorável ou cena de um filme ou série de televisão. Buscam mostrar através de plantas o uso do espaço e como ele interfere em determinada cena de filme.

Em minhas leituras, o termo cenografia apareceu com grande frequência, e se trata do ato de se fazer cenários. Essa técnica nasce da pintura e vem sendo utilizada desde os teatros gregos e italianos. Hoje, podem ser usados para televisão, para stands de apresentação, vitrines, exposições em museus e, claro, para filmes. Por isso, começo este trabalho com um texto sobre cenografia e cenário. Seguido por um breve histórico que nos leva da pintura ao cinema.

Depois, faço uma introdução sobre a história do cinema, evidenciando filmes em que a arquitetura aparece de forma significativa, sendo como plano de fundo ou através de um elemento mais específico. E após analisar diferentes filmes e cenários encontro uma similaridade entre eles, características que me atraem. E assim, abordo o tema cenário-personagem, escolhendo seis estudos de caso, onde o cenário se comporta como personagem.

Para parte de projeto, foi escolhido um roteiro, feito por amigos que cursam Audiovisual na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

(ECA USP), em que farei uma proposta de cenografia. Portanto, essa monografia possui uma base teórica e analítica e um projeto.

Para fazer um projeto arquitetônico muitas vezes precisamos de um programa de necessidades, construir o que, para quantas pessoas, quais espaços devem ter, considerar que deve ser acessível para todos. Mas nada é construído pensando na história específica de cada pessoa que vai utilizar aquele espaço. Cabe aos usuários escreverem suas histórias ali. Quando se constrói um espaço, um cenário a partir de uma narrativa, de um roteiro, já sabemos o que vai acontecer ali, qual história será contada. Por isso, para mim, é importante que o cenário seja sim personagem. E pretendo utilizar meus conhecimentos em arquitetura e as análises aqui feitas para criar uma imagem, um espaço, um cenário-personagem.

A CENOGRRAFIA, O CENÁRIO

Ao falar da relação entre cinema e arquitetura os termos cenografia e cenário sempre aparecem. Os filmes necessitam de um plano de fundo, um espaço cênico onde os atores possam encenar a história ali contada, e *"o desenho do espaço é o primeiro passo para a configuração de um cenário"*. (HAMBURGER, 2014, p.35).

Nascida na Grécia Antiga, a cenografia era a forma de representar os locais das encenações através de pinturas. Daí a origem do nome cenografia: do grego *skenographia*, "que é composto de 'skené', cena e 'graphein', escrever, desenhar, pintar, colorir" (MANTOVANI, 1989, p.13 apud CARDOSO, 2009, p.18)

Desta forma o cenário é o que se desenvolve dentro da cenografia. É o que limita e caracteriza o espaço da encenação, onde se move o ator no espaço/tempo da narrativa. *"O cenário é tão somente um elemento de composição da cenografia, uma representação plástica que delimita o espaço de encenação, compondo, com os outros elementos cenográficos, o espaço cênico. Dessa forma, esses elementos, quando somado aos demais signos cenográficos, aos signos verbais e aos sonoros, participa da encenação como elemento significante"* (CARDOSO, 2009, p.19)

Quando consideramos somente seu aspecto físico, ele pode ser de dois tipos específicos, espaços naturais, que realmente existem e que quando utilizados como cenários são chamados de locação; e espaços construídos, que são feitos somente para ser espaço de uma encenação, em estúdios ou cidades cenográficas.

Mas, para a grande maioria de espectadores o cenário não passa de um pano de fundo, um vago elemento de poetização, principalmente nas cenas ao ar livre. *"Não é sentido como fazendo parte integrante da ação, como elemento muitas vezes essencial de dramatização e de simbolismo. O deserto, a montanha, a floresta, a chuva, a neve, a trovada são elementos de uma equação dramática que cabe ao público decifrar"* (AGEL, 1983, p.171)

Portanto, o cenário não deve se contentar em comunicar qualquer coisa, tem que ser específica, pois é essa mensagem que mais interessa ao espectador.

"O desenho do espaço cênico e sua ambientação estabelecem pontos de referência para a ação prevista, assim como para a iluminação, enquadramentos e movimentos de câmera, agindo diretamente sobre a coreografia da cena". (HAMBURGER, 2014, p.19)

Sendo assim, é possível encontrar cenários que são fundamentais na construção da narrativa, que são expressivos.

O cinema expressionista alemão, depois da Primeira Guerra Mundial, tem essa vertente de fazer cenários com significados e muitas vezes utilizam a luz como

elemento de formação do espaço, pois a luz esculpe as linhas arquitetônicas de maneira 'alucinante'. A ideia era utilizar elementos cênicos com simbolismos, como corredores, escadas e linhas quebradas, onde a iluminação traria uma imagem de que a vida era um pesadelo no pós-guerra.

O filme de maior influência para o expressionismo alemão é *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) de Robert Weine, devido ao seu cenário, que de certa forma, representam a insanidade do personagem principal. Com uma câmera fixa no centro, faz pouco uso de técnica cinematográfica, baseando-se em recursos teatrais. O filme conta a história de um hipnotizador charlatão, Dr. Caligari, seu escravo sonâmbulo e uma série de assassinatos na cidade de Holstenwall. Porém, vemos que toda essa história se passa na mente de um paciente do verdadeiro Dr. Caligari que se encontra em um hospício.



Figura 5 - Frames retirados do filme *O Gabinete do Dr. Caligari*, 1920. É possível perceber como a luz e as linhas recortadas e tortas funcionam para criar um ambiente assustador.

Lotte Eisner, crítico de cinema escreveu que "*a interpretação expressionista conseguiu com rara felicidade ao evocar a 'fisionomia latente' duma pequena cidade medieval de ruelas tortuosas, sombrias e estreitas, apertadas entre as casas esboroadas de fachadas inclinadas que não deixam nunca penetrar a luz do dia. As portas cuneiformes de umbreiras pesadas e as janelas oblíquas de caixilhos, deformadas pelo uso, parecem corroer os muros. Perante a exaltação bizarra que paira sobre este cenário sintético de Caligari recordamo-nos de uma afirmação de Edschmid: - O expressionismo evolui numa perpétua excitação. Estas casas ou esse poço que mal se distinguem no ângulo duma ruela parecem, efetivamente, vibrar com extraordinária vida interior (pág. 21)*" (AGEL, 1983, p.175)

"As linhas consagradas ao cenário do cárcere em que os traços negros dos ângulos e arestas se contraem na parte superior. A extrema abstração e a total

deformação do cenário de Caligari atingem o apogeu. O efeito de opressão é acrescentado pelo prolongamento desses traços para o chão; estes parecem dirigir-se para o local onde se encontra o prisioneiro carregado de cadeias. Neste inferno, o losango formado por uma janela fora do alcance do prisioneiro parece uma provocação. Os cenaristas de Caligari conseguiram nos dar a ideia da prisão no absoluto, na sua expressão mais válida (pág.23)" (AGEL, 1983, p.175)

Este filme é um exemplo clássico de como a construção do cenário influencia inclusive na composição e caracterização do personagem, através da visualização do ambiente em que está inserido, inclusive, muitas vezes evidenciando aspectos psicológicos. Isso acontece em diversos outros filmes, que serão abordados mais pra frente neste trabalho.

PINTURA, ESPAÇO E CINEMA

Pode se dizer que o cinema é uma arte de visão, a arte do espaço. Isso porque através dele temos a apropriação e representação do espaço de uma forma única, de todos os ângulos e formas, primeiros planos e planos gerais, tomadas de cima, normais e oblíquas. O uso de montagens torna essa apropriação ainda mais verdadeira, no sentido de desconstrução do espaço onde a ação acontece, e a construção de um espaço criado para dramatização. Assim, o espaço fílmico muitas vezes é feito de peças e fragmentos, tendo como resultado uma sucessão de imagens que criam uma só.

Essa ideia de fragmentação e construção de imagem a partir de várias, é uma técnica utilizada muito antes dos filmes. Portanto, para melhor compreensão da representação do espaço no cinema, é importante fazer uma referência sobre a história da pintura, pois o espaço plástico da pintura é o que hoje, mais se aproxima ao espaço fílmico.

"Na época do Quattrocento (os anos "mil e quatrocentos" do Renascimento italiano), o espaço plástico da pintura anuncia o que será a cena de teatro clássica "à italiana" representa um espaço, um volume tridimensional recortado em largura e altura pela moldura do quadro da mesma forma que os limites que uma cena, e cuja profundidade é fechada por uma parede (como a parede de fundo da cena), ou então se abre num panorama (análogo à aparência ilusória do cenário); mas esse espaço arbitrariamente construído não tem valor representativo por si mesmo: trata-se de um simples quadro oferecido à ação, um suporte, não puramente abstrato, é verdade, mas construído em função das necessidades da "mise en scène" do conteúdo figurativo; em todo o caso, o espaço submete-se inteiramente à ação, é um meio e não um fim plástico" (MARTIN, 1985, p.202)



Figura 6 - Viagem á Lua de George Méliès, 1902. Espaço cênico teatral

O espaço dramático de tipo teatral do Renascimento é exatamente o espaço utilizado pelo cineasta Georges Méliès e seus contemporâneos, responsáveis pelos primeiros filmes.

Ao longo do período clássico e romântico, o espaço vai se libertando do teatro, se tornando cada vez mais livre, mas se submetendo ao sistema de perspectiva geométrica, adquirindo uma unidade estrutural. Posteriormente sua forma de representação realista, será a mesma encontrada nos filmes mudos.

Com os impressionistas há uma 'desconstrução do espaço', onde não existem mais contornos nem profundidade enquadrada com o eixo vertical, como era antes no espaço plástico. Temos então a representação do espaço com pontos de vista insólitos. *"Monet, ao pintar o "Le Boulevard des Capucines", representa a multidão e a paisagem em tons levemente esbatidos, como se tivesse superposto uma série de fotos tiradas umas após as outras, parecendo haver uma sucessiva defasagem entre os transeuntes e uma mudança imperceptível na iluminação em relação à precedente: vemos surgir aqui, não resta a menor dúvida, o que será mais tarde a "fusão" no cinema, que materializa exatamente, a quase fusão de dois ou vários momentos sucessivos numa expressão de duração indeterminada, porém viva"* (MARTIN, 1985, p.205)

Finalmente, com os cubistas abstratos, temos que o espaço plástico é reabsorvido na superfície da própria tela, um espaço de duas dimensões.

E sim, tudo está ligado ao espaço, e a concepção dele. Por isso, mesmo comparando-o esteticamente com a pintura, é possível fazer uma distinção, entre o cinema e as outras formas de arte, como arquitetura, escultura, teatro, em que estas são, artes no espaço, enquanto que o cinema é uma arte do espaço. Ele reproduz de forma bastante realista o espaço material real e, além disso, cria um espaço estético absolutamente específico, não só como suporte, mas ligado aos personagens e a história que está contando. Portanto, o espaço fílmico é um espaço vivo, figurativo, tridimensional, dotado de temporalidade como o espaço real. Mas mesmo assim, é uma realidade estética comparável à da pintura.

HISTÓRIA DO CINEMA E A ARQUITETURA EM DESTAQUE

A arquitetura se encontra presente no cinema desde o início. A criação do cinematógrafo, um aparelho que registra e projeta imagens em movimento, tornou possível a realização dos primeiros filmes. Os irmãos Lumière, foram pioneiros no uso desta técnica. E para isso, filmavam cenas do cotidiano, mostrando a vida das pessoas em diferentes lugares e cidades. Em o *L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat* (1895), a chegada de um trem a uma estação, causou estranhamento entre os espectadores em sua primeira exibição pública que ocorreu em Paris, no final do século XIX.

"O espetáculo, que só dura meio minuto, mostra um trecho da plataforma ferroviária banhada pela luz do sol, damas e cavalheiros caminhando ali, e o trem que surge do fundo do quadro e avança em direção à câmera. À medida que o trem se aproximava, instaurava-se o pânico na sala de projeção, e as pessoas saíam correndo. Foi nesse momento que nasceu o cinema, e não se tratava apenas de uma questão de técnica ou de uma nova maneira de reproduzir o mundo. Surgira, na verdade, um novo princípio estético" (TARKOVSKY, 1998, p.70 apud CHAGAS, 2008, p.18).



Figura 7 - Sequência de *Um trem chega a estação*, 1895.

A sensação de que o trem está realmente se aproximando da tela acontece porque os irmãos usavam uma técnica com câmera fixa em um ponto, mas este ponto formava um ângulo com a imagem produzida, um ponto de fuga, que dava profundidade a cena.

Logo a nova invenção foi um sucesso e se popularizou. Então vários outros pequenos filmes foram sendo criados, e em sua maioria, a cidade e sua arquitetura se tornaram elementos fundamentais para dar veracidade à encenação.

"Os primeiros filmes do sec. XX, com suas "visões panorâmicas", nada mais eram do que incorporações do desejo moderno de visualização do mundo, que por sua vez, tinha relação direta com a 'atração' exercida pelo movimento das ruas e a circulação de homens e mulheres na cidade. Nesses filmes, a câmera praticava movimentos circulares, verticais e horizontais, oferecendo 'viagens visuais' através dos espaços urbanos que variavam das perspectivas panorâmicas ao nível da rua às vistas aéreas. Não apenas as vistas urbanas se movimentavam, mas a

própria técnica de representação aspirava o movimento” (COSTA, 2006, p.34 apud CHAGAS, 2008, p.19).



Figura 8 - Frames retirados de filmes dos irmãos Lumière, em que aparecem situações cotidianas em diferentes cidades, evidenciando, também a arquitetura.

Essa visualização do mundo, tem muita ligação com arquitetura. O cinema passa a ser então uma janela, que nos transporta para outra dimensão, uma forma de conhecer novos lugares, novas cidades. Portanto novas histórias foram sendo contadas, o cotidiano, lutas, anseios, temores e conquistas da humanidade, e então, a arquitetura passou a ser personagem também, muitas vezes influenciando na narrativa. E para garantir um resultado satisfatório na representação do real, começaram a aparecer os estúdios para criação de cenários artificiais.

Charles Chaplin foi um ator, diretor, escritor e cineasta inglês que utilizou muito destas ferramentas nas produções de seus filmes. Chaplin, através de seu personagem, o vagabundo 'Carlitos', usou a comédia para criar histórias que satirizavam o cotidiano e criticavam a situação da humanidade da época - em uma mistura de tragédia e comédia.



Figura 9 - Cenas de Em Busca do Ouro, 1925. As imagens mostram cenas que foram gravadas em estúdio em um cenário construído, e também o uso de maquete.

Conhecido como um dos "pais do cinema", Chaplin criou filmes memoráveis, utilizando técnicas únicas tanto para filmagem como para criação de cenários. Levando em conta estas considerações pode-se destacar a produção do filme *Em Busca do Ouro* (1925). A narrativa conta a história do 'vagabundo', que vive um

garimpeiro em meio aos perigos do frio, da fome, da solidão no período da corrida do ouro. O filme foi, em todos os aspectos, o projeto mais elaborado da carreira do diretor. A equipe passou semanas filmando em locação nas geleiras de Truckee, em Sierra Nevada. Depois, "para a tomada principal, a equipe voltou para o estúdio de Hollywood, onde uma cordilheira em miniatura muito convincente foi feita com madeira, tela de arame, estopa, argamassa, sal e farinha. Além disso, os técnicos do estúdio criaram maquetes para produzir

os efeitos especiais, como a cabana dos garimpeiros, que é levada por uma tempestade até a beira de um precipício, em uma das mais longas sequências de suspense cômico do cinema" (SCHNEIDER, 2011, p.54). Pode-se ver aqui uma outra forma de utilizar arquitetura como cenário, mas não só através das locações reais e fictícias, mas sim utilizando uma ferramenta muito útil no estudo e concepção de um projeto, as maquetes.

Com o crescimento da indústria fílmica, foi possível criar superproduções, onde não mais só o cotidiano era retratado. Começaram a surgir então os filmes de ficção científica, ou de civilizações fantásticas inspiradas em literatura do gênero. Os filmes eram feitos em espaços construídos ou reais, modificados ou não de acordo com as necessidades. Destaca-se nesse período a produção do cineasta francês Georges Méliès, que através de seu trabalho criou novos mundos fantasiosos, utilizando novas formas de filmar, com efeitos especiais e alguns filmes coloridos (frames pintados à mão).

Seu trabalho inicial e talvez o mais conhecido foi *Viagem à Lua* (1902). O filme, chamou a atenção na época devido ao tempo de duração de 14 minutos, e também por ter como simples objetivo o entretenimento.



Figura 10 - Sequência de *Viagem à Lua*, 1902, mostra o uso de alguns artifícios teatrais e de imagem para já criar efeitos especiais.

A história se passa em uma viagem a Lua. E após uma luta contra os habitantes hostis, os franceses viajantes retornam a Paris como heróis. "A obra faz corajosas experiências com algumas das mais famosas técnicas cinematográficas, como superposições, fusões e práticas de montagem que seriam amplamente utilizadas no futuro. Apesar da simplicidade dos seus efeitos especiais, o filme costuma ser considerado o primeiro exemplo de cinema de ficção científica. Ele apresenta muitos elementos característicos do gênero - uma espaçonave, a descoberta de uma nova fronteira - e estabelece a maioria de suas convenções" (SCHNEIDER, 2011, p.20)

A partir dos anos 20, o cinema foi reconhecido como uma nova forma de expressão artística graças a alguns filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari*, de Robert Wiene. Como já mostrado anteriormente, este filme tem grande importância para o expressionismo alemão, criando uma forte ligação entre arquitetura, cenário e narrativa, uma vez que os ambientes são retratados de forma complementar a história.

O arquiteto austríaco Adolf Loos, destacou os cenários do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* como “representação da insanidade do personagem principal, o que demonstrava como aqueles cenários participavam estilisticamente de uma importante discussão sobre a tendência da arte da época, no caso, o expressionismo”. (CHAGAS, 2008, p.23)

Além deste, muitos outros arquitetos escreveram sobre filmes, Hugo Häring, por exemplo escreveu um artigo intitulado *Filmbauen* em 1924, onde explicava a diferença entre se construir um edifício verdadeiro e se construir um edifício para um filme. O inverso também acontece, existem alguns diretores de filmes que também são arquitetos - como por exemplo o brasileiro Fernando Meireles - ou tem arquitetos na família, como é o caso de Fritz Lang, que realizou *Metrópolis* (1926). Filho de um urbanista, estudou também arquitetura, Lang conhecia a história dos movimentos na arquitetura, sabia de seu papel social e tinha ideias de uma projeção no futuro. Sendo assim, o filme tem na representação da arquitetura seus pontos mais significativos.

Essa representação significativa da arquitetura, ocorre também em produções mais recentes, como podemos perceber em *A Origem* (2010) de Christopher Nolan. A história mostra a possibilidade de entrar e manipular os sonhos, criando uma realidade imaginária, na tentativa de roubar segredos valiosos do inconsciente, durante o estado de sono. E para isso são necessários ‘arquitetos de sonho’ que constroem esses ambientes.

Nos sonhos a liberdade de criação não tem limites, podemos ver no filme desdobramentos que não ocorreriam no mundo real, mudanças de planos, a criação de espaços utilizando perspectivas de um reflexo no espelho. E também há uma referência a famosa escada de “*Penrose*”, que sobe e desce ao mesmo tempo infinitamente, ou seja, ao percorrê-la, sempre volta ao começo e todo o percurso se inicia novamente. Esse fenômeno é tratado no filme como um paradoxo a ser evitado, há liberdade de criação, mas os ambientes têm que parecer reais e possíveis, sendo assim, “as escadas devem levar a algum lugar”.

Sendo assim, pode se dizer que o cinema, como também a arquitetura, trabalham na construção de espaços. Além disso, há também uma relação



Figura 11 - A cidade de *Metrópolis*, 1926, é tão marcante para o filme que pode ser considerada um personagem.



Figura 12 - Ilusões criadas nos sonhos, quebras de eixos e perspectivas reais. E na terceira imagem tem se o paradoxo da escada de “*Penrose*”.

espaço/tempo, sendo este, fator essencial nessas duas formas de expressão. Numa obra arquitetônica, o observador necessita de tempo para percorrer o espaço da obra, enquanto no cinema o observador, percorre virtualmente o mesmo espaço através da montagem dos planos, estáticos ou em movimentos, que vão dar a impressão daquela arquitetura.



"A época e a localização geográfica da narrativa são dados transmitidos visualmente também pela arquitetura e pela paisagem, assim como passagens de tempo podem tirar partido das transformações que se apresentam sobre elas". (HAMBURGER, 2014, p.35). A imagem à esquerda mostra diferentes filmes onde através da arquitetura é possível reconhecer a época e a localização, no caso, todos se passam na França: uma pequena aldeia em *A Bela e a Fera* (2017), uma cidade da revolução em *Os Miseráveis* (2012) e um reflexo no vidro que mostra a famosa Torre Eiffel, nos situando em Paris, em *Playtime* (1967).

Figura 13 - Diferentes formas de inserir um cenário em uma época e uma localização. Em sequência, *A Bela e a Fera*, 2017; *Os Miseráveis*, 2012; *Playtime*, 1967.

Na trilogia *De Volta para o Futuro* (1985), Marty McFly e o Doutor Brown viajam por diferentes épocas através de uma máquina do tempo. Além do figurino e de algumas colocações da narrativa, é o cenário que mostra as diferentes épocas, indo desde o Velho Oeste, passando pelos anos 80 e até chegar em uma Hill Valley (cidade fictícia do filme) dos anos 2000.



Figura 14 - Sequência de imagens do filme *De volta para o futuro*, 1985. Mostra a diferença de época e ambientação, isso ocorre com o figurino também

Partindo para uma visão mais específica, o interior, é possível encontrar no cinema e no espaço cênico, diversos elementos arquitetônicos. Paredes entre cômodos, aberturas, janelas, portas, corredores. Elementos que se repetem em diversos filmes, que podem ser utilizados como recurso de expressão, muitas vezes trazendo uma noção de profundidade e perspectiva, mas também de forma psicológica, interagindo com os personagens.

As aberturas e janelas, mesmo no cinema, nos levam para outro lugar, nos mostram o mundo do lado de fora, recortando a paisagem, mas fazendo sempre uma ligação com o interior. Fazendo uma abstração, é como se ao olhar por ela, fôssemos levados para outro lugar, mas o material, a janela física em si, nos traz de volta a realidade. Nos filmes muitas vezes são utilizadas para fugas, situações românticas ou mesmo o espiar.

Além de um grande entendimento da construção do espaço como cenário, temos janelas e outros elementos arquitetônicos em destaque em alguns trabalhos do

cineasta britânico Alfred Hitchcock. Conhecido como o 'Mestre do Suspense', este diretor entendia o espaço como uma caixa cenográfica de papel vital, onde se analisa a estratégia visual em relação ao roteiro e a trilha sonora, com a intenção de criar uma atmosfera de suspense e alcançar o ponto dramático culminante.

"Deixar o espaço em suspense. Talvez seja este um dos aspectos mais destacáveis que o cinema pode contribuir com a arquitetura no momento de projetar/imaginar espaços intensamente emocionais. Hitchcock pensava o espaço arquitetônico como um modelo no qual representaria o conteúdo psicológico de um filme a e coreografia dos seus movimentos dramáticos" (Archdaily)

Como exemplo, temos em destaque os filmes *Festim Diabólico* (1948), *Janela Indiscreta* (1954) e *Psicose* (1960).

Em *Festim Diabólico*, a cenografia é simples, mas muito bem pensada. Trata-se da adaptação de uma antiga obra de teatro de 1929 e, por tanto, se desenvolve em um só set, filmada em uma aparente cena contínua que, na realidade, é uma sucessão de sequências de 10 minutos sem interrupção. O elemento janela tem destaque aqui ao considerar uma grande abertura da sala de estar, que nos dá a noção de lugar e tempo. Por trás dessa abertura foi construído um "ciclorama", que inclui uma maquete de Nova Iorque em miniatura e uma tela de fundo que permite mostrar a passagem do tempo através das diferentes cores do céu, além das paredes móveis que permitem o movimento da câmera nas cenas de longa duração.

Figura 15 - Nas imagens de cima, bastidores das filmagens e conversa do diretor com o elenco. É possível ver o cenário que foi construído em um estúdio, e a iluminação artificial colocada a cima. Nas imagens de baixo, frames do filme que evidenciam o "ciclorama" da janela.



Em *Janela Indiscreta*, somos apresentados a temas recorrentes em outros filmes do diretor, o tema do olhar, da obsessão e do "voyeurismo". Para isso, o cenário é de extrema importância para a narrativa. Este filme conta a história de L. B. "Jeff" Jeffries (James Stewart), um fotógrafo de sucesso afastado do trabalho por conta de uma perna quebrada, e que, preso a uma cadeira de rodas o dia todo, começa a espiar seus vizinhos. Passamos assim, a ver a história a partir da visão de Jeff.

"Para ter o máximo de liberdade, Hitchcock construiu uma complexa réplica de

um prédio de apartamentos abarrotado de pessoas e em constante agitação com seu pátio igualmente movimentado. Cada janela dá vista para uma outra vida e, para todos os efeitos, conta outra história” (Archdaily).



Figura 16 - Imagens retiradas do filme mostram a réplica construída pelo diretor, em uma visão da janela do protagonista.

No filme *Psicose*, obra-prima do diretor, encontramos também o tema da obsessão e do "voyeurismo". Norman Bates, gerente de um hotel de estrada, recebe em uma noite chuvosa um novo hóspede, Marion Crane, que acaba sendo assassinada na banheira do quarto do hotel. Temos aqui, uma das cenas mais icônicas do cinema, sendo caracterizada pelo cenário, pela luz e sombra, e pela música, que utiliza muitos instrumentos de corda, e que juntos dão o suspense para a cena.

Outros aspectos podem ser observados, descobrimos que Norman Bates tem dupla personalidade e isso reflete no cenário. O filme tem como construções importantes a casa de Norman e o Bates Motel, sendo a casa um sobrado e o hotel uma construção de um pavimento térreo, é possível fazer uma relação entre o vertical e o horizontal. Há diversas cenas em que Norman transita entre os dois ambientes, e essas passagens podem fazer uma analogia a sua dupla personalidade.



Figura 17 - *Psicose*, 1960. Imagem da casa e do hotel, relação entre horizontal e vertical.

Além disso, levando em consideração o aspecto decorativo do cenário, vale lembrar que Norman gosta de dissecar animais, então temos que quando ele está calmo, os animais empalhados próximos a ele também são calmos, mais bonitos. Quando Norman muda de personalidade, os animais aparecem em posições mais agressivas, como se estivessem caçando ou atacando alguma coisa.



Figura 18 - Mudanças de personalidade de *Norman Bates* que podem ser demonstrados também pelo cenário.

A arquitetura, sustenta o tema da obsessão e do "voyeurismo". Tem-se a casa de estilo vitoriano que se contrapõe a deliberada funcionalidade do edifício do hotel. O quarto em que Marion se hospeda fica ao lado do escritório de Norman, em outra cena famosa deste filme, vemos Norman observando através de um buraco na parede - uma abertura - a nova hóspede se despir.

Figura 19 - "Voyeurismo" permitido através da composição de cenário. No diagrama feito pela *Interiors*, é possível ver o buraco na parede por onde Norman olha a visitante. Na imagem, cena retirada do filme.

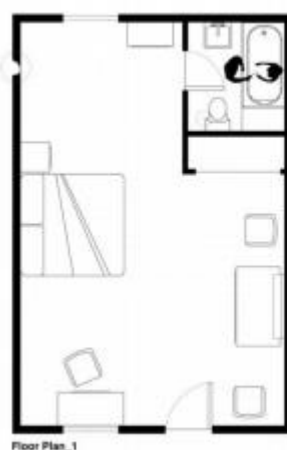


Figura 20 - Escada em evidência para o filme *Um corpo que cai*, 1958.

Se levarmos em conta outro elemento arquitetônico, como as escadas, é possível utilizar como referência, além de *Psicose*, uma outra obra de Hitchcock, *Um corpo que cai* (1958), onde a vista do fosso da escada nos dá uma visão de perspectiva e uma sensação de medo e fechamento. Além disso, escadas podem representar poder, ascensão de alguém, uma vez que faz ligação entre diferentes níveis.

Pedro Almodóvar, famoso cineasta, escreveu sobre a escada como elemento simbólico no cinema:

"A escada tem sido um elemento arquitetônico que indica poder e seria inimaginável a família Amberson em *Soberba*, de Orson Welles, sem a presença dessas escadas que comunicam os diversos níveis do drama familiar. Também o mistério que se refugia nas partes altas de uma escada, em *Psicose*, ou servem para que as heroínas das comédias em preto e branco dos anos 1940 e 1950 corram de cima para baixo com trajes divinos e galãs de sonhos..." (ALMODÓVAR, 2008 apud CHAGAS, 2008, p.52)

Portas, portões e pórticos aparecem com frequência no cinema também. Para delimitar espaços, cômodos de uma casa ou fazer uma ligação entre interior e exterior. Atravessá-las significa partida ou invasão, e não poder atravessá-las pode significar confinamento ou interdição. Abertas ou fechadas elas já definem uma situação.

O sentimento de confinamento também pode ser retratado quando se trata de corredores. Mais adiante falarei sobre como corredores são fundamentais para representar a loucura de alguns personagens no filme *O Iluminado*, de Stanley Kubrick. Um corredor quando largo e iluminado pode representar apenas uma passagem ou transição entre cômodos, mas quando diminuídos, escuros e algumas vezes com tetos rebaixados, podem criar uma sensação de opressão, expressando o estado psicológico dos personagens. No filme *Birdman* (2014) do diretor Alejandro González Iñárritu, é possível observar a utilização do cenário para indicar sensações.

"O cenário de Birdman é o Teatro St. James, localizado na 246 West 44th Street em Nova Iorque. O teatro foi inaugurado em 1927 durante o nascimento do cinema sonoro e foi projetado pelo escritório de arquitetura Warren & Westmore, de Nova Iorque, a mesma equipe responsável pela Grande Estação Central. As especificações técnicas do teatro foram criticadas e seus bastidores foram considerados pequenos para os padrões da indústria; como resultado, o teatro foi considerado "inadequado" durante seus primeiros anos" (Interiors)

Embora tenha este teatro como plano de fundo, a maior parte da ação do filme acontece nos bastidores, sendo estas cenas filmadas em estúdio. Trata-se de longas conversas em corredores que ajudam a demonstrar aspectos psicológicos do protagonista. Estas cenas são longas e os cortes estão ocultos entre os momentos de escuridão, *"as cenas foram cuidadosamente congeladas, coreografadas e ensaiadas com o elenco e a equipe técnica, proporcionando à equipe de produção a compreensão total das dimensões específicas de cada um dos cômodos e corredores"* (Interiors).

O filme segue (literalmente) seu protagonista, Riggan Thomson (Michael Keaton), um ator ultrapassado, enquanto ele planeja retomar sua carreira com uma produção teatral. Sendo assim, observa-se que o personagem está sob pressão constantemente, como se seu mundo estivesse se fechando, chegando ao ápice do stress na noite de estreia de sua peça. Esse aspecto psicológico é representado no filme através dos cenários também, onde ocorreram ajustes nos cômodos e corredores, tornando-os menores no decorrer do filme, nos dando a impressão de que o espaço ao redor do protagonista está se fechando, dando uma sensação claustrofóbica.

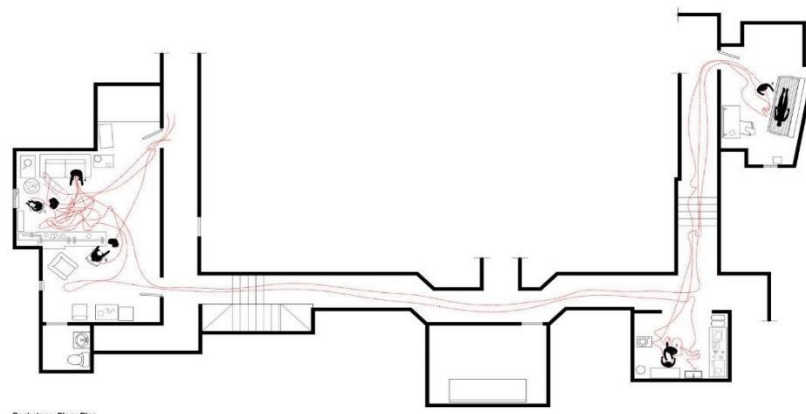


Figura 21 - Diagrama dos corredores do teatro onde ocorre grande parte das cenas do filme. Composição feita pela *Interiors*.

"Birdman é um filme que mantém sua audiência envolvida com sua locação singular, apesar de todas as limitações técnicas. O filme, no entanto, as usa a seu favor, apresentando modos criativos de explorar o espaço cinematográfico" (Interiors)



Figura 22 - *Birdman*, 2014. Sequência no corredor.

Como é possível perceber, no cinema, os diretores manipulam os lugares já existentes ou mesmo criam novos. Pode-se criar um lugar ou uma cidade imaginária a partir de uma cidade real. Ou talvez utilizar uma cidade real como cidade-cenário, como no filme *O Show de Truman* (1998) de Peter Weir. Nele o personagem principal faz parte de um programa de televisão, ele nasceu e foi



Figura 23 - *O Show de Truman*, 1998. Cidade do new urban, Seahaven

criado em uma cidade-cenário acreditando que era real. No filme a cidade-cenário chamada de Seahaven, é na verdade a cidade americana Seaside, na Flórida, construída sobre os preceitos do *new urbanism* de Andrés Duany e Elizabeth Plater-Zyberk.

"O que era real passa a representar ficção em *O Show de Truman*. Outros diretores criaram cidades imaginárias a partir de duas ou várias cidades reais. Em *Luar Sobre Parador*, de Paul Mazursky, de 1987, Ouro Preto e Salvador passam a ser uma única cidade. Sonia Braga, a intérprete principal, ao dobrar uma esquina de Salvador, chega a uma praça de Ouro Preto como se estivesse em uma mesma cidade. A montagem dos espaços no filme faz com que o espectador passe de uma

cidade a outra, imaginando estar em uma só. O diretor passa então a construir e a interconectar espaços, como faz um arquiteto" (CHAGAS, 2008, p.45)

Portanto, através de todos esses exemplos é possível perceber uma grande relação entre cinema e arquitetura. O espaço criado pelo cinema, onde se desenvolve a ação, é determinante na forma como o espectador recebe a mensagem do filme, e a arquitetura desenvolve papel importante na criação destes espaços, não simplesmente servindo como pano de fundo para uma grande narrativa.

CENÁRIO PERSONAGEM

"Alguns roteiros constroem suas narrativas de tal maneira que os cenários atuam como personagens". (HAMBURGER, 2014, p.33)

Como foi possível perceber, a maioria dos filmes já citados possuem cenários característicos para as suas narrativas. São cenários personagens.

Cenários que não estão ali simplesmente para ser pano de fundo da história, mas sim que fazem parte dela, que interferem na narrativa, que dialogam com os outros personagens e com o que estão sentindo, podem ser simples ou modificados para isso, mas sempre de grande importância. Sendo assim, destaco aqui os filmes que também apresentam cenários deste tipo, e que serão referências para o segmento do trabalho.

HARRY POTTER

Um dos livros mais famosos dos últimos tempos, levou para o cinema a história de um menino, que no seu aniversário de 11 anos descobre que é um bruxo. Junto com a história de Harry Potter, a autora J.K. Rowling criou um mundo novo, com lugares novos e uma cultura mágica. A adaptação dos livros para o cinema exigiu muita criatividade da equipe de produção, muitos ambientes foram criados em estúdio, levando em consideração um trabalho de pesquisa arquitetônica e figurativa para a criação dos cenários.



Figura 24 - O castelo de Hogwarts e o Beco Diagonal

Vários cenários do filme chamam a atenção, desde o mais simples como a casa onde Harry morava com seus tios, até o grande Beco Diagonal, centro comercial dos bruxos, e outras cidades como Hogsmeade. Mas o cenário principal, onde grande parte da história acontece, é o castelo onde fica a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. A arte final do castelo é representada por uma maquete

gigante, onde são feitas as filmagens externas em que se tem uma visão completa do castelo. Para cenas internas, fora os cenários construídos, alguns lugares foram utilizados como locação, como a Universidade de Oxford e algumas catedrais inglesas. Para que a sequência de interiores fizesse sentido, já que era a junção de duas locações, foram utilizados alguns artifícios decorativos para que não ficasse visível a transição de ambientes.

Em todo o filme é possível ver cenários perfeitos, que fazem o espectador entrar no mundo mágico da história. Mas para mim, o ponto forte dos cenários é que estes são personagens da narrativa. A forma como os personagens interagem no ambiente tem total relação com a história contada, sendo assim crucial para entendimento dessa.

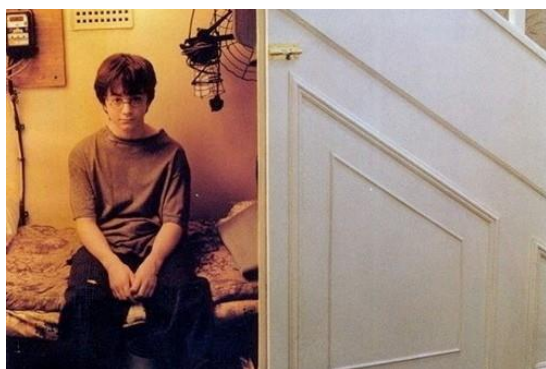


Figura 25 - O armário sob a escada. Espaço pequeno, mas que representa a maior felicidade de Harry por um tempo, pois era onde poderia ficar sozinho, sem ser importunado. Então, para ele, um espaço "grande e confortável". Sua visão de mundo muda, a partir do momento que descobre que é um bruxo, então o quarto volta a ser pequeno, só um armário sob a escada.

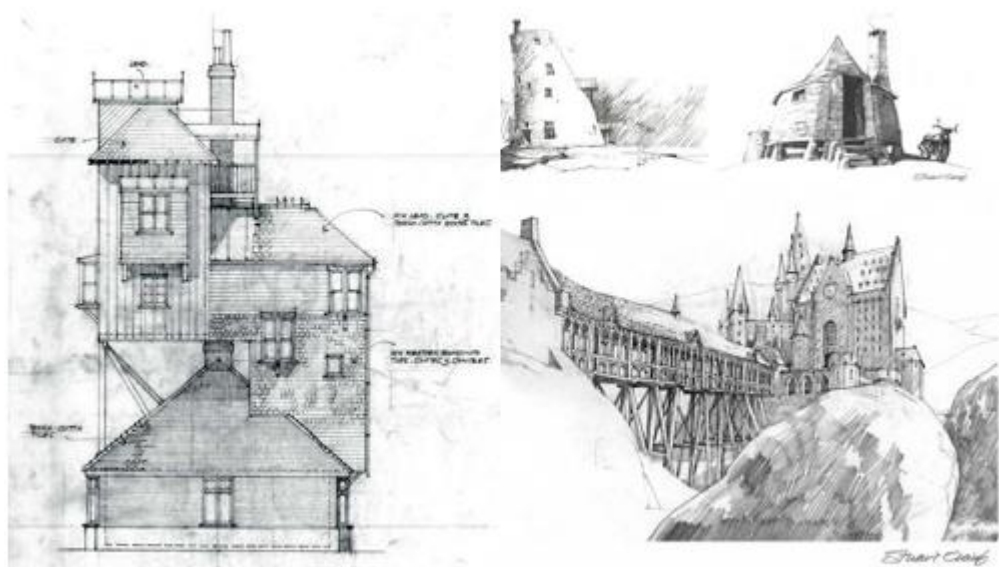


Figura 26 - Perspectivas e fachada feita pelo designer de produção Stuart Craig

Ao meu ver, a casa da família Weasley é um dos cenários mais complexos, porque foi criado a partir da dinâmica familiar deles. Há algumas descrições do ambiente nos livros, mas foi utilizando as características dos personagens que vivem naquele espaço, que se definiu o cenário. Trata-se de uma família grande, sem muitos recursos, onde o pai tem um interesse grande em artefatos não-bruxos, e a mãe utiliza utensílios e móveis de segunda mão para decorar a casa.

A Toca, como é chamada, parece uma construção aleatória, mas o designer de produção Stuart Craig diz que há uma lógica e um nível de realidade nela. "Os livros mencionam um chiqueiro, então anexeí a uma estrutura muito simples, uma casa de um andar que poderia ser uma estrutura Tudor; essa era a base da coisa toda". Craig supõe que, a partir disso, o patriarca continuou a construir a casa verticalmente em vez de lateralmente, e, por causa do interesse, antes mencionado, em coisas trouxas (que não é bruxo), teria construído com peças que conseguiu obter. "Peças trouxas, na verdade. Portanto, é uma casa bruxa maluca, mas construída com materiais bem reais e reconhecíveis, disponíveis. A estrutura do telhado é feita de madeira de demolição, coberta de ardósia e

telhas de cerâmica e de madeira, qualquer coisa que ele conseguisse. Uma chaminé incrível sai do meio dele, e todos os aposentos estão ao redor, formando uma espécie de pilha vertical". O interior foi elaborado seguindo a mesma lógica, com itens variados e decorações que não combinavam entre si. "Nenhuma das portas ou janelas combina. A ideia era que eles compravam em lojas de segunda mão e brechós, ou pegavam coisas na rua, e que muitas coisas foram adquiridas por meio do emprego do Sr. Weasley no Ministério da Magia. Nada era novo", explica a cenógrafa Stephenie McMillan. (trechos retirados de McCABE, 2011, p.405)

Além disso, há uma dinâmica referente a distribuição dos quartos entre os filhos do casal Weasley. A filha mais nova, e única menina, fica no melhor quarto da casa. Enquanto que os meninos dividem os quartos restantes, sendo que um deles acaba indo para o sótão. Sendo assim, é possível perceber toda a dinâmica familiar neste cenário, caracterizando-o como personagem.



Figura 27 - Diferentes maneiras de representar A Toca. Diagrama, desenho e imagens do filme, tanto do exterior quanto da decoração do interior

PEQUENA MISS SUNSHINE

E por fim, outro exemplo de cenário que se comporta como personagem, aparece no filme, vencedor do Oscar de Melhor roteiro original de 2007, Pequena Miss Sunshine. Este utiliza um cenário simples, mas suficiente para mostrar a complexidade da história apresentada.

O filme se passa na Califórnia, Estados Unidos, tendo como tema central a viagem de uma família de seis pessoas rumo a um concurso de beleza infantil, onde a filha mais nova, Olive, sonha participar, mesmo não se encaixando nos padrões estéticos estabelecidos. Desde o início da narrativa, podemos perceber que se trata de uma família formada por pessoas diferentes, que enfrentam suas próprias dificuldades: a mãe, uma mulher que tenta contornar os problemas dentro e fora de casa, fazendo o máximo para manter a família unida, está em seu segundo casamento, tem um filho mais velho que Olive; este, adolescente,

busca chamar a atenção dos pais fazendo um voto de silêncio até que sua mãe lhe dê permissão para ser piloto; a mãe tem um irmão homossexual que após diversas decepções afetivas e profissionais havia tentado o suicídio; o pai, um palestrante motivacional falido; e por fim, o avô paterno, usuário de drogas que acaba falecendo de overdose durante a viagem.

Sendo Olive o pilar que mantém a família unida, todos concordam em realizar esta viagem para que ela possa participar do concurso. Grande parte da narrativa acontece durante esta viagem, e é aqui que se encontra o principal cenário do filme, uma kombi amarela. Ela oferece aos personagens espaço interno suficiente para realizar uma viagem confortável, mas a dinâmica familiar apresentada acaba tornando o espaço pequeno e desconfortável. Através de conversas e discussões realizadas neste espaço vamos descobrindo mais sobre as vidas dos personagens, entendendo suas dificuldades e como chegaram até ali.

Como os outros personagens, a kombi também apresenta suas dificuldades. Por ser um automóvel mais velho desenvolve um problema com a marcha, forçando a família empurrá-la toda vez, para dar a partida. Em outra cena, a buzina trava e a partir deste momento sempre a escutamos enquanto o carro está em movimento. São problemas comuns, mas estes interferem na narrativa, interagindo com os outros personagens, caracterizando, como já dito anteriormente, um cenário-personagem.



Figura 28 – A kombi proporciona momentos de aflição e risadas durante a viagem.

DOGVILLE

Filme do diretor dinamarquês Lars von Trier que mostra como vivem os moradores de um povoado fictício no Colorado. O cenário escolhido para exposição da narrativa, chama a atenção por simplesmente não existir. De uma forma bem minimalista, a única referência da existência de um cenário, são as marcações no chão, as plantas baixas dos espaços. Estas linhas marcadas no chão estão ligadas com uma questão forte do filme, o fingimento.

Na verdade, a narrativa é composta por uma ideia total de fingimento. O velho cego finge enxergar, o jovem engenheiro finge estudar, as linhas em branco no chão fingem ser paredes e nós fingimos que o que vemos são, de fato, paredes.

Pode se dizer que o filme é produto de uma desconstrução do espaço, da noção de lugar, e isso também se encontra no roteiro e na forma de filmar. *"Paredes viram simples linhas no chão; portas são lacunas entre as paredes. Quando os personagens abrem as portas (ou batem nelas), escutamos o som como na mimese, porém não vemos nada. O diretor cria nos espectadores uma sensação de apatia que só faz aumentar a densidade psicológica construída por ele. Como não participantes do filme, sem poder de interferência, nossa posição já é inerte por natureza. Trier aumenta este grau nos mostrando o que acontece, mas barrando a visão dos personagens. Então, quando Grace (personagem principal) é estuprada pela primeira vez, vemos a cena e queremos denunciá-la, queremos que os outros a vejam também, pois até nós conseguimos enxergar. A noção de representação de que uma linha, uma simples e tênue linha no chão, possa impedir os moradores de Dogville de verem e ouvirem aquela violência vai ao ápice da genialidade do diretor ao trabalhar com o que se vê e quem o vê (espectadores externos e/ou personagens internos)"* (ARTRIANON, 2017).

Portanto, temos aqui um cenário que é praticamente inexistente, que necessita da nossa imaginação e atuação dos personagens para existir. E é exatamente isso que transforma ele em um personagem principal da história.

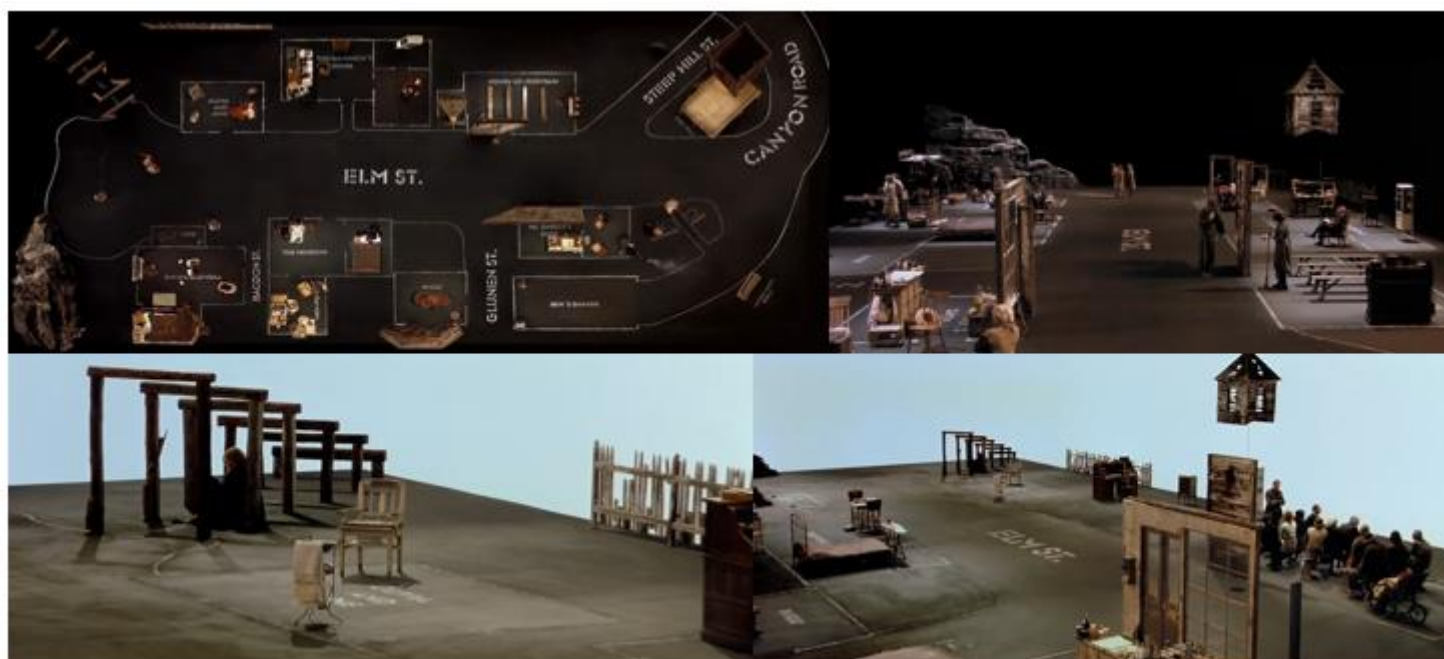


Figura 29 – Diferentes pontos de vista do cenário de *Dogville*

O ILUMINADO

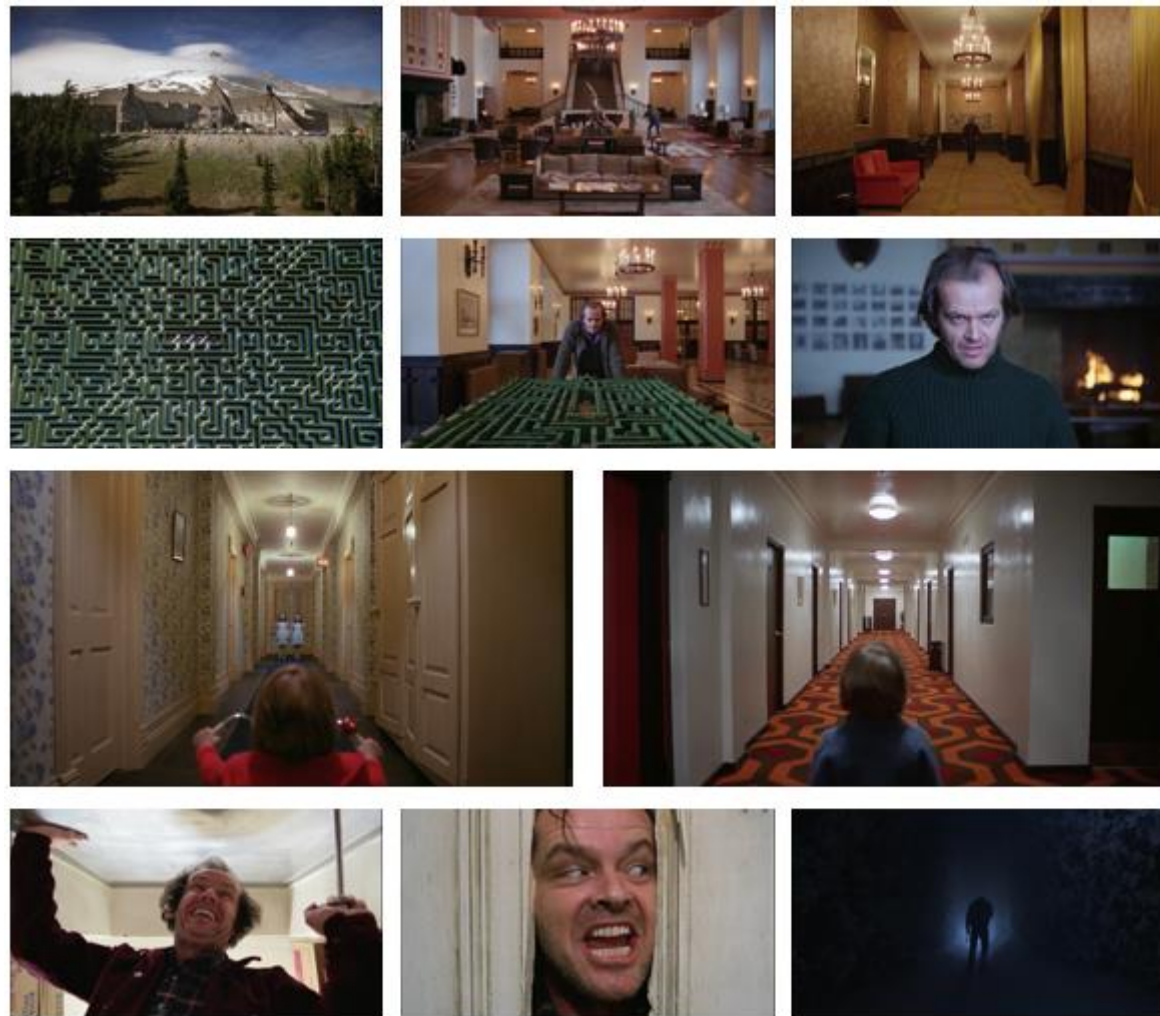


Figura 30 - Labirintos, corredores, loucura, medo.

O filme 'O Iluminado' é uma adaptação do diretor Stanley Kubrick, da obra de mesmo nome do escritor Stephen King. A história se inicia no Overlook Hotel, no Colorado, onde Jack Torrance (Jack Nicholson) junto de sua família chega para uma entrevista para o cargo de zelador de inverno, com o objetivo de usar a solidão do hotel para trabalhar em seu livro. O hotel foi construído no local de um cemitério indígena e se torna completamente isolado por causa da neve durante os longos invernos. À medida que o tempo passa, cada membro da família vivencia diferentes alucinações causado pelo contínuo isolamento, fazendo com que Jack se torne cada vez mais agressivo e perigoso, ao mesmo tempo que seu filho passa a ter visões de acontecimentos ocorridos no passado, como assassinatos sangrentos, também causados pelo isolamento excessivo. No final, o pai, Jack, acaba enlouquecendo, Danny e a mãe conseguem escapar.

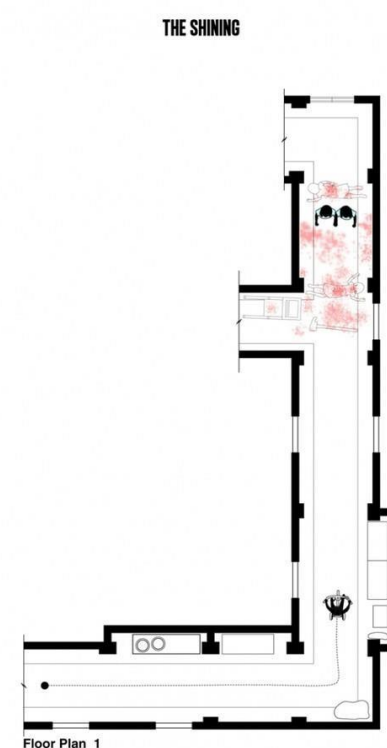


Figura 31 - O Iluminado, 1980. Diagrama publicado na *Interiors*, mostra cena marcante do filme

Aqui o espaço utilizado para narrativa, ou seja, o Hotel, é determinante para a história. Kubrick utiliza os corredores em diversas cenas, criando uma

espécie de labirinto interno, que contrasta com o labirinto do lado externo, mas que nos passa a mesma mensagem, a de que é impossível encontrar uma saída. Além disso, como já mostrado na descrição de *Birdman*, neste filme os corredores também têm influência no psicológico dos personagens, no início temos corredores mais largos e iluminados, mas conforme aumenta a loucura dos personagens, estes vão se tornando menores e mais sombrios. Sendo assim, Kubrick usa o espaço para inserir um sentimento de loucura.

"O filme é sombrio, angustiante e claustrofóbico. Kubrick demonstra seu domínio de arte, criando uma atmosfera de grande tensão. Ao escolher cuidadosamente seus ângulos e ritmos de filmagem, induz o medo em suas platéias. Como todas as obras geniais, 'O Iluminado' transcende seu status de adaptação literária: com tomadas aéreas espetaculares, uso simbólico e asfixiante de cores, imagens recorrentes e labirintos e espelhos". (SCHNEIDER, 2011, p.660)

O QUARTO DE JACK



Figura 32 - *O quarto de Jack*, 2015.
Vista para o exterior através da clarabóia

Adaptação do romance homônimo escrito por Emma Donoghue e dirigido pelo diretor Lenny Abrahamson o filme conta a história de uma mulher e seu filho Jack, de apenas cinco anos, que estão confinados em um pequeno quarto. Ela foi sequestrada há sete anos, quando tinha apenas 17 anos e após uma série de abusos, fica grávida do menino, que acaba nascendo e sendo criado neste quarto.

Com o objetivo de esconder a realidade em que se encontram, a mãe tenta criar um ambiente confortável dentro do quarto para seu filho. O narrador da história é Jack, então desde o início, vemos o quarto pela visão dele. Este parece um espaço suficiente para que ele desenvolva suas atividades de todos os dias. Acompanhamos esta rotina que se inicia com desejar bom dia a todos os móveis e plantas ali presentes, a realização de algumas

atividades como correr de uma parede a outra e praticar alongamentos, cozinhar e tomar banho. Pela perspectiva de Jack imagina-se um ambiente muito maior do que realmente é. Isso acontece porque suas únicas conexões com o mundo exterior se dão através de uma clarabóia, da televisão, e do mínimo contato que tem

com seu sequestrador. De dentro do quarto, ele não tem a noção de quanto o mundo lá fora é grande, fazendo do quarto sua referência de espaço.

Seguindo com a narrativa, vemos então, mãe e filho elaborar e executar um plano de fuga do cativado. Fora do quarto as coisas são bem diferentes para Jack, e ele tem que aprender a lidar com uma realidade que não conhecia, aprendendo até coisas simples como subir escadas. A história segue mostrando a adaptação dos dois, mãe e filho, fora do cativado, lidando com traumas físicos e psicológicos que uma situação como essa pode gerar.

No final do filme, Jack pede a mãe se pode ir visitar o quarto em que nasceu. É nessa visita que nós, espectadores, percebemos o quanto o espaço do quarto é pequeno. A partir do momento em que a noção de espaço do Jack muda, a nossa também muda. O quarto que antes era 'o mundo' para o menino, agora é um pequeno quadrado, que mostra exatamente a sensação de confinamento, um espaço apertado que afeta psicologicamente os personagens.

AQUARIUS

Filme brasileiro com Sônia Braga, conta a história da última moradora do edifício Aquarius. Que tenta permanecer em seu apartamento, evitando todas as tentativas de compra por parte de uma construtora que quer demolir o prédio e fazer um novo empreendimento no local. O apartamento tinha então que apresentar ser um ambiente importante e confortável para a protagonista. Nas palavras de Thales Junqueira, diretor de arte do filme, temos a descrição do que foi feito para tornar este cenário em um personagem:

*"Em **Aquarius**, o apartamento de Clara é um personagem importante. Ele precisava ser confortável, aconchegante, absolutamente avesso à ideia de abandono e decadência com que a construtora via o prédio. Um apartamento moderno, contemporâneo, embora com matéria carregada de memória. Um espaço de bem-estar (e também de sombras) que fosse a topografia da intimidade de Clara, reunindo suas histórias, afetos, assombros e arquivos. Usamos texturas que poderiam trazer esse aconchego praiano. O linhão do sofá, a palhinha das cadeiras, o couro da poltrona, a peroba do campo na estante dos discos, a cortina de linho tremulando com o vento, o cheiro da praia, a areia no chão do hall de entrada - com suas cangas e chapéus pendurados. O cinema é tátil, a natureza dos materiais que vemos despertam sensações e cada matéria oferece novos atributos ao espaço visualizado, pois as lembranças individuais de cada um são capazes de acionar sentidos na percepção do que é visto".* (JUNQUEIRA, 2017, p.154)



Figura 33 - Aquarius, 2016. Apartamento de Clara, personagem de Sônia Braga.

CASA VAZIA

roteiro de

CÉSAR CAPRIOLI
GIULIANA LANZONI

2017

cenografia de

JULIANA AVILA VON ZUBEN

2018



Fisicamente, habitamos um espaço, mas,
sentimentalmente, somos habitados por uma memória.

Memória que é a de um espaço e de um tempo,
memória no interior da qual vivemos (...)

José Saramago

CASA VAZIA

Após todas essas análises, e tendo essa abordagem como referência, para uma segunda etapa deste trabalho, foi escolhido um roteiro, onde será feito o projeto de um cenário que se comporta como personagem.

Na busca de aumentar os conhecimentos para a realização deste trabalho, realizei no último ano algumas disciplinas na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA USP), junto aos alunos do curso de Audio Visual no prédio de Cinema, Rádio e Televisão (CTR). Dentre as disciplinas realizadas estão: História do Audiovisual I e II, Estética e Teoria do Audiovisual I, Introdução à Animação, Direção de Arte e Cenografia I (esta realizada no CAC - Artes Cênicas USP).

A realização destas disciplinas me permitiu conhecer muitas pessoas. E foi durante a disciplina de Direção de Arte que tive contato pela primeira vez com o roteiro de "Casa Vazia". Na época, não realizei este projeto de arte, mas lembro de ter lido e gostado da narrativa.

A pesquisa inicial para este trabalho final me levou a buscar roteiros em que os cenários atuam como personagens. E me ocorreu a lembrança deste roteiro em específico, onde é possível conhecer um pouco de como era a vida de um casal que vivia em uma casa, que agora se encontra vazia. As paredes, a escada, os personagens e os gestos dos atores contam essa história, e o cenário se torna indispensável para a compreensão do que aconteceu naquele espaço.

Sendo assim, a proposta apresentada para o seguimento deste trabalho é, leitura e análise deste roteiro, e o desenho de um projeto para o cenário, pensando não só no espaço físico em que ocorre a narrativa, mas também, na importância deste personagem.

LEITURA

INT. CASA VAZIA - DIA

Casa vazia, sem mobília, com sinais de desgaste e envelhecimento, como paredes com a tinta descascada, rachaduras e mofos. Toda luz interna é natural e proveniente das janelas e portas.

EXT. ENTRADA DA CASA - DIA

ELE, de por volta de **23 anos**, observa a **porta de entrada** e tenta abri-la. Está trancada e, apesar da força que ele aplica sobre a porta, ela não cede. Vai até a **janela** e testa a possibilidade de abri-la. Não consegue. Tenta enxergar a parte interna da casa. Frustrado, se vira de costas para a casa e senta sobre o **degrau da entrada**. **ELA**, de por volta de **25 anos**, se aproxima por trás dele, tocando seu ombro de forma afetuosa. Em seguida se afasta. Ele se vira para vê-la, mas ela não está mais lá. Então, nota que a porta da casa está entreaberta, se levanta e caminha para dentro.

INT. CASA VAZIA - DIA

Ele caminha hesitante observando os **cômodos vazios**. Ela se movimenta pelo interior da casa, distante dele. Não há interação entre eles. Ele vai pela sala em direção à cozinha e vê Ela, que se encontra abrindo as venezianas, permitindo a **entrada de luz do dia na sala**. Ao vê-lo, ela sorri e sai para a cozinha.

Ele vai até a janela e observa o exterior. Ela surge na sala, a princípio fora do campo de visão dele, coloca uma música calma para tocar e se senta para ler um livro. Ela faz **todas essas ações com mímica**, como se os objetos fossem invisíveis, mas os sons dessas interações com os objetos são audíveis. Ele a observa, a música subitamente para e Ele, visivelmente triste, se encaminha para a cozinha.

INT. COZINHA - DIA

Ele entra na **cozinha** e sonda o ambiente. Tenta **abrir a torneira**, porém não sai água. Ouve ruídos de talheres e xícaras, se vira e a encontra tomando café da manhã ao seu lado. Ela interage com objetos invisíveis, cujas existências, além de indicadas pelos gestos d'Ela, se manifestam por meio dos sons que produzem.

ELE
(se sentando à mesa)
Bom dia.

ELA
(descontraída)
Bom dia, amor. Dormiu bem?

ELE
Ah, um pouco.

ELA
Não?

ELE

Ah, fiquei até tarde estudando, pensando um pouco. E você?

ELA

Eu dormi bem.

Minha mãe ligou ontem, mandou um beijo.

ELE

Ah é? Ela tá bem? Manda um beijo pra ela depois.

ELA

Ela falou que o Luizinho começou a andar.

ELE

Sério? Que bonitinho...

ELA

Ela tava muito feliz, muito empolgada. Ela disse que ele tava no sofá...

---Pequena elipse temporal---

ELA

Fala.

ELE

O que?

ELA

Você tá nervoso...

---Pequena elipse temporal---

ELA

Mas é mais interessante dar aula pra adolescente. É sério, você pode ser mais sincero, falar o que você pensa, tratar eles mais de igual pra igual, sabe?

ELE

É, mas eu tenho medo deles não gostarem de mim.

ELA

Você vai arrasar, amor. Eu sei que você vai arrasar.

ELE

(rindo do uso do verbo "arrasar")
Eu vou arrasar? Aham, claro! Vou...

ELA

(estendendo o braço sobre a mesa)

Dá a mão aqui. Dá a mão!

(pega a mão dele)

Você é um ótimo professor, amor. Vai dar tudo certo.

Ela beija a mão dele. Ele beija ela, sorrindo.

ELE

Que horas que você entra hoje?

ELA
Umas duas.

ELE
Vamos almoçar juntos, então.
(Ela consente)

Bom, deixa eu ir então que eu não posso chegar atrasado.

Ele se levanta e vai deixar a louça suja na pia.
Ele tenta abrir a torneira, de onde não sai água.

ELA
(Se aproximando e abrindo o **registro acima da pia**)
Amor, tem que abrir o registro, lembra?

Ouve-se o som da água saindo da torneira. Ela sai da cozinha. Ele a observa com ternura. Depois de alguns segundos, Ele nota que não há água visível saindo da torneira. O som de água cessa como se a torneira tivesse sido fechada.

INT. ESCADA- DIA

Ele sobe as **escadas** e passa na frente de uma **porta fechada**. Ouve ruídos vindos de dentro do cômodo. Abre a porta, receoso.

INT. QUARTO- DIA

Ela está arrumando uma mala de viagem invisível (como se fosse com mímica). Ouvimos os ruídos da interação dela com a mala e as roupas. Ele reaparece dentro do quarto e se senta perto dela.
Ouve-se chuva e assobios de vento passando pelas janelas.

ELE
(com estranhamento)
O que você tá fazendo?

ELA
(em tom de desabafo)
Minha irmã me ligou... Ela falou um monte.

ELE
Um monte o que?

ELA
Disse que acha um absurdo eu ficar tanto tempo sem ver minha mãe, que ela tá precisando de ajuda.

ELE
E você acreditou nisso?

---Pequena elipse temporal---

ELA
Não é questão de mandar ou não, amor. Ela tava desesperada, ela tá cansada.

Ela queria...

ELE

Olha só a palavra que você usa: "desesperada"...

Ele se levanta e leva algumas roupas dela até o armário.

ELE

Não, sua irmã é muito exagerada. Pelo amor de...

ELA

O que cê tá fazendo?

ELE

To te ajudando.

Ela se levanta e vai pegar as roupas de volta.

ELA

Não!

---Pequena elipse temporal---

ELE

(não levando ela a sério)

Cê não vai pra lá.

ELA

(continuando a arrumar as coisas)

Claro que eu vou pra lá, amor.

ELE

Claro que não! Ela ligou e fez você se sentir culpada, é isso que ela fez. E você como é boazinha demais tá indo pra lá correndo.

Eu sei que você tem vontade de ver ela mais vezes...

ELA

Não é só isso, não é essa a questão.

Minha irmã tá lá, a 500 quilômetros de mim. Se ela precisa de alguma coisa ela não tem pra quem pedir, ela tem 3 filhos!

ELE

E uma babá, e uma empregada, e um marido...

---Pequena elipse temporal---

ELA

(um tanto indignada)

Minha mãe tá precisando de apoio de alguém que ela conhece. Minha mãe não tá bem, amor!

ELE

Então tá bom. Você pode ir depois de amanhã, não pode?

ELA

Não, não posso ir depois de amanhã! Se eu for depois de amanhã eu vou passar o que? Uns 3 dias lá.

ELE

É, mas 3 dias já é muita coisa.

ELA

(irritada)

Muita coisa pra quem?!

ELE

Pra quem tem uma vida agitada que nem a sua e...

---Pequena elipse temporal---

ELA

Eu não acredito que você tá falando isso de novo pra mim!

ELE

Não, de novo não! Eu que não acredito que mais uma vez eu sou jogado pra escanteio!

ELA

(com desprezo)

Depois você fala que minha irmã é dramática...

---Pequena elipse temporal---

ELA

(se descontrolando)

Não, cê não tá conseguindo entender qual que é a realidade!

ELE

(rindo cinicamente)

Eu não consigo entender?

---Pequena elipse temporal---

ELA

O que você tá fazendo comigo!

---Pequena elipse temporal---

ELA

(gritando)

O que você tá fazendo comigo!!

---Pequena elipse temporal---

ELA

Se fosse a sua mãe?! Pensa!

ELE

Não, minha mãe não! Minha mãe não fica ligando pra mim, não fica me dando ordem.

---Pequena elipse temporal---

ELE

Sua mãe não tá mal. Isso aí pra mim é outra coisa, desculpa.

ELA

Ah, não tá mal? Cê é médico agora?!

Ele se cala.

ELA

Hein?! Como cê sabe?!

ELE

Cê vai acabar ficando igual tua mãe e tua irmã.

(saindo do quarto)

Vai pra lá. E aproveita e fala pras duas que eu to morrendo de saudade.

Ele sai do quarto, furioso, e **desce as escadas**. Ela permanece no quarto, sensibilizada.

Ele, no tempo presente, a observa da porta do quarto. Abalado pela situação, se vira e caminha até a **varanda do banheiro**.

EXT. VARANDA DO BANHEIRO- DIA

O barulho de chuva agora se resume a um gotejar. Ele respira fundo e tenta se acalmar. Entra no banheiro.

INT. BANHEIRO- DIA

Vai até a **pia**, joga água invisível no rosto e **observa seu reflexo**. Ela aparece, sedutora, no canto da imagem refletida pelo espelho. Ela só é visível pelo reflexo. Dá um beijo no pescoço dele e sorri para ele através do espelho. Ela vai correndo em direção às escadas. Ele vira seu rosto para vê-la. Começa a segui-la, como se estivessem brincando.

INT. ESCADA- DIA

Ele desce as escadas rapidamente. Ela o espera **no batente da porta** e em seguida foge em direção à sala.

INT. SALA- DIA

Ele a segue e a encontra no canto da sala, na frente da janela, com outras roupas. O semblante dele já não é de brincadeira descontraída. Ele anda com pesar. Eles vão lentamente um ao encontro do outro, mas quando eles vão se beijar, ela desaparece. Ele para, atônito, por alguns segundos. Ele vai em direção à saída da casa. Após cruzar a porta, hesita, olha para dentro da casa, e por fim **bate a porta**.

INT. CASA VAZIA- DIA

Todos os cômodos da casa estão completamente vazios.

ANÁLISE

"A primeira coisa do trabalho é se apropriar do roteiro (...) tentando compreender os caminhos que vão te levar à criação de um universo particular pra aquele projeto" (entrevista Vera Hamburger, p.173)

Após leitura do roteiro é possível destacar pontos importantes para começar a etapa de criação. Um roteiro é como se fosse um programa de necessidades de um edifício, nele está descrito o que o roteirista imaginou para as cenas, então, quais são as necessidades para o espaço em que ocorre a narrativa.

Logo no início já é dito que se trata de uma "casa vazia, sem mobília, com desgaste e envelhecimento", "paredes com a tinta descascada, rachaduras e mofo". Visualmente, me parece uma casa antiga e abandonada. Mas, não se sabe o tamanho, a quantidade de quartos, sala, banheiros, cozinha, entre outros. O mesmo pode se dizer de suas características construtivas e o local onde se encontra. Ou seja, é possível perceber que o importante é que pareça ser uma casa com "desgaste", independente do seu estilo arquitetônico.

Em seguida, a ação começa e já temos movimentação dos personagens que serão, então, apresentados. Um casal jovem, ele 23 e ela 25 anos. Nota-se que não há descrição de como eles são, mas os gestos, as atitudes e a idade mostram como são suas personalidades, sendo possível traçar um perfil de como seriam essas pessoas.

Importante perceber que o roteiro marca a passagem do tempo mostrando que as cenas acontecem durante o dia. Além disso, ele também mostra se o ambiente é interno ou externo e qual é este lugar. Por exemplo, "INT. COZINHA - DIA"; "EXT. ENTRADA DA CASA - DIA".

Aos poucos, alguns elementos da casa vão surgindo, como a porta de entrada trancada, uma janela que seja acessível para que o personagem tente abri-la e enxergar o interior da casa, um degrau onde se senta.

Ao entrar na casa, tem-se a passagem pelos cômodos iniciais, a sala e a cozinha. Nota-se que a casa se encontra vazia e que os personagens interagem com os objetos "invisíveis" através de mímica, sendo que essas interações produzem sons que permitem identificar o que está sendo encenado, além do visual, mas também pela audição. A iluminação do espaço está descrita como: "Toda luz interna é natural e proveniente das janelas e portas".

Ocorre uma movimentação pela sala, mostrando o quanto é ampla, e identifica-se um elemento arquitetônico que terá foco: uma janela, com a qual a mulher interage.

Há mudança de ambiente, passando por portas e paredes. No espaço onde é a cozinha, será necessário ter uma pia, um registro, uma mesa, cadeiras e janela para iluminação. A conversa entre o casal mostra outras características de suas personalidades, como a profissão (professores) e a relação dela com a irmã, o sobrinho e a mãe.

A cena na cozinha termina e tem-se mudança de ambiente. Nesta mudança, ocorre passagem por outro elemento arquitetônico, uma escada, indicando que se trata de uma casa com dois pavimentos, um inferior e outro superior.

A escada leva ao andar superior, onde se encontram dois cômodos, o quarto e o banheiro. No interior do quarto, há interação com um armário e a luz que vem da janela mostra as condições do tempo (chuva e assovios de vento, perceptíveis também pelo som).

Esse tempo fechado/nublado caracteriza a discussão que acontece no quarto. Ele sai e desce a escada enquanto ela o observa, ou seja, a porta do quarto tem que estar na direção da escada.

O banheiro apresenta uma varanda, uma porta de entrada e outra que leva até a varanda, com vista para a parte externa, trazendo iluminação para o banheiro. No interior, acontece uma ação em frente à pia e ao espelho. Então, os dois saem do banheiro, ela primeiro e ele em seguida, descem as escadas e chegam à sala. A última ação entre eles acontece ali, já que ele deixa a casa sozinho.

"Todos os cômodos da casa estão completamente vazios".

O PROJETO

Após leitura e análise do roteiro, foi possível identificar o que seria necessário para a proposta do cenário: entrada, sala, cozinha, escada, janelas, quarto, banheiro e varanda.

Mas, antes de iniciar a etapa de projeto, é necessário um trabalho conjunto. Em um filme/curta-metragem, temos diferentes frentes de trabalho, como: roteiristas, diretor, diretor de fotografia e diretor de arte. Este último é uma profissão recente no cinema brasileiro, sendo que, antes, tudo relacionado a arte, figurino, maquiagem, cenário, eram distribuídos entre os respectivos departamentos. Porém, com a mudança, surgiu esta forma de maior interação entre as áreas, em que o diretor de arte, juntamente com essa equipe, define o conceito estético do filme.

Esse roteiro foi escrito por dois alunos do curso de audiovisual da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA - USP), César Caprioli e Giuliana Lanzoni. Como foi escrito em 2017, este roteiro já foi avaliado pelos professores da faculdade e também produzido.

Esse curta-metragem foi gravado em uma locação e parte do roteiro foi escrito utilizando espaços para ação pré-existentes na casa escolhida. Além de assinar o roteiro, César e Giuliana também foram os diretores. A direção de fotografia foi realizada por outra aluna, do mesmo curso, Clara Dias, e a direção de arte por uma aluna da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU - USP), Natália Andrade. Conversando com César, descobri que a arte teve maior participação no figurino desse curta, uma vez que não puderam fazer alterações na casa, por se tratar de uma locação. Minha proposta, no entanto, será diferente, pois não se trata de uma locação, mas, sim, de um cenário construído.

O trabalho em conjunto, antes mencionado, se dá, então, através de conversas entre os diretores, de cena, foto e arte. É importante que trabalhem juntos, antes e durante as filmagens, pois a visão conjunta dos três é essencial para fechamento de quadro, que possui relação direta com a imagem captada na câmera.

"De modo geral, pode-se dizer que o diretor define a abordagem, o ritmo, a intensidade e as qualidades dramáticas do filme como um todo; o diretor de arte marca sua expressão plástica e arquitetônica; enquanto o diretor de fotografia fabrica o quadro final. Três visões reunidas na busca de uma linguagem própria ao projeto". (HAMBURGER, 2014, p.20)

Sendo assim, durante o processo de criação, conversei com o César e com a Clara, para tirar dúvidas sobre o roteiro e a fotografia. Perguntei sobre o

uso de cores, pois o curta produzido utilizou uma locação de paredes brancas, e foi me dito que isso incomodou um pouco, pois gostariam de ter mais cores nos ambientes. Por fim, foi me dada toda liberdade artística.

IMAGINÁRIO E MEMÓRIA

A etapa de criação se inicia, muitas vezes, por análises e referências. O diretor de arte Thales Junqueira, em uma dissertação sobre direção de arte, diz que "*o ponto de partida é a memória e imaginação*". E minha proposta de cenário nasce desse conjunto: análises, referências, memória e imaginação.

A memória foi o recurso mais utilizado. Memória tem uma relação muito forte com arquitetura, no sentido de pertencimento, patrimônio e, muitas vezes, afetivo.

O tema memória está presente também durante toda a narrativa, toda a ação acontece a partir de lembranças do protagonista. Então, sendo ela de grande importância para o contexto, escolhi utilizar deste recurso para projetar.

O roteiro não descreve a casa do ponto de vista estético da arquitetura. Também não diz em que localidade está, podendo, então, ter influências de qualquer estilo arquitetônico, técnicas e materiais. Portanto, para a fachada, escolhi utilizar como referência a casa em que cresci em Campinas, São Paulo. Foi uma casa construída pelo meu bisavô e é a melhor memória que tenho de uma casa antiga. Uma casa em que eu reconheço os elementos com todos os detalhes possíveis, pois tenho nela um sentimento de pertencimento.

Era uma casa construída na década de 1940, com piso cerâmico na entrada, o chão cheio de caquinhos, em sua maioria vermelhos, mas também azuis e amarelos. O piso de dentro era formado por tacos escuros de madeira. E as janelas da fachada eram grandes e por elas passava muita luz.

A frente tinha um recuo com um degrau de entrada e uma mureta, onde meus avós se sentavam para observar o movimento da rua. Porém, por ser uma casa térrea e o roteiro pedir dois pavimentos, projetei um pavimento a mais, mas seguindo a mesma característica das janelas grandes.

A cor escolhida para a fachada é a mesma da minha última memória deste lugar. O roteiro pedia que parecesse um lugar abandonado, com tintura descascada e rachaduras, então, fiz algumas marcas utilizando a própria cor escolhida. E, para a janela mais próxima e acessível, utilizei madeiras para impedir sua abertura, lembrando as tentativas de olhar para o interior do protagonista. A porta, as janelas e a caixilharia são as mesmas da casa onde morei.

Ao passar pela porta, o próximo ambiente é a sala. Imaginei um lugar espaçoso e claro, pela entrada de luz das janelas, além da cor branca das paredes. Mais uma vez, tem-se paredes descascadas e mal pintadas, com aspecto de abandono.

A escada é um elemento de transição e destaque na sala. Portanto, é uma das primeiras vistas que se tem ao entrar na casa, sendo uma escada clássica cuja referência é a escada da casa de Norman Bates no filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock, possuindo também um armário sob ela.

Em uma das cenas, a protagonista mexe na persiana de uma janela mas, para essa proposta, a persiana não existe e em seu lugar foram colocadas cortinas, que serão abertas pela protagonista, a fim de deixar mais luz natural entrar no ambiente.

O piso da sala é de madeira escura, tacos compridos e com marcas de desgaste pelo uso.

Na sala, é possível ver a porta que leva ao próximo cenário, que seria a cozinha. Essa proximidade de ambientes é uma escolha de projeto, não necessariamente pensando na gravação, uma vez que são cenas isoladas, não sendo necessário filmar em plano sequência, ou seja, haverá cortes na filmagem e a montagem fará com que a ação pareça uma sequência, mesmo quando os ambientes não estão conectados ou próximos.

A cozinha também foi projetada através da memória. Moro em São Paulo, em um edifício antigo próximo a Teodoro Sampaio. O piso também é feito de tacos de madeira e a cerâmica das áreas frias, como cozinha e banheiro, são antigas e de tons avermelhados. Todas as janelas do apartamento são grandes, o que proporciona a entrada de muita luz natural.

Os planos de filmagem da cozinha são planos próximos, não havendo necessidade, portanto, de projetar e construir um cenário de uma cozinha inteira. Apenas uma vista será mostrada no quadro de filmagem, sendo só ela projetada. Assim, essa vista apresenta uma janela alta e generosa. A cor nos azulejos é amarela clara e o piso é de cerâmica avermelhado (cor de tijolo).

Na próxima cena, ocorre a transição entre os pavimentos pela escada. Aqui, é possível ver detalhes da escada e seus balaústres. A escada foi projetada e calculada para vencer um vão de 3 metros, sendo 16 pisos de 29cm, 17 espelhos e um patamar. Possui 1,20m de comprimento e corrimão com altura de 92cm. Na parede atrás da escada foi colocada uma janela que traz luz ao ambiente.

A chegada ao segundo pavimento mostra um pequeno ambiente, onde é possível ver as duas portas dos cômodos, quarto e banheiro. Este ambiente segue o padrão adotado para a sala, com parede na cor branca e piso de taco de madeira.

O quarto onde acontece a discussão é um ambiente íntimo, com uma janela que mostra as condições do tempo na parte externa da casa. É um ambiente carregado e pesado e, por isso, foi escolhido uma cor em tom de vermelho escuro. Neste caso, o vermelho pode representar "citação". É o único ambiente onde é mostrado as quatro paredes e, por isso, as quatro foram projetadas. A parede do fundo traz as marcas de onde antes estava uma cama e, na parede lateral, se encontra um armário. A discussão acaba com o protagonista saindo do quarto e descendo

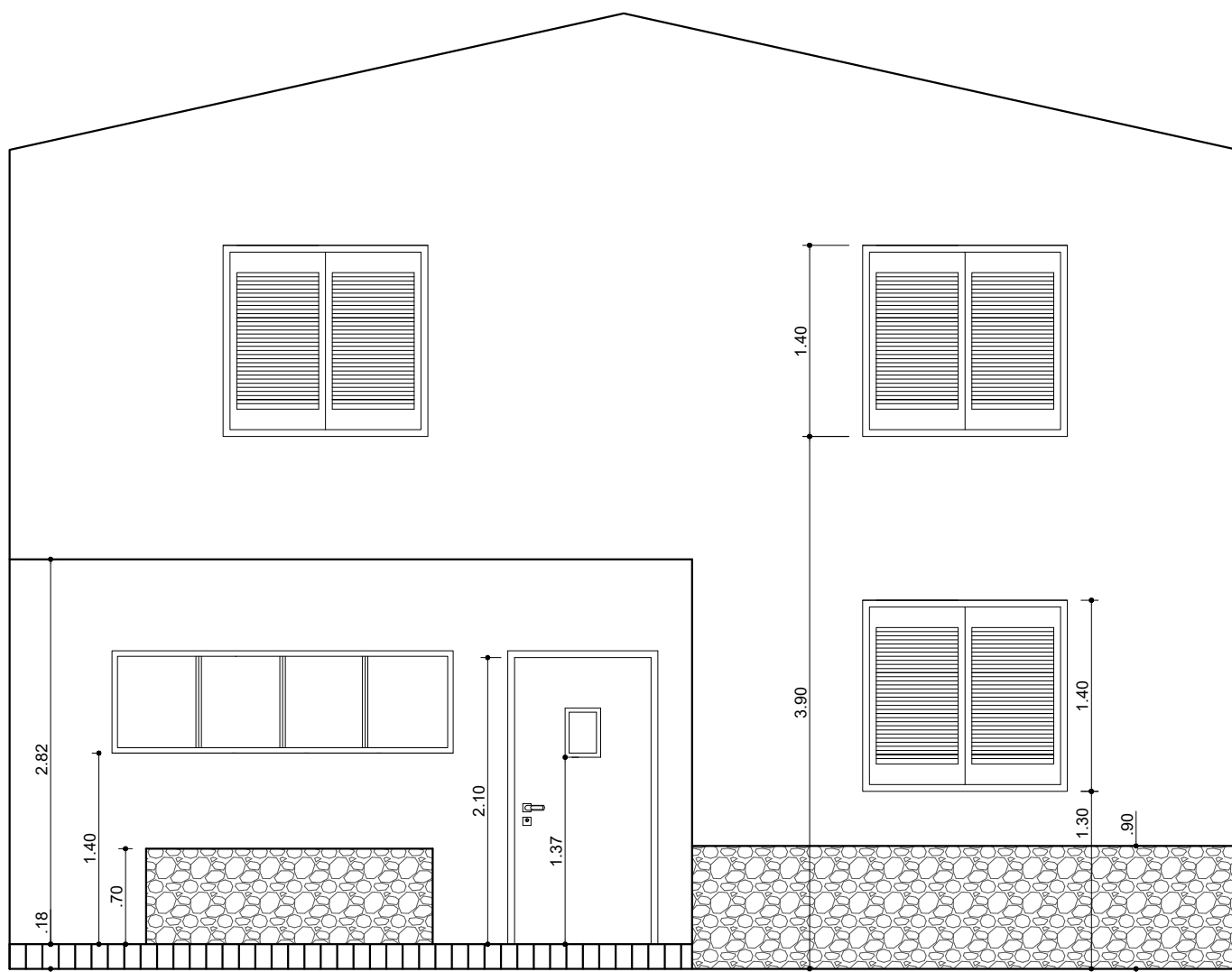
as escadas, por isso, a porta do quarto possui vista para as escadas, para que se possa filmar como se fosse uma visão da protagonista o vendo partir.

Na cena seguinte, o protagonista do presente, e não mais na lembrança, caminha até a varanda do banheiro. Essa varanda foi retirada desta proposta, ela não interfere no roteiro e foi utilizada porque já existia na locação, não possuindo apelo narrativo. Assim, em uma conversa com a direção, foi acordado que o banheiro não precisaria de uma varanda. Por isso, os planos do banheiro são próximos também e só foi necessário projetar uma vista, com um lavatório e um espelho. A cor dos azulejos remete aos azulejos do banheiro da minha casa em Campinas, a que meus pais vivem hoje. É um tom de azul, que também remete a lugar frio e a água. Como se, depois da discussão acalorada, o ambiente tenha esfriado.

Um plano próximo mostra os dois pelo reflexo do espelho. Este deve ter o tamanho ideal e estar posicionado de uma forma que pareça um porta-retratos, enquadrando o casal, em uma referência a memória, como se fosse uma fotografia, uma lembrança, um momento no tempo.

Ela desce correndo as escadas e para no patamar, uma pausa dramática. Ele corre atrás dela e a encontra na sala. O ambiente aqui é o mesmo, a sala do início, mas agora as cortinas, que antes estavam abertas, se encontram fechadas, escurecendo o lugar. E por fim, no fechamento, ela some e ele vai embora.

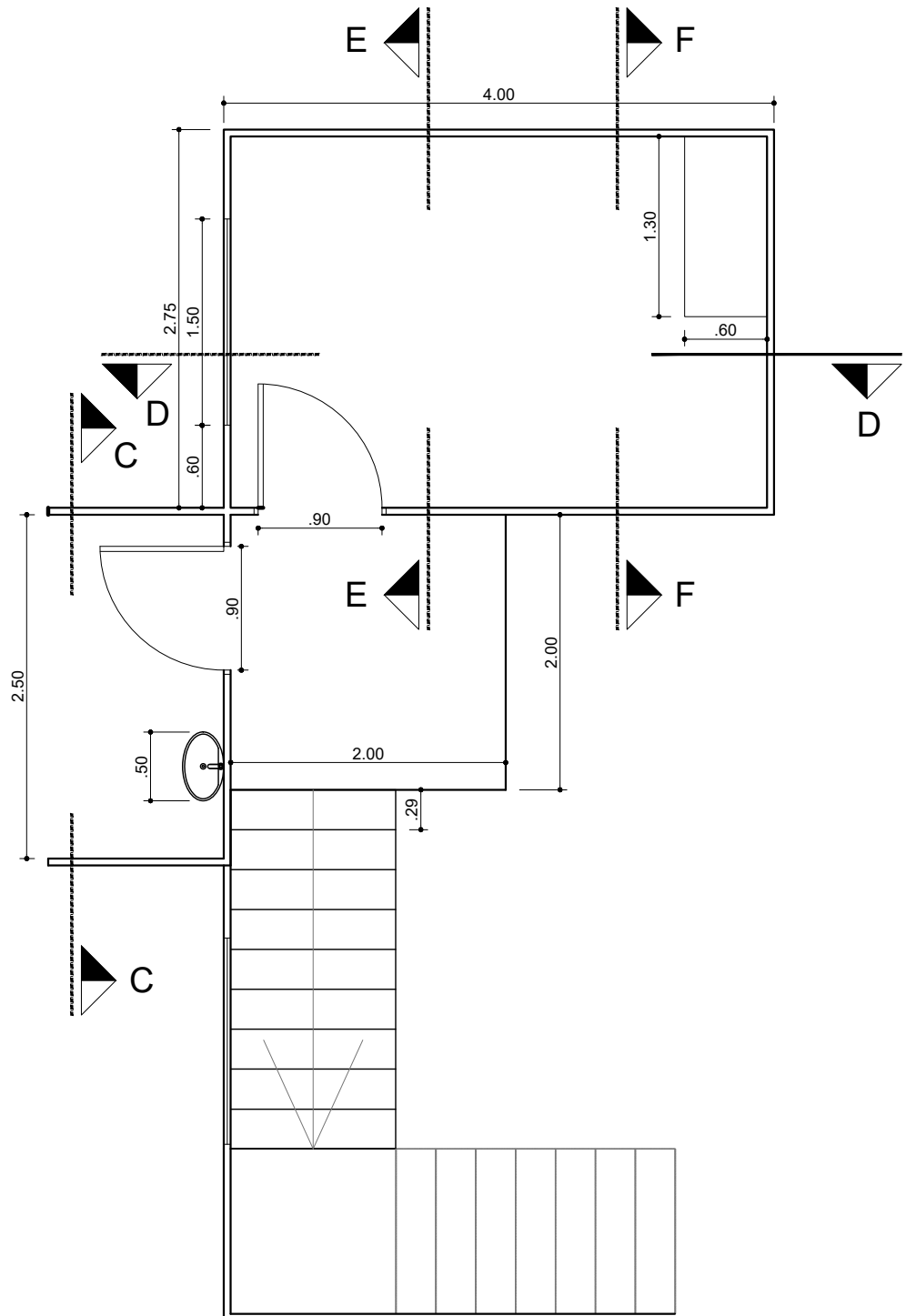
PLANTA, CORTE, ELEVAÇÃO



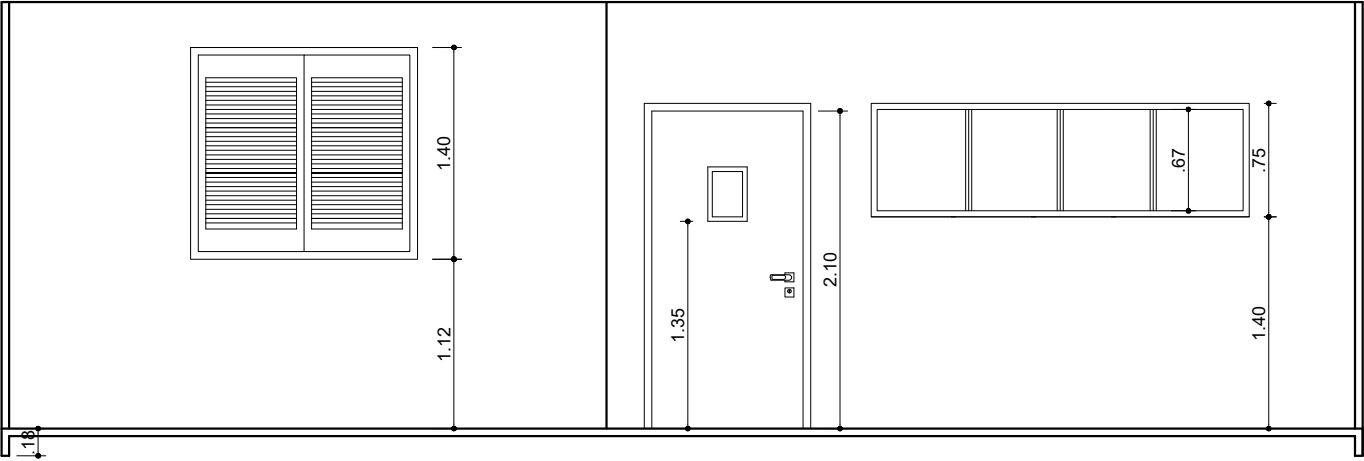
ELEVAÇÃO A
FACHADA
ESCALA 1:50



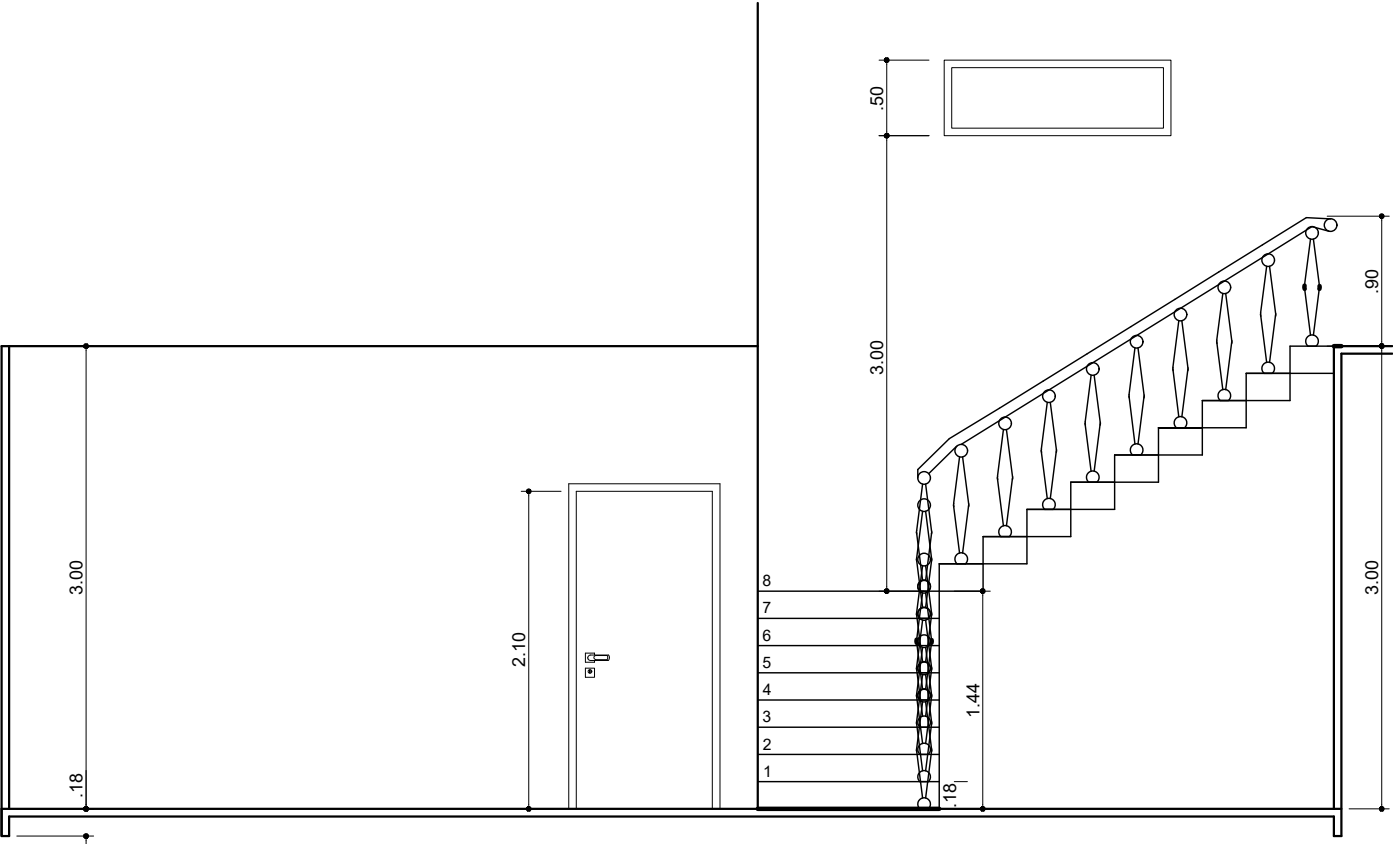
ESCALA 1:50



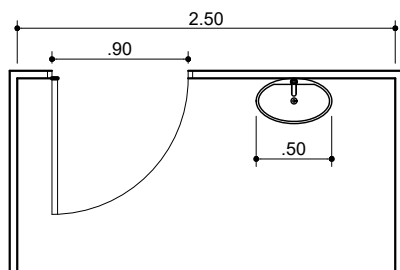
PLANTA 1° ANDAR
ESCALA 1:50



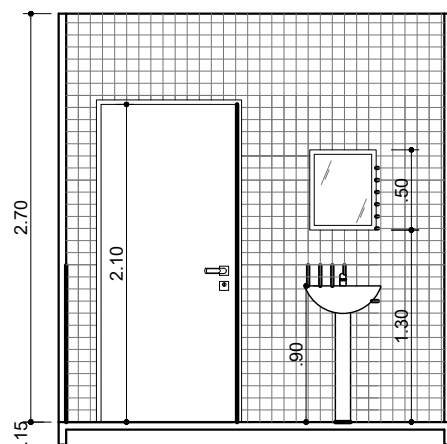
CORTE AA
SALA
ESCALA 1:50



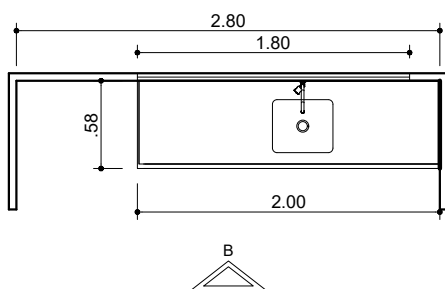
CORTE BB
SALA / ESCADA
ESCALA 1:50



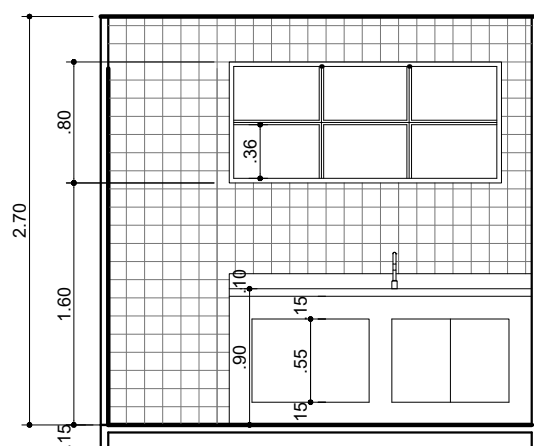
PLANTA
BANHEIRO
ESCALA 1:50



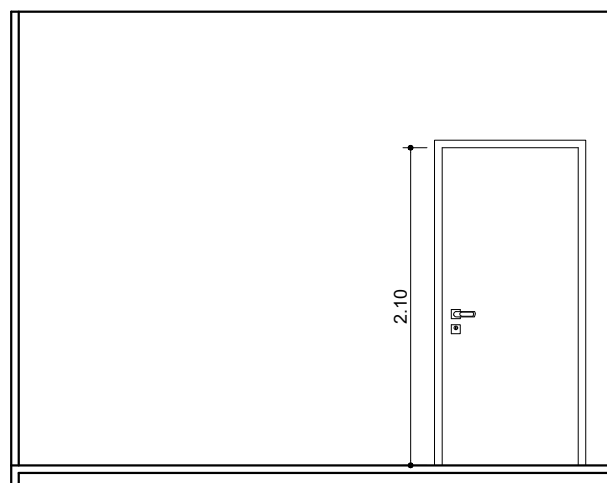
CORTE CC
BANHEIRO
ESCALA 1:50



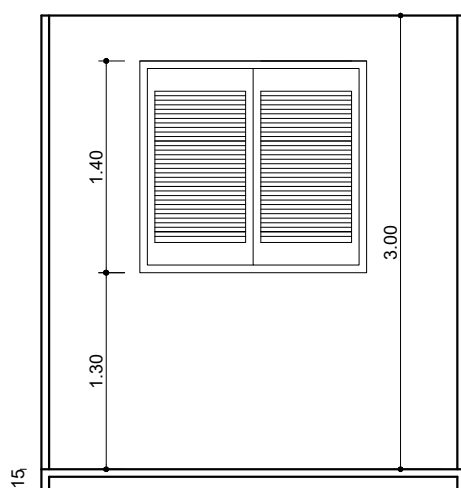
PLANTA
COZINHA
ESCALA 1:50



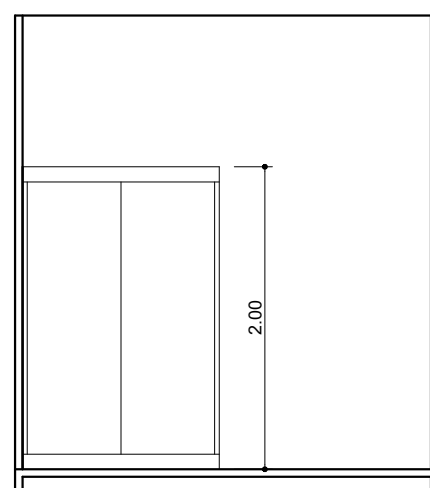
ELEVAÇÃO B
COZINHA
ESCALA 1:50



CORTE DD
QUARTO
ESCALA 1:50



CORTE EE
QUARTO
ESCALA 1:50



CORTE FF
QUARTO / ARMÁRIO
ESCALA 1:50

CONSIDERAÇÕES

Diferente de um projeto arquitetônico real, o cinema tem um artifício a seu favor na hora de desenhar os espaços da narrativa: a montagem. Sendo assim, muitas vezes não é preciso que tudo seja projetado, basta ser feito o que a câmera vai filmar e depois a montagem garante a continuidade da narrativa.

"Recurso característico da linguagem cinematográfica, a edição final das imagens captadas é a base da elaboração de um projeto cenográfico. A montagem aproxima espaços filmados em diferentes locais, conformando, na tela, ambientes diretamente complementares em uma geografia própria àquele filme". (HAMBURGER, 2014, p.37)

Portanto, forro de nenhum ambiente foi projetado, pois os planos de filmagem não mostram. Além disso, o projeto tem como propósito ser montado em um galpão com pé direito bem alto, para equipamentos de som e luz. A luz que o roteiro descreve é natural e entra através das aberturas. Neste caso, seriam utilizadas luzes artificiais em uma tentativa de aproximação de luz natural.

Todas as vistas externas à casa serão colocadas na pós-produção, portanto, vistas da janela e implantação da casa serão filmadas utilizando uma tela verde "Chroma Key".

Para execução e criação do cenário em tamanho real, seriam utilizadas placas de madeira para as paredes, janelas, portas, móveis. A estrutura também seria feita por treliças de madeira.

Para representação da proposta foi escolhido fazer uma maquete física, na escala 1:20, pois era o formato que mais se assemelha a construção de um cenário real.

Como material, foram utilizados papel paraná, madeira, cola, tinta, acrílico para os vidros, isopor, papel couro, fita crepe.

A paleta de cores destes ambientes propostos foi criada a partir da memória e da tentativa de criar um apelo psicológico (quarto e banheiro). Então, em sua maioria, tem-se tons de vermelho, amarelo e azul, como os caquinhos do piso.

"Na construção da visualidade de um filme, a cor é uma ferramenta importante, que opera na maneira como o espectador sente a cena. O manejo cromático pode ser potente na criação do clima de cada sequência do filme. Ele constrói conceitos articulados por uma poética própria. A cor pode ser luz ou pigmento, estar na matéria ou entre ela e a luz, preenchendo o ar". (JUNQUEIRA, 2017, p.155)

"A cor é uma ferramenta poderosa, que opera subliminarmente na emoção do espectador. Ao conformar o clima geral, o manejo das cores contribui para o

estabelecimento da relação do espectador com o conteúdo do filme”.

(HAMBURGER, 2014, p.41)

Alguns filmes são característicos exatamente por causa das cores utilizadas. Nas imagens abaixo tem-se três exemplos: *O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, 1989; *O grande Hotel Budapeste*, 2014; *A garota Dinamarquesa*, 2015.



Figura 34 - *O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, 1989

Figura 35 - *O grande Hotel Budapeste*, 2014

Figura 16 - *A garota Dinamarquesa*, 2015

Em *O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante* cada mudança de ambiente ocorre uma mudança cromática e de figurino. O filme apresenta de três a quatro cenários principais e cada um tem uma cor. Não há explicação no filme para a utilização desse recurso, apenas uma escolha do diretor, que dá ao filme um tom pesado, pois são cores fortes, mesmo no cenário que é branco, pois tudo branco gera um reflexo forte de luz.

Em *O grande Hotel Budapeste* há um grande uso de tons avermelhados, que marcam os ambientes do filme, sendo pontos ativos.

Já no filme *a Garota Dinamarquesa* os tons das cores são mais frios, muito uso de azul e amarelo claro. Mas é curioso observar a última imagem da *Figura 36*, onde a direção de arte decidiu combinar a paleta de cores do cenário com o figurino da personagem, é como se ela fizesse parte da decoração.

Vale lembrar que figurino também é muito importante para a construção de um personagem e do conceito artístico de um filme. Minha proposta tem relação apenas com cenografia mas, se tivesse que propor todo o conceito de arte para figurino também, tentaria fazer com que em cada *"pequena elipse temporal"* do roteiro ocorresse uma troca de figurino. Assim, pareceriam que as conversas e as brigas aconteceram por dias e em diferentes momentos. Além disso, o protagonista no tempo presente estaria sempre com o mesmo figurino, marcando o que é memória e o que é real. *"A vestimenta é também um importante elemento na percepção da passagem do tempo do filme e em sua continuidade cronológica. A cada troca de roupa, presente, passado e futuro são reconhecidos"*. (HAMBURGER, 2014, p.48)

DO DESENHO À MAQUETE



Figura 37 - Desenho da fachada, memória e imaginário se completam.



Figura 38 - Desenho da sala, posicionamento da escada. Escada clássica, que chama atenção assim que se entra na casa. Paredes claras e pisos com tons escuros.



Figura 39 - Desenho da vista da cozinha. Projeto feiro a partir da memória e cores reais.



Figura 40 - Desenho do banheiro feito a partir do imaginário e das condições pedidas pelo roteiro. A cor escolhida é uma cor fria que caracteriza o ambiente e a ação que ali acontece



Figura 41 - Desenho do quarto, ambiente de discussão, pesado. Marcas de móveis nas paredes.

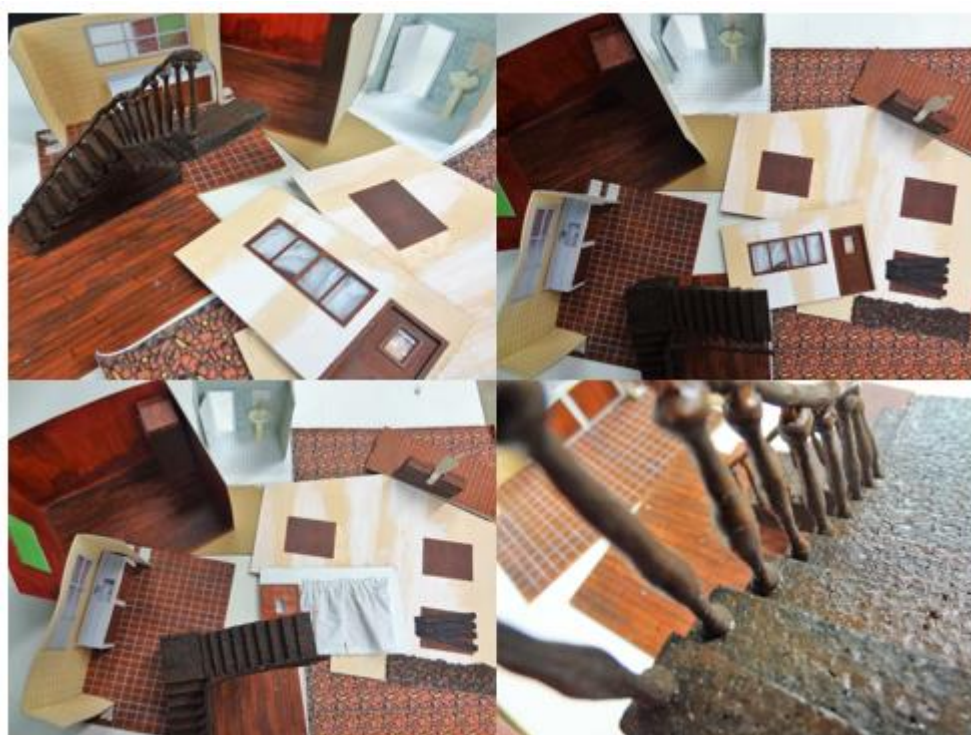
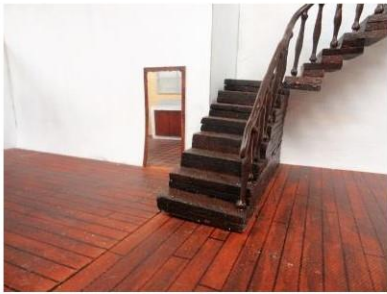
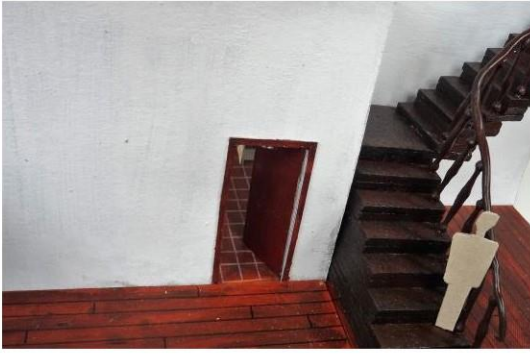
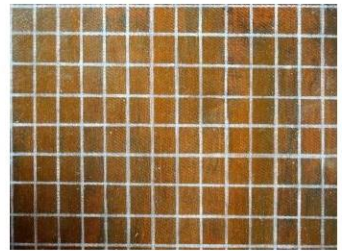


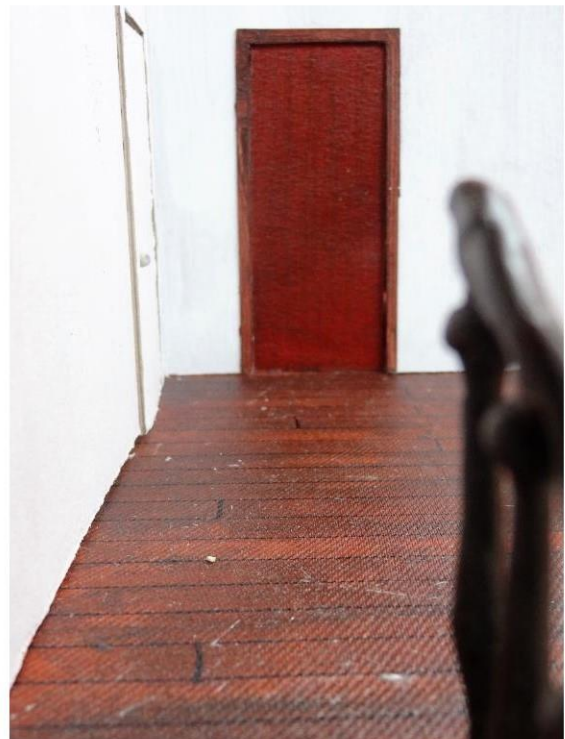
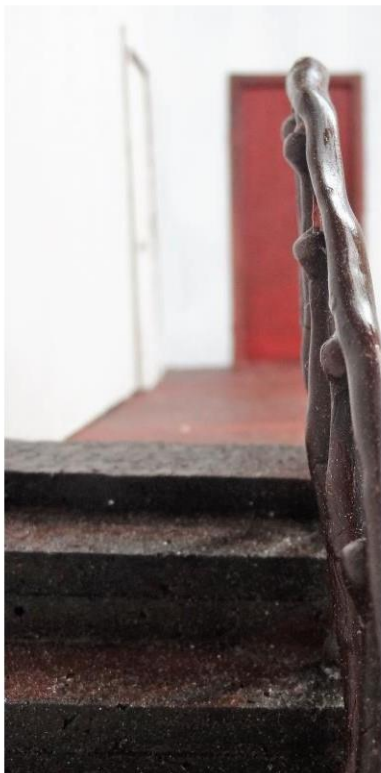
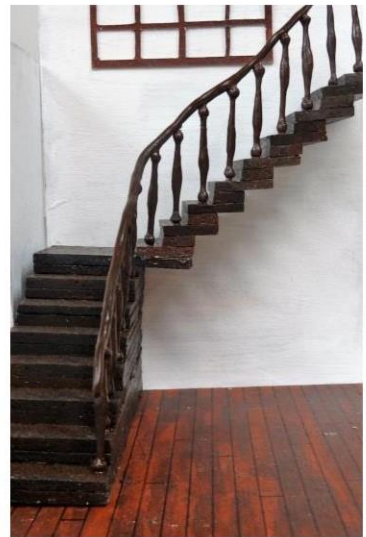
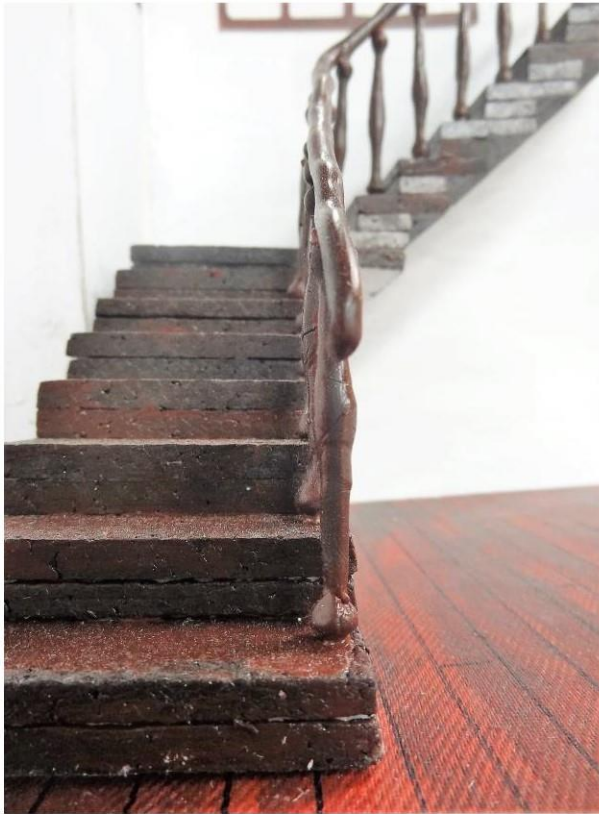
Figura 42 - Desconstrução. Espaços viram paredes pintadas

CENÁRIO PERSONAGEM – CASA VAZIA

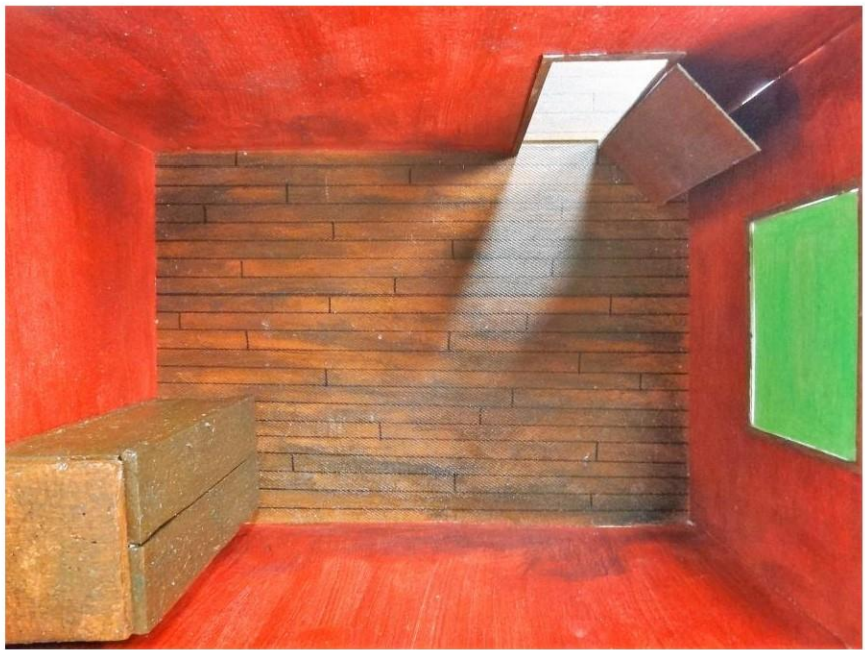


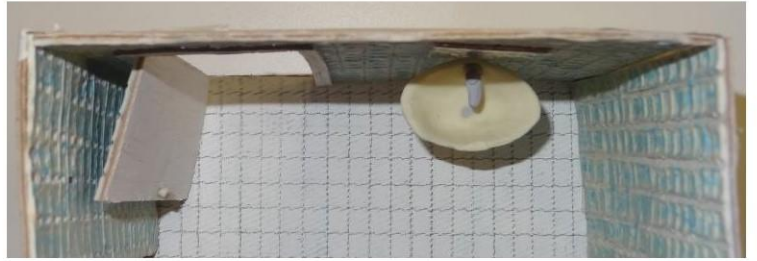














CONCLUSÕES FINAIS

A partir do que foi abordado, é possível concluir a importância do cenário na construção dos aspectos da narrativa. Detalhes como locais de entrada de luz, cores dos cômodos e até a posição das portas, se mostraram como fundamentais no processo criativo, sendo o cenário, portanto, parte dessa narrativa, atuando como um personagem que possibilita a ocorrência das ações da forma esperada pelos autores.

Assim, fica claro que existe uma forte relação entre arquitetura e cinema na construção desses cenários-personagem. Sem a parte arquitetônica da produção, a narrativa não abordaria todos os aspectos importantes para o desenrolar da história, como um ambiente frio após uma discussão acalorada em um dia nublado, o que também destaca a necessidade de um trabalho efetivo do diretor de arte, e cenógrafo juntamente com os outros diretores.

A arquitetura e o cinema estão intimamente relacionados, e sua parceria é responsável por grandes produções de filmes e curtas, consagrados na história do cinema, não somente por seu enredo, mas também pela construção de cenários marcantes e relevantes para a produção da narrativa. Pode-se destacar, por exemplo, filmes icônicos de Charles Chaplin, como "*Em busca do ouro*", de 1925, em que o autor utiliza o cenário como um personagem ativo ao longo da história, e os filmes da saga *Harry Potter*, datados dos anos 2000, que utilizam o mesmo recurso de cenário como personagem ativo. Inclusive, em ambas as produções, o cenário fora construído em maquetes, mostrando a importância do cenário artificial no cinema.

A partir de exemplos e de tudo o que foi exposto, é possível concluir que as produções cinematográficas evoluem, se aprimoram, mas mantém sua essência quando se trata da importância de cenários-personagem na construção narrativa, algo que só é possível através de uma 'parceria' com a arquitetura.

E, como fechamento incluo uma última citação da diretora de arte e arquiteta Vera Hamburger: "Como formação é interessante que o cenógrafo domine o desenho livre e construtivo, assim como a história da arquitetura, do design e da arte; que tenha intimidade com o manuseio das cores e texturas, além de conhecimento técnico da construção e dos tratamentos cenográficos. Saber lidar com a administração do canteiro de obra completa o quadro".

(HAMBURGER, 2014, p.25)

Ou seja...

BIBLIOGRAFIA

CHAGAS, Raimundo. *Arquitetura no cinema, crítica e propaganda*. Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2008.

ANGEL, Henri. *O Cinema*, Livraria Civilização Ed., Portugal, 1983.

CARDOSO, J. B. *Cenário Televisivo*, Ed. Annablume, São Paulo, 2009.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*, Ed. Brasiliense, São Paulo, 1985.

McCABE, Bob. *Harry Potter: Das Páginas para a Tela - A Jornada Completa das Filmagens*. Editora Panini Brasil Ltda, 2011.

SCHNEIDER, Steven Jay. *1001 filmes para ver antes de morrer*. Editora Sextante Ltda. Rio de Janeiro, 2010.

AZARA, Pedro. GURI, Carles. *Arquitectos a escena. Escenografías y montajes de exposición em los 90*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000.

RABIGER, Michael. *Direção de Cinema. Técnicas e Estética*. Elsevier Editora Ltda. Rio de Janeiro, 2007.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. Editora Senac. Edições Sesc. São Paulo, 2014.

BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (orgs.). *A direção de arte no cinema brasileiro*. Catálogo exposição. Caixa cultural: 1ª edição. Rio de Janeiro, 2017.

Artigo: JUNQUEIRA, Thales. *Direção de Arte em Cinema: Leituras de um espaço* Páginas 150 - 159.

Entrevista Vera Hamburger. Páginas 162 - 183.

SITES

<https://www.intjournal.com/>

<http://www.archdaily.com.br/br/761990/cinema-e-arquitetura-a-corda>

<http://www.archdaily.com.br/br/623842/cinema-e-arquitetura-a-origem>

https://issuu.com/ismaelssss/docs/livro_quest__es_de_cenografia_ii_ce

<http://www.archdaily.com.br/br/760091/11-filmes-imperdiveis-do-cinema-e-arquitetura-utopia-e-cidades-do-futuro>

<http://verahamburger.com.br/fronteiraspermeaveis>

<http://www.archdaily.com.br/br/755961/cinema-e-arquitetura-em-45-filmes>

<http://www.archdaily.com.br/br/777092/seis-filmes-de-suspense-sete-estrategias-de-projeto-arquitetonico>

<https://www.intjournal.com/0813/the-cabinet-of-dr-caligari>

<http://www.archdaily.com.br/br/01-115902/cinema-and-arquitetura-dogville>

<https://artrianon.com/2017/05/04/a-desconstrucao-do-espaco-em-dogville-de-lars-von-trier/>

<http://www.archdaily.com.br/br/01-83390/cinema-e-arquitetura-o-show-de-truman-o-show-da-vida>

<https://caderno.josesaramago.org/137907.html> - Fundação José Saramago

<http://www3.eca.usp.br/>

<https://www.pottermore.com/>

<https://br.pinterest.com/>

<https://www.youtube.com/>

<https://www.cantodosclassicos.com/>

<http://filmescult.com.br/>

FILMOGRAFIA

TRIER, Lars von. *Dogville*, 2003.

DAYTON, Jonathan. FARIS, Valerie. *Pequena Miss Sunshine*, 2006.

COLUMBUS, Chris. *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, 2001.

COLUMBUS, Chris. *Harry Potter e a Câmara Secreta*, 2002.

HITCHCOCK, Alfred. *Psicose*, 1960.

CHAPLIN, Charles. *Em Busca do Ouro*, 1920.

NOLAN, Christopher. *A Origem*, 2010.

KUBRICK, Stanley. *O iluminado*, 1980.

WEIR, Peter. *Show de Truman*, 1998.

HITCHCOCK, Alfred. *Janela Indiscreta*, 1954.

ABRAHAMSON, Lenny. *O Quarto de Jack*, 2015.

HITCHCOCK, Alfred. *Festim Diabólico*, 1948.

ZEMECKIS, Robert. *De Volta para o Futuro*, 1985.

MIÈLIES, Georges. *Viagem à Lua*, 1902.

LANG, Fritz. *Metrópolis*, 1927.

WIENE, Robert. *O Gabinete do Dr Caligari*, 1920.

IÑÁRRITU, Alejandro González. *Birdman*, 2014.

LUMIÈRE. *L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat (Um trem chega à estação)* , 1895.

JACKSON, Peter. *Senhor dos Anéis*, 2001.

ANDERSON, Wes. *O Grande Hotel Budapest*, 2014.

HITCHCOCK, Alfred. *Um Corpo que cai*, 1958.

MAZURSKY, Paul. *Em Luar Sobre Parador*, 1987.

FILHO, Kleber Mendonça. *Aquarius*, 2016.

TATI, Jacques. *Playtime*, 1967.

TATI, Jacques. *Meu Tio*, 1958.

HOOPER, Tom. *Os Miseráveis*, 2012.

HOOPER, Tom. *A Garota Dinamarquesa*, 2015.

SCORSESE, Martin. *A invenção de Hugo Cabret*, 2011.

CONDON, Bill. *A Bela e a Fera*, 2017.

GARCIA, José Antonio. *O Corpo*, 1991.

GREENAWAY, Peter. *O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, 1989.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 - *A Garota dinamarquesa*. Frames da paisagem e da arquitetura, retirados do filme.

Figura 2 - *A invenção de Hugo Cabret*. Frames da estação de trem, biblioteca e relógio, retirados do filme.

Figura 3 - *Meu Tio*. Frame da casa do personagem de Jacques Tati, imagem retirada do filme.

Figura 4 - *O Homem mosca*. Frames da cena do homem pendurado no relógio, retirados do filme. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=0bd91uh4GIo>>

Figura 5 - *Gabinete do Dr Caligari*. Frames da cidade, retirados do filme. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=PxHzXetFIfo>>

Figura 6 - *Viagem à Lua*. Frames retirados do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rttJC8BlaMM>>

Figura 7 - *Um trem chega à estação*. Frames retirados do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RP7OMTA4gOE>>

Figura 8 - *Lumière Brothers*. Frames retirados do filme. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rIX5m8ML_eE>

Figura 9 - *Em busca do ouro*. Frames retirados do filme. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=TsJ0zEBdGT0>>

Figura 10 - *Viagem à Lua*. Frames retirados do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rttJC8BlaMM>>

Figura 11 - *Metrópolis*. Imagem disponível em: <https://br.pinterest.com>

Figura 12 - *A Origem*. Frames retirados do filme.

Figura 13 - *A Bela e a Fera*. Frame retirado do filme.

Os Miseráveis. Frame retirado do filme.

Playtime. Frame retirado do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vbEKoNJwvYI>>

Figura 14 - *De volta para o futuro*. Frames retirados de todos os filmes da trilogia.

Figura 15 - *Festim Diabólico*. Imagem:

<<https://www.cinemadebuteco.com.br/filmes/criticas-de-filmes/filme-festim-diabolico-1948/>>; Frames retirados do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y33Y1Z6d2ok>>

Figura 16 - *Janela Indiscreta*. Frame retirado do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6yb5loMcE9k>>

Figura 17 - *Psicose*. Frame retirado do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WGv3S4ScVq8>>

Figura 18 - *Psicose*. Frame retirado do filme. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WGv3S4ScVq8>>

Figura 19 - *Psicose*. Frame retirado do filme. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=WGv3S4ScVq8>>

Imagem: Planta do quarto do hotel realizado pela *Interiors*. Disponível em

< <https://www.intjournal.com/1012/psycho>>

Figura 20 - *Um corpo que cai*. Frame retirado do filme. Disponível em:

< <https://www.youtube.com/watch?v=KS9F96fv308>>

Figura 21 - *Birdman*. Imagem: planta do teatro com destaque para o corredor realizado pela *Interiors*. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/599737/interiors-birdman/>>

Figura 22 - *Birdman*. Frame retirado do filme.

Figura 23 - *Show de Truman*. Frame retirado do filme.

Figura 24 - *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Frames retirados do filme.

Figura 25 - *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Imagem:

<<https://rollingstone.uol.com.br/blog/se-harry-potter-nos-ensinou-algo-e-que-ninguem-deve-viver-no-armario-diz-jk-rowling/>>

Figura 26 - *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Desenhos do design de produção Stuart Craig. Disponível em:

<<https://br.pinterest.com/pin/855683997924930381/>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/153615037267773497/>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/106467978662215694/>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/425168021044846790/>>

Figura 27 - *Harry Potter e a Câmara Secreta*. Desenhos, disponíveis em:

<<https://br.pinterest.com/pin/855683997924930381/>>;

<<https://br.pinterest.com/pin/436849232599373260/?lp=true>>;

Frames retirados do filme.

Figura 28 - *Pequena Miss Sunshine*. Frame retirado do filme.

Figura 29 - *Dogville*. Frames retirados do filme.

Figura 30 - *O Iluminado*. Frames retirados do filme. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=u_aTsCeSCiI>

Figura 31 - *O Iluminado*. Imagem: planta com destaque para o corredor, cena das gêmeas, realizado pela *Interiors*. Disponível em:

<<https://www.intjournal.com/0613/the-shining>>

Figura 32 - *O quarto de Jack*. Imagem disponível em: <www.adorocinema.com>

Figura 33 - *Aquarius*. Foto retirada do filme. Acervo pessoal.

Figura 34 - *O Cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*. Frames retirados do filme.

Figura 35 - *O Grande Hotel Budapeste*. Frames retirados do filme.

Figura 36 - *A Garota dinamarquesa*. Frames retirados do filme.

Figura 37 - Processo criativo: *fachada*. Autoria e acervo pessoal.

Figura 38 - Processo criativo: *sala*. Autoria e acervo pessoal.

Figura 39 - Processo criativo: *cozinha*. Autoria e acervo pessoal.

Figura 40 - Processo criativo: *banheiro*. Autoria e acervo pessoal.

Figura 41 - Processo criativo: *quarto*. Autoria e acervo pessoal.

Figura 42 - Processo criativo: *desconstrução*. Autoria e acervo pessoal.

Figuras seguintes - decupagem *Casa Vazia*. Autoria e acervo pessoal.