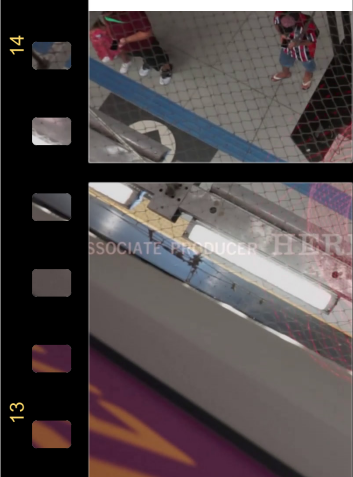


# O ESPAÇO NO CINEMA

ou arquitetura em cena



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

# O ESPAÇO NO CINEMA

ou arquitetura em cena

Mariana Dominciano Frutuoso  
sob orientação de prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Myrna de Arruda Nascimento

## agradecimentos

Agradeço.

Aos meus pais, Laura e João, e à família, pelo apoio incondicional;  
Às avós, Ana Maria e Erlinda, pelas orações, amuletos de sorte;  
Aos amigos, Dana, Lucas, Enrico, Mariana, Joana, Santiago e Ricardo, pela parceria;  
À minha orientadora, Myrna, pela atenção e cuidado, por ter embarcado comigo nessa viagem chamada  
O Espaço no Cinema;  
Aos membros da banca, por aceitarem participar desse momento;  
À Universidade de São Paulo e seus funcionários, que fizeram da escola, casa;

# RESUMO

Esse documento consiste de um primeiro capítulo que introduz o que será discutido e busca aproximar os dois campos centrais que o ensaio relaciona, seguido de um capítulo “prequência”, que busca tratar sobre a razão de ser do trabalho, e um terceiro capítulo que se aprofunda em dois conceitos pertencentes um ao cinema e outro à arquitetura, a montagem cinematográfica e a promenade architecturale, enquanto tenta encontrar semelhanças entre ambos e onde um pode ser visto no outro. Este se encerra com três produções autorais de montagem, aplicando na prática a justaposição entre cinema e arquitetura.

*Palavras-chave: Arquitetura; Cinema; Montagem; Espaço*

# ABSTRACT

This document consists of a first chapter that introduces what will be discussed and looks to approach both of the main fields that the essay associates, followed by a “prequel” chapter, that looks to discuss the reason of being of this work, and a third chapter that deepens in two concepts belonging one to cinema and the other to architecture, cinematic montage and promenade architecturale, while trying to find similarities between the two and where one can be seen in the other. This ends with three authorial montage productions, applying in practice the juxtaposition between film and architecture.

*Keywords: Architecture, Cinema, Montage, Space*

TRUMAN: Was nothing real?

CHRISTOF: You were real. That’s what made you so good to watch. Listen to me, Truman. There’s no more truth out there than there is in the world I created for you.

# INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo contar o processo de realização do trabalho de TFG, durante um ano atípico, que se desenvolveu durante uma pandemia e um período longo de distanciamento social.

Com este ensaio busca-se explorar os diferentes encontros entre arquitetura e cinema, entendendo onde um contamina o outro, e observando como o cinema trata o espaço, levando-se em conta o tratamento do espaço no contexto cinematográfico, dado habitualmente pelos arquitetos. Para tanto foi explorada a perspectiva de uma diretora de arte, Jane Barnwell, principalmente a partir de seu livro *Production Design: Architects of the Screen*, que se torna a bibliografia principal para a realização do primeiro capítulo.

Sem dúvida, porém, o autor mais importante deste ensaio é Sergei Eisenstein (1898-1948), cineasta e teórico do cinema soviético. Como ponto de partida foi tomado seu ensaio *Montage and Architecture* (The MIT Press, 1989), onde o próprio Eisenstein faz uma aproximação entre montagem e arquitetura, ou montagem e promenade architecturale. O que se pretende por este trabalho é entender o que é a montagem e como se pode trabalhar o espaço cinematográfico através dela, ao mesmo tempo como podemos enxergar o que existe de cinema dentro da arquitetura. Além desse ensaio, também foram referências fundamentais capítulos do livro *A Forma do Filme* (Sergei Eisenstein, 1949).

A bibliografia não é extensa, pois a questão principal do trabalho parte de uma introspecção da autora, e do tema de seu interesse que confere uma abordagem mais pessoal do conteúdo dos capítulos, e que também considera a situação que São Paulo vive atualmente, que trouxe limitações práticas como o fechamento das bibliotecas da Universidade. Portanto, foram utilizadas como bibliografias também uma tese de mestrado e outros artigos que estavam disponíveis online.

Outro aspecto importante é a característica empírica das reflexões apresentadas no texto, originada de estudos do campo da arquitetura e do campo do cinema, e como a autora relaciona os dois, além dos exemplos trazidos através da interpretação pessoal de obras cinematográficas à luz dos conceitos estu-

dados.

No primeiro capítulo é traçado um caminho que se inicia com o encontro entre o campo da Arquitetura e do Cinema, buscando as semelhanças e pontos em comum de ambos, ao mesmo tempo que se tenta entender como se deu a influência da arquitetura dentro das produções cinematográficas, e por fim entendendo qual o papel do arquiteto na construção do espaço real e o papel do diretor de arte na construção do espaço cinematográfico. O segundo capítulo usa o encontro de ambos dentro da jornada acadêmica da autora deste ensaio para justificar a escolha de tratar deste assunto, além de ser um depoimento pessoal sobre o final da graduação.

O terceiro capítulo aborda a montagem cinematográfica a partir da teoria de Sergei Eisenstein, buscando entender como o cinema se comunica a partir da justaposição de ideias, e aplicando os conceitos de montagem ao entendimento do espaço e da arquitetura. Dessa forma, aproxima-se cinema e arquitetura - através da montagem e promenade architecturale - entendendo que ambos enxergam o espaço e incorporam o movimento no espaço de forma semelhante.

Finalmente, a partir do que foi construído teoricamente até então, foram elaboradas 3 experimentações com montagem, sobrepondo peças de obras cinematográficas com arquiteturas e espaços em um esforço de transformar em produto a discussão sobre o imaginário do espaço que existe tanto na arquitetura quanto no cinema.

## SUMÁRIO

introdução	7
arquitetura e cinema - encontro e contexto	8
frequência	19
o terceiro termo	20
exercício de montagem	27
considerações finais	34
filmes citados	35
lista de figuras	36
referências	38



# ARQUITETURA E CINEMA

## encontro e contexto

Este capítulo foi escolhido para abrir o ensaio que segue, pois aqui o contexto é necessário. As perguntas iniciais que desencadearam o tema fo Trabalho Final de Graduação (TFG) são: Em que momento o campo da Arquitetura se encontra com o do Cinema? E o que aproxima o arquiteto de um diretor de arte - production designer - ou mesmo do diretor de cinema?

É importante esclarecer que este capítulo não vai tratar do papel de ambos (arquiteto e diretor de arte) no teatro, pois a vontade aqui é falar exclusivamente de cinema. E vamos tomar de base as concepções de arquitetura modernas e contemporâneas, portanto o arquiteto é aquele que se forma dentro desse contexto. Coloca-se então a figura do arquiteto como a daquele ser que pensa e constrói o espaço dentro do período e sociedade onde o cinema já existe, e observa-se como ele construirá um novo espaço que será explorado através das lentes de uma câmera. (Fig. 1 e 2)



Figura 1. Ville Savoye. Le Corbusier, 1928.

Quando se observa as duas figuras, pode-se entender o tratamento do espaço e como é possível encontrar semelhanças entre a casa Ville Savoye de Le Corbusier e a “casa” The House, de Sergei Eisenstein. À primeira vista, as linhas diagonais das rampas da Villa Savoye podem ser aproximadas à sucessão de escadas da ilustração de Eisenstein. Porém o que parece chamar mais a atenção é a sensação de transparência e múltiplas vistas que tanto o projeto de Le Corbusier quanto The House trazem à tona para o observador.

O próprio Eisenstein traça um paralelo entre a experiência da arquitetura - chamada por Le Corbusier de promenade architecturale - e a experiência dentro do cinema em seu texto Montage and Architecture, paralelo este que será retomado, à luz dos conceitos de montagem de Eisenstein, nos próximos capítulos deste ensaio.

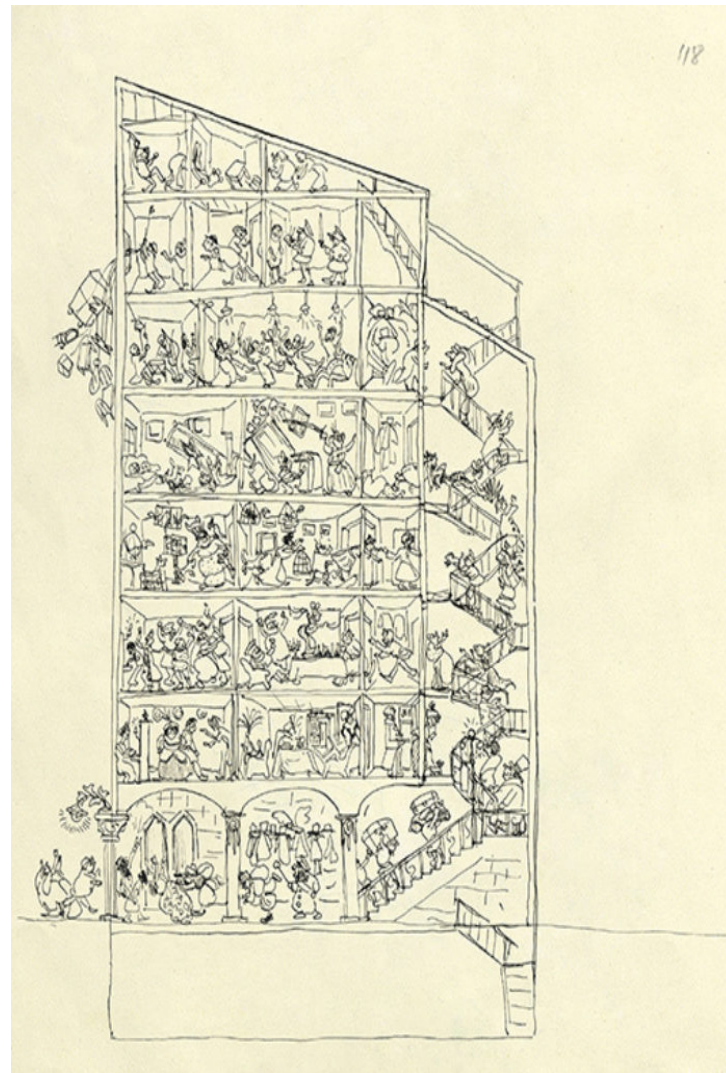


Figura 2. The House. Sergei Eisenstein, 1914.

A preocupação com o espaço no cinema surge no momento em que o desenvolvimento das câmeras permitiu que estas viajassem pela cena. Antes, pioneiros como George Meliès (Fig. 3) se utilizavam de telas pintadas que imitavam a vista em perspectiva, e que serviam bem para a câmera fixa. Os novos posicionamentos de câmera obrigaram, então, que uma nova configuração fosse criada para que a ilusão de realidade se mantivesse. Nestas condições, o espaço não só pode começar a se tornar personagem, ganhando personalidade própria, mas pode também ser parte integrante da narrativa.

A partir desse ponto os filmes começam a explorar o potencial espaço tridimensional que poderia ser criado e os novos aspectos com que este poderia enriquecer a história que estava sendo contada. Das torres monumentais da Babilônia em *Intolerância* (D.W. Griffith, 1916) (Fig. 4), ao estado mental e emocional dos personagens que transbordam para o cenário em *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919), trabalhar o set em favor do filme se torna parte fundamental das produções cinematográficas.

Os primeiros diretores de arte eram, talvez não por acaso, arquitetos de formação. Os diretores de arte no cinema são responsáveis por toda a concepção artística do filme, da elaboração de figurinos à construção e montagem dos sets, ou cenários. Cabe a eles, portanto, a criação do espaço físico do cinema, aquele onde os personagens se movimentam e existem. “*Artista, arquiteto, técnico, ou diretor visual, todos são termos que foram usados para descrever esta pessoa.*” (BARNWELL, 2004. Livre tradução da autora.) Ainda que filmes como *O Gabinete do Dr. Caligari* mostrassem uma rota na qual o realismo não era necessário, “[...] de fato os arquitetos estabelecendo-se no cinema estavam ávidos para apagar os traços do set de aparência teatral e artificial.” (BARNWELL, 2004. Livre tradução da autora)

A partir de 1920 a migração de arquitetos para o campo do cinema se consolidou, e, devido a fatores sociológicos e econômicos, profissionais vindos também da Europa, trouxeram consigo uma bagagem estética que acabou sendo absorvida pelas obras cinematográficas da época.



Figura 3. Le Voyage dans la Lune (A Trip to the Moon). George Meliès, 1902.

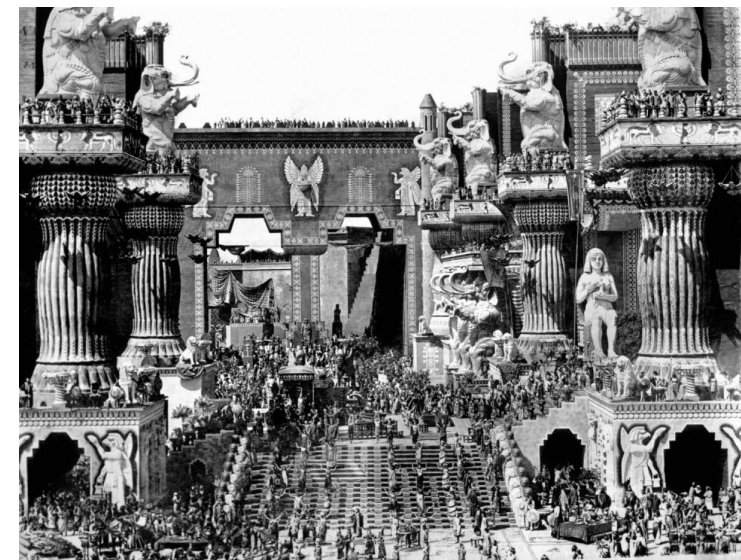


Figura 4. Intolerance. D.W. Griffith, 1916.

Uma figura importante deste período é Austin Cedric Gibbons, um diretor de arte pioneiro dos sets construídos, que se formou arquiteto e trabalhou no departamento de arte da Metro Goldwyn Mayer Studios de 1924 a 1956, sendo creditado em mais de 1500 filmes. À Gibbons foi atribuído o título de “O homem que colocou a luva na lareira” por Mandelbaum, a partir da preferência do primeiro por sets construídos em vez dos fundos pintados. Ou seja, é dele que parte a iniciativa de reconhecer a importância do detalhamento do espaço, até torná-lo também protagonista do filme - se a existência da “luva” é um elemento importante para a narrativa, da mesma forma é importante que a lareira exista. De acordo com Jane Barnwell:

*Desta forma seu passado arquitetônico informou suas sensibilidades quando projetava para a tela, assegurando uma abordagem tridimensional.*  
(BARNWELL, 2004. Livre tradução da autora.)



Contudo o termo “*production designer*” – designer de produção - só foi cunhado por David O. Selznick, produtor de *O Vento Levou* (Victor Fleming, 1940) em 1939 para descrever o trabalho de William Cameron Menzies.

# o vento levou

Menzies e Lyle Wheeler (creditado como diretor de arte) desenham e projetam não só o espaço que seria filmado, mas também como este deveria ser filmado. Ainda que o espaço em si não tenha sido construído em sua totalidade, projetá-lo foi imprescindível para criar coerência dentro do universo do filme. No caso de *...E o Vento Levou*, sets construídos em estúdio e locações reais foram utilizadas para conceber a propriedade. Foi necessário compreender como esta se estruturaria para dar vida ao filme, e os métodos utilizados relembram o modo de criação de um arquiteto, a partir de croquis e plantas. Sem muita surpresa, Lyle Wheeler foi treinado como arquiteto antes de adentrar à indústria do cinema.

Tara era uma propriedade ficcional porém houve um cuidado em colocá-la em um tempo e lugar específicos, combinando sets em locação e em estúdio para compor um lugar único. A planta conceitual da Plantação Tara evidencia isso, já que não foi reproduzida integralmente porém teve função de referência no momento da filmagem, já que diferentes posições de câmera significariam a composição e o encontro de diferentes sets.



Figura 5. Arte conceitual da Casa Butler por Mac Johnson

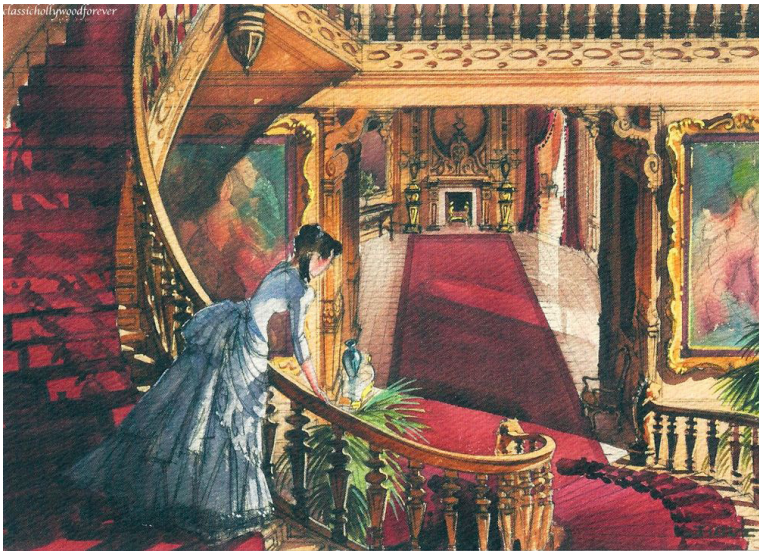


Figura 6. Arte conceitual do interior da Casa Butler por Dorothea Holt

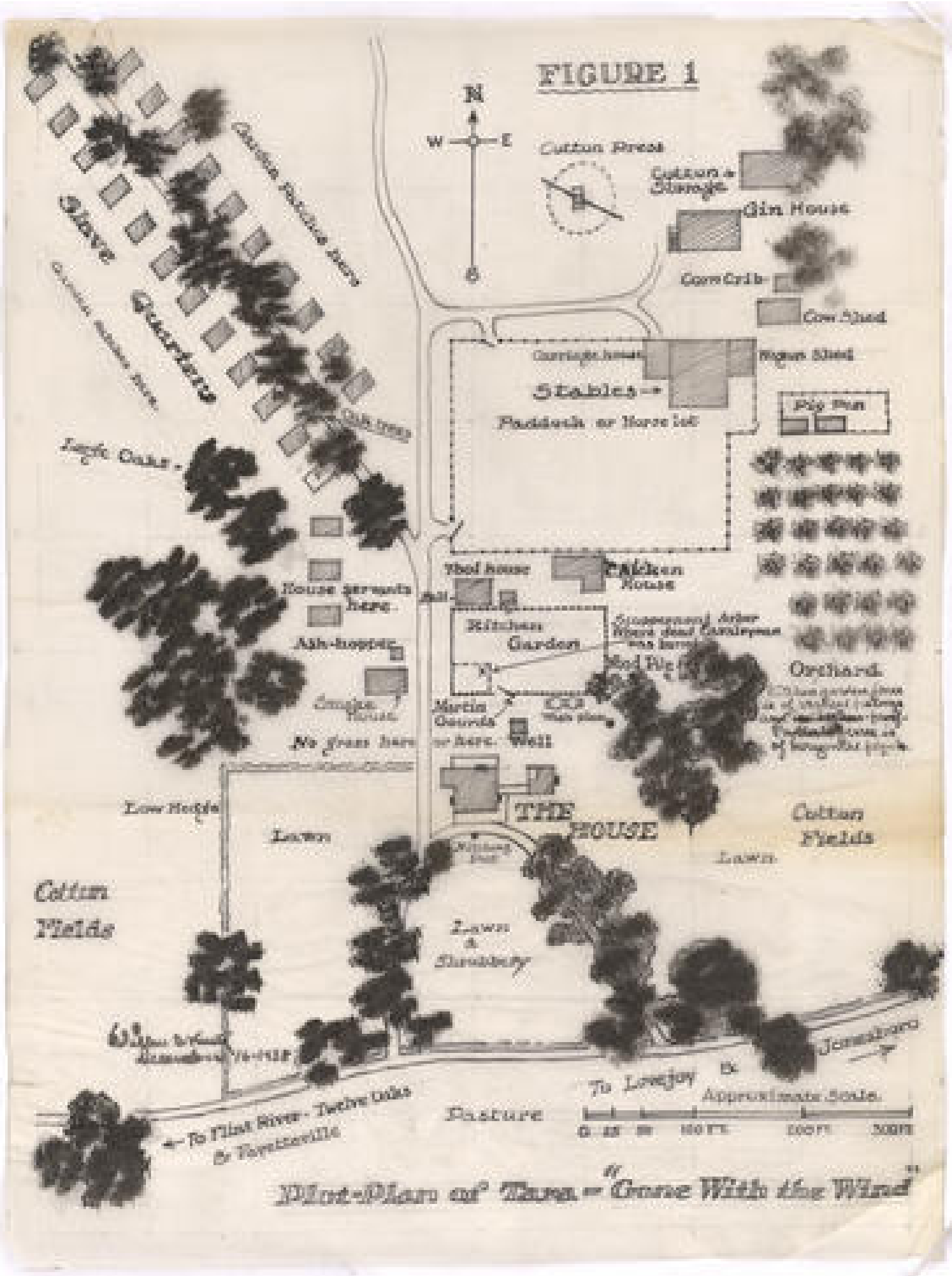


Figura 7. Planta da propriedade Tara.



É inegável a afirmação de que em todo filme existe arquitetura, ou melhor, que exista um espaço a ser trabalhado. Esteja em primeiro plano absoluto como em *O Iluminado* (Stanley Kubrick, 1980), ou apenas sugerida como em *Dogville* (Lars Von Trier, 2003), a ideia de arquitetura, de organização do espaço, de uma forma ou outra, está sempre presente. E ainda que obras como *O Gabinete do Dr. Caligari* e o contemporâneo *Dogville*, questionem e subvertam o espaço cinematográfico tradicional, deve-se reconhecer o trabalho espacial peculiar nas duas obras.

# o gabinete do dr. caligari

Talvez o título mais importante para o cinema expressionista alemão, *O Gabinete do Dr. Caligari* (dir. Robert Wiene, 1920) se passa a maior parte do tempo em uma memória do personagem Francis, sobre a chegada do peculiar Dr. Caligari e Cesare, o sonâmbulo que vê passado e futuro que Caligari “guarda” dentro de um armário e o exhibe na feira anual da cidade. Ao mesmo tempo, misteriosos crimes começam a acontecer. Após a violenta morte do amigo de Francis, Alan, ele passa a desconfiar que Caligari e seu sonâmbulo possam estar por trás dos crimes. Ao final do filme, descobrimos que Francis na verdade está internado em um sanatório - e sua terrível aventura nada mais é do que o fruto da mente perturbada dele, incorporando seus companheiros do sanatório como sua amada Jane, Cesare e seu médico como o insano Dr. Caligari.

Em *Dr. Caligari*, o estado mental/“espaço psicológico” dos personagens transborda para o set de filmagem. O que se vê são formas distorcidas, paredes em ângulo, janelas e portas em formatos incomuns, sombras escuras tomando as paredes - tudo isso refletindo um mundo retorcido e sombrio. O movimento expressionista alemão é caracterizado principalmente por externalizar emoções e conflitos internos da mente humana através da distorção da forma, e se vê isso claramente na obra de Wiene. Walter Reimann, Walter Röhrig e Hermann Warm são os responsáveis pelo design de produção, os três com carreira no campo da pintura e do teatro, todos relacionados ao movimento expressionista.



Figuras 8 e 9. *O Gabinete do Dr. Caligari*. Robert Wiene, 1920.

O uso de cenários e não de edifícios reais contribuiu para a sensação de estranheza causada pelo filme, não apenas na distorção da forma, mas também na artificialidade do espaço que em troca convém artificialidade também à narrativa.

*This space, however, as we later learn, isn't an actual, physical space that exists within the story. The final scene of the film reveals that Dr. Caligari isn't a murder, but rather a doctor in an asylum where Francis is a patient. The narrative of the film, therefore, is an extension of Francis' fantasies. This suggests that Dr. Caligari's house is a subconscious, imagined space created in Francis' mind.* (INTERIORS - Mehruss Jon Ahi and Armen Karaoghlanian, 2013)

Em suma, em *O Gabinete do Dr. Caligari* o espaço, o cenário, é elemento fundamental na construção da subjetividade e narrativa do filme, muito mais do que um pano de fundo para um roteiro, é subversão da norma que abriu horizontes dentro da produção do cinema, e possibilitou que outras obras questionando e brincando com o espaço acontecessem.



Figura 10. *O Gabinete do Dr. Caligari*. Robert Wiene, 1920.



# dogville



Figura 11. Dogville. Lars Von Trier, 2003

Muitas vezes o espaço, o cenário, têm como função indicar em qual lugar no mundo se passa a história. Em que país? Qual é o ano? A cidade é rural, urbana ou de montanha? Os edifícios são rústicos ou suntuosos? Isso não existe em Dogville.

Além dos apontamentos aqui e ali do narrador, como no início, colocando o povoado em algum lugar dos Estados Unidos, ou “US of A”, não existem muitos outros dados espaciais além das indicações em planta dos edifícios do entorno e de um ou outro mobiliário. (Figura 10)

*Dogville* (Lars Von Trier, 2003) é uma obra cinematográfica de caráter experimental, cuja aproximação do espaço se dá de forma quase teatral, com as marcações em planta da vizinhança, que levam o espectador a trabalhar, ele mesmo, o espaço. A pacata Dogville vive uma ruptura na sua rotina de trabalho e tédio quando Grace, fugindo de um grupo de gangsteres, vai parar na cidade e seus moradores concordam (ainda que relutantemente) a escondê-la na cidade. Em troca, ela presta serviços a eles, e com o tempo descobre que seu apoio tem um preço, e a crueldade pode crescer em qualquer lugar, dadas as circunstâncias certas.

A falta de paredes em Dogville não é fruto apenas do caráter experimental do filme. Quando Grace é estuprada pela primeira vez, o desconforto e a angústia daquela violência só fazem aumentar quando a falta de paredes é evidenciada pelos planos escolhidos. Ao mesmo tempo que uma mulher é desumanizada e violada, os outros moradores seguem suas vidas, alheios ao que acontece com ela; tomam chá e continuam seus afazeres rotineiros, não por escolha e sim pela existência de uma barreira física, que eles conseguem ver e o espectador não.

*O filme na verdade é composto por uma ideia total de fingimento. O velho cego finge enxergar, o jovem engenheiro finge estudar e jogar dama, o imbecil Tom finge ser escritor, as linhas em branco no chão fingem ser paredes e nós fingimos que o que vemos são, de fato, paredes. Não é preciso falar de Grace, que finge do início ao fim. Também não é preciso falar de Dogville, que também finge, mas quase até o fim, quando acaba “mostrando seus dentes”.*

*A violência física e simbólica que Grace sofre é acompanhada por nós em cada segundo durante as 2 horas e 50 minutos de filme. Vemos lentamente o sofrimento acumulado por trás da máscara de solicitude posta por Grace. É um sentimento de revolta real, pois sabemos que ela é inocente. [...] O diretor nos mostra que a violência está ali, na nossa frente, e que somos incapazes de detê-la (à lá Haneke).*  
(ARTRIANON, 2017)



Figura 12. Dogville. Lars Von Trier, 2003

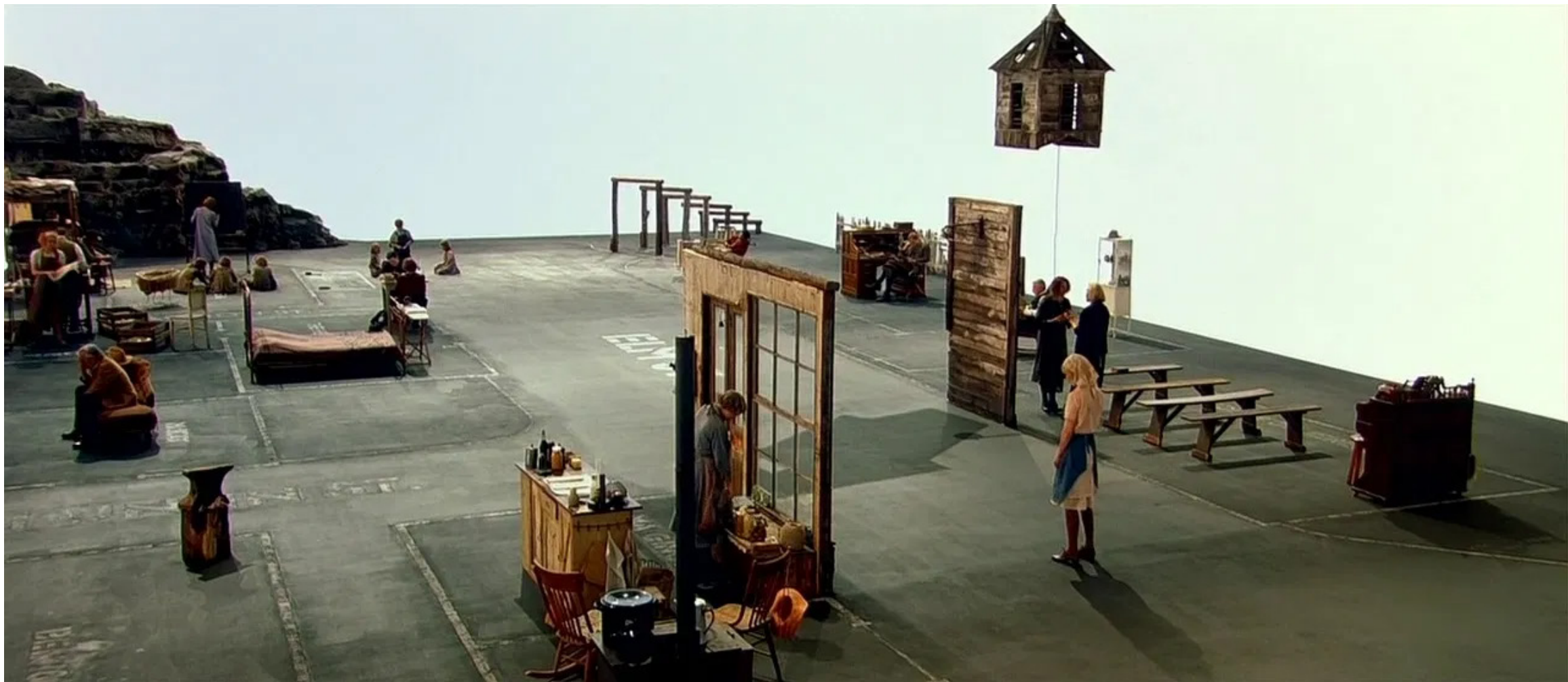


Figura 13. Dogville. Lars Von Trier, 2003

De certa maneira, tanto os personagens quanto o espectador não enxergam - enquanto nós não conseguimos ver as paredes, eles não conseguem ver o que acontece através delas. O que quer que façam, os cidadãos de Dogville (e Grace) não podem se esconder de nós, e é interessante pensar o que as pessoas deixariam de fazer caso as paredes não existissem ou se pudesse ver através delas. Por não ter ambientação concreta (Figura 12) , é praticamente impossível que o espectador se dissocie e se distancie da iminente violência que pode estar em qualquer lugar, e vir de qualquer um. Dogville não é um lugar, mas qualquer lugar pode se tornar Dogville.



# PREQUÊNCIA

Jane Barnwell discorre sobre o método de projeto dos diretores de arte em seu livro Production Design: Architects of The Screen (2004):

*“Scale drawings are made which provide floorplans and elevations in sufficient detail as to be constructed by the set builders. Included in these drawings are practical necessities such as the locations of doors and windows. A key difference is that the plans do not mimic those of a real location, in that the primary considerations for design is in terms of the action and the camera. The architecture may often be quite mutated; the ceiling may be lowered, the angles of the surfaces altered, the position of key rooms to others bearing no relation to the intended geography. Often big chunks of the interior will not be necessary at all, the most obvious example being when the narrative does not include an upstairs but features a hallway and staircase that goes nowhere - until recently the homes of soap characters did not include anything beyond the stairs.”* (BARNWELL, 2004.)

Uma questão interessante levantada nessa altura do livro é o ponto onde o arquiteto que projeta para o mundo real e o diretor de arte que projeta para o mundo cinematográfico se separam. A funcionalidade das criações são completamente diferentes, porém existe um esforço por parte do diretor de arte de se aproximar do real para manter a suspensão da descrença (isto é, quando esta não é subvertida propositalmente) por parte do espectador. O diretor de arte não cria para o diretor, a equipe de filmagem ou os atores, ele cria um espaço para os personagens e, mais importante, para quem assiste ao filme. São estes que irão experienciar integralmente as sensações que o espaço cinematográfico proporciona.

Nesse ponto é importante reforçar que, ainda que diferenças distanciem as duas figuras, o arquiteto e o diretor de arte evocam a mesma memória espacial no momento de conceber um projeto. Aqui, o paralelo entre Eisenstein e Le Corbusier se torna mais evidenciado, principalmente se aplicarmos o conceito apresentado por Eisenstein em O sentido do filme (1942), à esta afirmação.

*“Dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos, inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição”* (EISENSTEIN, 1942.)

Por exemplo, uma cena de um disparo de arma de fogo, seguida por uma cena de uma pessoa ferida, o resultado disso é a conexão as duas (personagem que leva um tiro) mas também existe a “cena” do

caminho da bala até sua vítima, cena esta que fica à cargo do espectador criá-la em sua cabeça. Chamado também de “terceira imagem”, se aplicado ao campo da arquitetura, poderia-se dizer que as imagens criadas pelo arquiteto com sua obra criam uma nova qualidade que surge a partir da presença e percepções de um corpo observador dentro dela. O interesse deste trabalho é justamente explorar o aspecto subjetivo do espaço dentro do cinema e da arquitetura, desta forma criando paralelos entre os dois campos.

A chamada “frequência” é uma apropriação em português do termo em inglês Prequel, que no linguajar cinematográfico significa uma sequência que é realizada, a maior parte das vezes, depois da primeira instância de uma série de filmes, e que conta uma história que se passa antes dos acontecimentos daquela.

Este capítulo é intitulado dessa forma, já que vem depois do capítulo de abertura e contará o interlace entre as duas formações da autora deste ensaio:: a arquitetura e o cinema, e como o estudo de ambos simultaneamente culmina aqui neste capítulo e se desdobra nos capítulos seguintes.

*Era o último ano do ensino médio, e as mesmas dúvidas certamente pairavam sobre todas as cabeças daquela turma. Como serão os próximos 4 ou 5 ou 6 anos de nossas vidas? Exatas ou humanas? Estabilidade ou desejo? Tantos fatores influenciam no momento de decidir o campo do próximo bloco dos estudos acadêmicos, e o conjunto de todos eles terminou, particularmente, na entrada da FAU, no ano de 2015.*

*Os próximos anos reservariam certezas equivocadas e também incertezas e ansiedades. E no terceiro ano de graduação em Arquitetura, o desejo se sobrepôs à rotina. Depois do convencimento a não desistir da arquitetura naquele momento, dedicou-se um mês a estudar cinema. Esses 30 dias revelaram um gosto particular pela descoberta e estudo que há tempo não aparecia. Ao fim deste mês e ao retornar para casa, o gosto continuava. E o desejo ganhou espaço.*

*Por quê falar sobre isso? Ou reformulando essa pergunta, de onde surgiu o desejo e a necessidade de amarrar neste ensaio, essas duas disciplinas do campo da Arte?*

*Quando você quer desistir de um curso, seus pais vão fazer de tudo para te convencer a terminá-lo. É difícil entender o porquê disso quando se é um estudante desesperado, mas agora, talvez, possa considerar que este ensaio partiu de uma dessas conversas: “Nada do que você aprendeu será perdido”, e “o conhecimento que você adquiriu vai ser usado e tem muito a ver com o seu novo sonho”.*

*Este texto é, em essência, uma coletânea de autores e de reflexões pessoais que tentam embasar essas falas de parentes preocupados.*

A conclusão da graduação é uma coisa um pouco tortuosa. Existe um anseio para responder ao mundo e a si mesmo, “e o que você vai fazer com isso tudo?”. Este ensaio se constrói a partir disso. Torna-se uma linha de chegada que é criada de forma particular, alinhavando todos os altos e baixos, os sucessos e falhas, e por fim os desejos que surgiram ao longo de anos de estudos de arquitetura e as descobertas que o estudo sobre cinema me permitiram vivenciar.

# O TERCEIRO TERMO

Ao aproximar arquitetura e cinema, ou melhor, a experiência do espaço dentro da arquitetura e a experiência do espaço dentro do cinema, a ideia de espaço que permeia os dois campos transcende o aspecto somente físico e adquire um caráter subjetivo. A relação entre arquitetura e cinema existe muito mais forte dentro desse campo subjetivo do que em quaisquer aproximações entre metodologias de projeto, propriamente ditas.

Eisenstein, ao falar sobre montagem, desdobra seus conceitos a partir da ação da justaposição, ou colagem, de dois pedaços de filme. Com isso, cria-se o terceiro termo, o novo conceito, a nova imagem que surge a partir do olhar do espectador sobre o conjunto das representações que formam a sequência que ele assiste. Dentro deste capítulo eu busco aplicar essa teoria não somente a partir da junção da película, mas, principalmente, a partir da justaposição entre o espaço fílmico e a narrativa do filme.

## montagem

*[...] dois planos quaisquer, uma vez colados, combinam-se infalivelmente numa nova representação, proveniente desta justaposição como uma qualidade nova. Esta particularidade não pertence em exclusivo ao cinema. Encontra-se, necessariamente, o mesmo fenômeno em todos os casos em que sejam justapostos dois fatos, dois processos, dois objetos.* (EISENSTEIN. 1969, p. 136 -137.)

Eisenstein considera a montagem como característica dominante do campo do cinema. O que se chama aqui de montagem não é tão somente o ato físico de juntar um fragmento da película cinematográfica à outro, em sequência linear, mas, principalmente, o de sobrepor a *ideia presente em uma cena*, ou o que Eisenstein chama de **célula de montagem** (EISENSTEIN, 1949), à *outra ideia* presente na cena - ou célula seguinte. É este fenômeno que os representantes do cinema soviético chamarão de montagem.

Esse conceito advém da apropriação da teoria marxista-hegeliana da dialética. Na dialética, a colisão entre uma ideia - uma tese - e sua oposição - antítese - dão origem à uma síntese.

Em “A forma do filme”, Eisenstein usa a dialética ao definir o que é a arte, e, conseqüentemente, o cinema como forma de arte. A arte é o resultado da projeção do sistema dialético na criação da forma. Toda a linha de pensamento de Eisenstein gira em torno do processo de associação de elementos e a dialética ou conflito entre estes sendo exatamente o que define algo como arte.

*Because the limit of organic form (the passive principle of being) is Nature. The limit of rational form (the active principle of production is Industry. At the intersection of Nature and Industry stands Art. The logic of organic form vs. the logic of rational form yields, in collision, the dialectic of the art-form.* (EISENSTEIN. 1949, p. 46.)

A montagem se torna, portanto, a fonte da dialética dentro do cinema. É papel da montagem fazer a justaposição entre dois elementos para que dela exista síntese, ou uma nova ideia, e assim sucessivamente, o filme em si sendo um conjunto de justaposições e ideias surgidas a partir da montagem.

*Conflict within a thesis (an abstract idea) - formulates itself in the dialectics of the sub-title - forms itself spatially in the conflict within the shot - and explodes with increasing intensity in montage-conflict among the separate shots.* (EISENSTEIN. 1949, p. 53.)

Este terceiro termo, que dá título ao subcapítulo, é justamente este fruto da dialética do processo de montagem. Eisenstein julga a metodologia da linguagem como o campo de comparação ideal para o cinema, já que a fusão de uma palavra à outra dá origem à uma terceira palavra de sentido único. Em outras palavras, ao se sobrepor um termo que traz em si uma ideia, e um segundo termo com uma ideia diferente, cria-se então um terceiro termo, que traz consigo uma significância nova.

*[...] tudo que existe de desordenado nos componentes da montagem, que, muitas vezes, independentemente do que valem, engendram um terceiro termo e se tornam correlativos depois de justapostos pela vontade do montador.* (EISENSTEIN. 1969, p.139)

*Era também preciso que nos interessássemos pelos casos em que os elementos não eram apenas correlativos, mas em que o resultado final, o conjunto, o todo fossem previstos, e que, por vezes mesmo, tivessem pré-determinado os elementos e as condições da sua justaposição. São os casos normais, habituais, os mais frequentes, Também aqui o conjunto surgiria como um terceiro termo.* (EISENSTEIN. 1969, p.140-141)

Outro teórico do cinema soviético, Lev Kuleshov realizou um experimento de montagem que ilustra perfeitamente essa teoria. Ao sobrepor a mesma cena do ator Ivan Mosjoukine com outras 3 cenas com objetos diferentes, respectivamente um prato de sopa, uma garotinha em um caixão e uma mulher posando em um divã. (Figura 13)

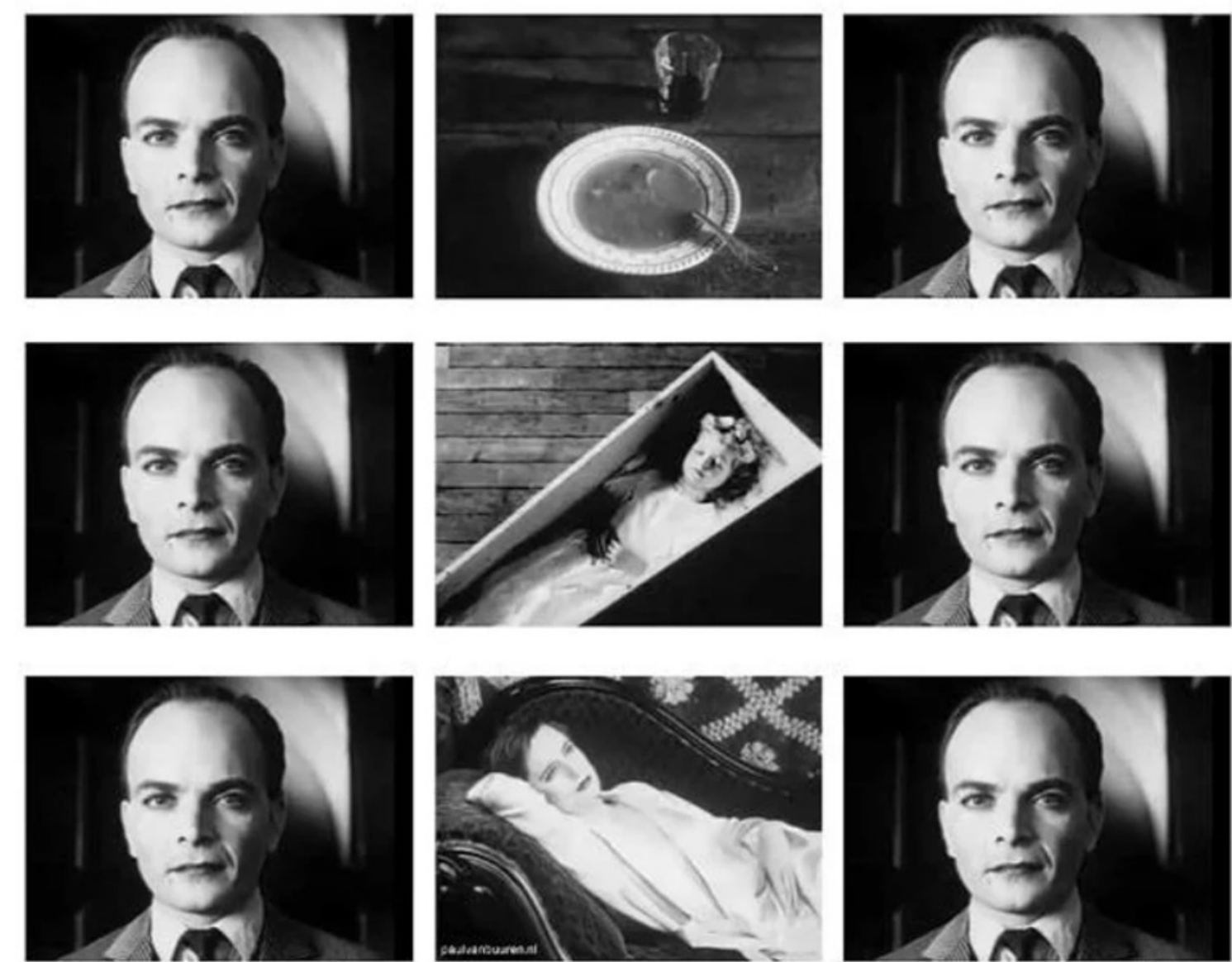


Figura 14. Experimentos com montagem. Lev Kuleshov.



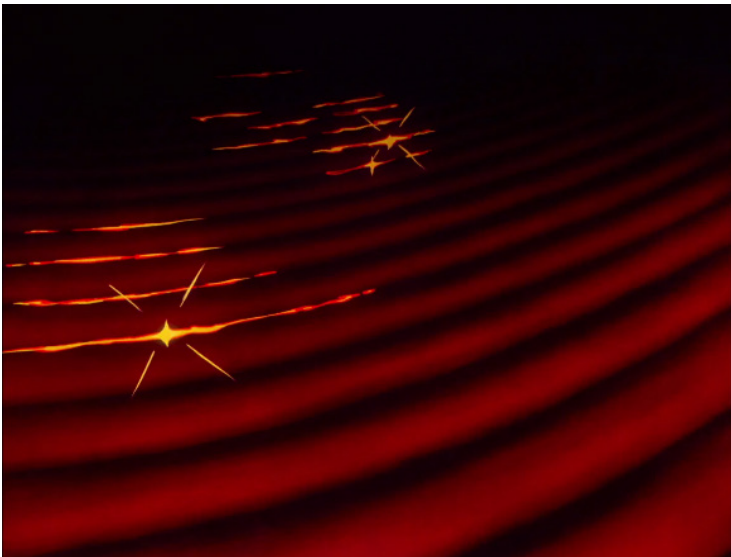
Kuleshov constatou que os espectadores atribuíam emoções distintas ao personagem de Ivan, dependendo da imagem que vinha em sequência. Quando após a cena do rosto do ator era colocada o prato de sopa, era concluído que o personagem tinha fome; no caso da garotinha no caixão, o sentimento era de luto; e, por último, quando o ator era seguido pela imagem da mulher, era atribuído o sentimento de desejo e luxúria.

A partir desse experimento conclui-se que, dentro do cinema, um elemento não tem significado em si só. Um fragmento independente não diz nada a não ser que um outro seja sobreposto a ele, para que assim, a partir da relação entre ambos, surja uma significância.

*[...] the reconstruction of the event in montage fragments, each of which will summon a certain association - the sum of which will be an all-embracing complex of emotional feeling. Nevertheless, in regard to the action as a whole, each fragment-piece is almost abstract.*  
(EISENSTEIN. 1949, p. 60.)

O filme *Fantasia* (1940) abre com *Tocata e Fuga em Ré Menor, BWV 565*, de Johann Sebastian Bach. A música é acompanhada por uma sequência de animações abstratas que se desenvolvem em harmonia com a melodia. Ainda que, à primeira vista, não se veja montagem no sentido literal, já que as cenas que seguem umas às outras não criam um terceiro termo, este ainda se forma na justaposição de uma composição musical, escrita no século XVIII, e as imagens abstratas criadas pelos animadores dos estúdios Walt Disney.

O terceiro termo toma forma no momento em que o espectador, ao assistir o filme, sobrepõe o elemento da melodia com o elemento da imagem, e a partir deles evoca uma nova impressão, um novo sentimento. Uma nota grave é traduzida em formas mais duras e escuras, uma nota aguda em brilho. Instrumentos de corda em linhas retilíneas, de sopro em formas curvas e suaves, e assim variando com a evolução da melodia.



Figuras 15, 16 e 17. Toccata and Fugue in D Minor. Fantasia, 1940.

Cada nota traz consigo uma expressão abstrata, e dessa forma o espectador imprime associa a abstração anterior da música na imagem, que também é abstrata, mas que, quando associadas, passam a assumir um significado. Isso é a essência do conceito de montagem de Eisenstein.

Eisenstein defende que esse fenômeno de associação e dialética não é exclusivo do cinema, mas está presente na arte como um todo, como foi mencionado no início deste capítulo. Além disso, a montagem não é exclusivamente um fenômeno obtido apenas a partir da justaposição de uma cena, ou um shot, com outra, mas também existe montagem na sobreposição de som e imagem, como no exemplo de Fantasia (Figuras 15, 16 e 17); e também na relação dos personagens com o espaço em que foram inseridos, ou Mise-en-scène.



# o show de truman



Figura 18. O Show de Truman. Peter Weir, 1998.

Em O Show de Truman, acompanhamos Truman Burbank, que é observado por câmeras ao vivo 24 horas por dia durante sua vida toda, sem que ele saiba. No universo do filme, O Show de Truman é extremamente popular no mundo todo, um reality show que se propõe a mostrar a vida real desse personagem através das câmeras. O mundo de Truman e a ordem imposta pela produção do programa começam a desabar quando ele começa a perceber pequenas falhas e incoerências do seu mundo e decide escapar desta “armadilha”.

Assim, o personagem descobre que a cidade fictícia de Seahaven (Figura 17) é na verdade um gigantesco set construído para simular uma ilha, rodeada por água e coberta por um redoma, onde até mesmo as condições climáticas e a luz são simuladas. Truman começa a perceber falhas na sua realidade a partir do momento em que um refletor de estúdio “cai do céu”. Seahaven pode ser real para Truman,

porém é construída e organizada de tal forma que o espectador ao mesmo tempo em que a reconhece como representação de cidade, consegue também assimilar que aquele ambiente é artificial.



Figura 19. O Show de Truman. Peter Weir, 1998.

Existem câmeras espalhadas por todos os lados, e tudo é muito ordenado e limpo. Como Truman vai perceber ao correr do filme, as pessoas (ou os figurantes) têm caminhos coreografados e “entram em cena” em horários específicos. Boa parte dos edifícios são cenográficos, como fica claro na cena em que uma porta do elevador se abre e o que se vê não é o interior de um elevador e sim os tapumes que compõem cenários e alguns membros da produção ao redor de um bufê de comida.

A vida de Truman é ao mesmo tempo real e fabricada. Sim, ele pensa que tudo aquilo é verdadeiro, porém a cidade e os personagens foram cuidadosamente criados e mantidos para sustentar uma ilusão, para que Truman não perceba que sua vida é, na realidade, uma mentira. O espectador, no entanto, sabe logo de cara que nada daquilo é real. O filme já começa com depoimentos do elenco e alguns elementos de créditos, porém a artificialidade da vida de Truman é ainda mais evidente no momento em que a cidade ganha espaço na tela.

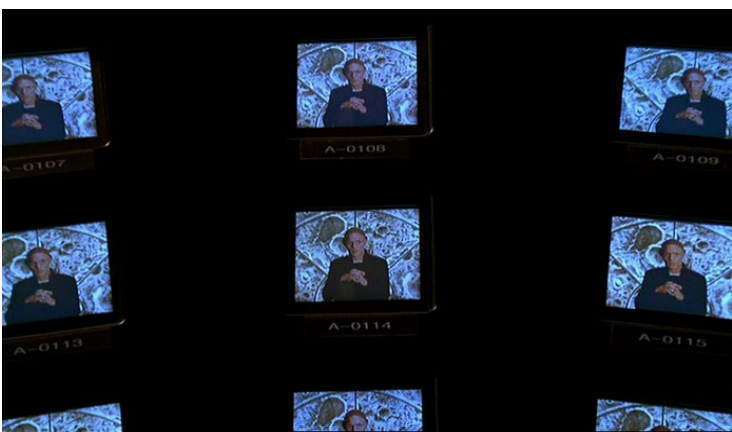


Figura 20. O Show de Truman. Peter Weir, 1998.

Essas referências dos bastidores das produções televisivas quando sobrepostas à cidade que é, ao mesmo tempo, real e fictícia, sugerem, a quem assiste ao filme, uma sensação de estranheza que é semelhante à que Truman é acometido durante o filme. E, ao mesmo tempo em que estamos alinhados com o personagem enquanto ele luta contra seu próprio universo e destino, também estamos no lugar de quem o assiste, já que o filme constantemente nos lembra sobre a artificialidade de tudo aquilo, e também da nossa condição de espectadores.



Figura 21. O Show de Truman. Peter Weir, 1998.



# EXERCÍCIO DE MONTAGEM

As obras utilizadas nestes experimentos são:

**Experimento 1:** *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)

**Experimento 2:** *Um Corpo que Cai* (Alfred Hitchcock, 1958)

**Experimento 3:** Imagens de arquivo da autora

A vivência do espaço construído, conhecida através do movimento do corpo pelas estruturas e vazios que constituem a arquitetura, permite-nos encontrar semelhanças na experiência com produtos cinematográficos que adotam e exploram recursos para nos dar essa mesma sensação de “presença no espaço”, e de deslocamento no espaço.

Ao sobrepor os conceitos de montagem do cineasta russo Sergei Eisenstein ao conceito da *promenade architecturale* do arquiteto modernista Le Corbusier, observamos de que maneira os campos do cinema e da arquitetura se entrelaçam e se contaminam através da ideia e da percepção do movimento. Até agora neste ensaio, este estudo foi realizado através da análise espacial de obras cinematográficas e apoiando-se em autores cuja abordagem confirma as ideias propostas pela autora, seja subsidiando-as com referencial teórico, seja contribuindo com referências iconográficas que ampliar os campos de diálogo do TFG.

Esse levantamento, a pesquisa e a discussão crítica colaboraram para se definir os produtos que a autora poderia desenvolver, ilustrando o tema e o discurso do TFG com uma produção autoral.

Tendo as discussões apresentadas como referência, propõe-se, portanto, um exercício de montagens, como um produto das relações criadas pela autora, entre a arquitetura e o cinema, sobrepondo visuais e imagens de arquitetura (que são em teoria aquilo que compõe a *promenade*), obtidos a partir de trechos de obras cinematográficas selecionados, que se aproximam, seja através de associação direta ou de hipóteses subjetivas, e inusitadas, desamparadas pelos códigos tradicionais de associações previstas.

O critério de seleção procurou eleger cenas que a autora privilegiou dentro de um repertório construído ao longo dos anos de apreciação à sétima arte. Cenas que além de familiares, que a autora considera que trazem questões espaciais interessantes, complementando a discussão feita até aqui.

## promenade architecturale

No ensaio Montage and Architecture, Sergei Eisenstein utiliza o conceito de “promenade architecturale”, cunhado por Le Corbusier ao projetar suas obras Villa Savoye e Villa La Roche. Esse conceito corresponde à ideia de um passeio pela arquitetura projetada, propondo que esta seja verdadeiramente “vista” e compreendida somente através do movimento do observador que a percorre e a percebe em deslocamento.

*A valorização do percurso como uma estratégia conceitual, a ordenar tanto interna como externamente a Villa Savoye, é evidenciada desde a chegada, pontuando a experiência de fruição do objeto arquitetônico com surpresas constantes, seja a inflexão no percurso após o pequeno bosque, desvelando o volume da residência pousado sobre o tapete verde, seja na inversão da posição da entrada principal, contrária à chegada. O conceito se realiza através de um conjunto de propriedades materiais, trabalhado conscientemente com o objetivo de realizar a ideia de variação do percurso, obrigando a experiência do objeto arquitetônico em diferentes posições e pontos de vista e variando constantemente a relação entre o objeto e o fruidor.* (MACIEL, 2002.)

Para Eisenstein, é através dessa forma de se ver arquitetura que ele fará a conexão entre a montagem cinematográfica e a arquitetura. Ao nos movimentarmos pelo espaço arquitetônico, somos expostos à imagens sequenciadas capturadas pelos nossos sentidos, e é através delas e da justaposição delas que podemos realmente experienciar o espaço. Como discutido no início deste capítulo, a sobreposição de ideias - ou de imagens, ou de shots, ou de células de montagem - é o aspecto fundante do campo do cinema.

Isso parece vir da importância do movimento, e do movimento no tempo, dentro tanto da arquitetura quanto do espaço criado pelo cinema. Cinema, abreviação da palavra francesa *cinématographe* - a partir do grego *kinema*, movimento - sinaliza, na sua própria etimologia a fundamentalidade do movimento. Cinema, se reduzido à imagem em movimento, pode ser comparado à *promenade architecturale* que Le Corbusier introduz nos seus projetos mais significativos, e que Eisenstein retoma ao falar de montagem e da arquitetura no cinema.

Ao realizar um passeio - promenade - pela arquitetura, o observador será exposto à uma sequência de visuais que desencadeiam nele diversas impressões e sentimentos, não muito diferente do que acontece quando um espectador assiste à uma peça cinematográfica. Ainda que na sala de cinema não exista o ato físico da promenade, ou seja, nossos corpos não estão em movimento literalmente, os movimentos de câmera e a montagem criam uma promenade própria, e conduzem nosso olhar “em deslocamento” no espaço criado dentro do filme.

*Tratando do movimento do observador no espaço, as ideias de Le Corbusier e Eisenstein mostram como o percurso constrói uma sequência de imagens que corresponde, em última instância, ao efeito da montagem cinematográfica (VIDLER, 1993). Em outras palavras, deslocando-se pelo espaço construído, o observador o experiencia da mesma forma como assiste a um filme: através de imagens que vão, pouco a pouco, se revelando, ocultando e mudando de proporção na medida em que ele se aproxima ou afasta dos volumes construídos.* (FONTENELLE. 2017, p.27)

A experiência do cinema é única no sentido de que possibilita, dentro da sala de projeção escura, que o espectador transite imaginariamente e participe dentro do espaço cinematográfico, como testemunha ocular ou mesmo observador crítico e reativo à ele.

Se na promenade architecturale é fundamental a presença do corpo que caminha pela arquitetura, para a montagem cinematográfica também é fundamental a presença do olhar do espectador que assiste o produto da montagem, o filme. Afinal, sem que o espectador exista para concluir e deduzir o terceiro termo que surge a partir do ato de montagem, a montagem é reduzida apenas ao ato físico da sobreposição. Assim como a experiência de cada indivíduo, de cada corpo, no espaço é única, a experiência fílmica de cada espectador também é única.



# 1: metrópole, cidade genérica



Figura 22. Metropolis sobreposta à São Paulo



Figura 23. Metropolis sobreposta à Jakarta.

*Metropolis* (Fritz Lang, 1927) é um filme expressionista alemão que conta a história de duas realidades que colidem em um conflito instaurado entre os trabalhadores e os idealizadores da cidade. Metropolis é uma cidade dividida em subterrâneos, onde vive a massa de trabalhadores, e em arranha céus construídos na superfície, nos quais vivem os industriais abastados responsáveis pela criação da cidade e seus filhos. No enredo, o filho do mais importante idealizador da cidade, Freder, se apaixona por uma profetisa, professora no mundo dos trabalhadores, que anuncia a vinda de um mediador que guiaria a aliança entre trabalhadores (as “mãos” da cidade) e os industriais (a “cabeça”), este representando o “coração” da cidade.



Figuras 24 e 25. Metropolis sobreposta à Jakarta.

Inicialmente, para realizarmos esse experimento, foi selecionada a cidade de Jakarta, capital da Indonésia, devido à dualidade entre classes evidente no cenário urbano desta metrópole, que se reflete na estrutura da cidade. Além disso, o trânsito caótico da cidade fictícia também se assemelha ao cenário de mobilidade que temos na atualidade na cidade mencionada. Contudo, ao longo das experimentações, foi possível perceber que as características que indicam Jakarta como um objeto possível e oportuno para realizar-se a experiência de montagem, estão também presentes em muitas outras metrópoles modernas.

Rem Koolhaas apresenta em seu texto *Generic City* (1995) uma ideia de cidade contemporânea desprovida de identidade particular; que reflete a necessidade e as demandas da cidade que o século XX reconhece dispersa em várias coordenadas geográficas. Essencialmente, a cidade genérica pode ser encontrada em qualquer parte do globo.

*A Cidade Genérica é o que resta após grandes seções de vida urbana inter cruzando-se até o ciberespaço. É um lugar de sensações fracas e distendidas, poucas e distantes emoções, discreta e misteriosa como um grande espaço iluminado por um pequeno abajur. Comparada à cidade clássica, a Cidade Genérica está sedada, ao ser percebida de uma posição sedentária. Ao invés de concentração – presença simultânea – na Cidade Genérica, os “momentos” individuais são distantemente espaçados para criar um transe de experiências estéticas quase imperceptíveis; a variação cromática na iluminação fluorescente de um edifício de escritórios minutos antes do pôr-do-sol, as sutilezas das pequenas diferenciações nos brancos de um painel luminoso à noite. (KOOLHAAS, 1995.)*

A cidade cinematográfica Metropolis parece, inclusive, a representação perfeita do conceito de cidade genérica de Koolhaas, também em sua dualidade. Os ricos moram em arranha-céus, “habitam o ar” (KOOLHAAS, 1995) e os pobres, os trabalhadores, ocupam o solo horizontalmente, em “uma crosta de cabanas improvisadas” (KOOLHAAS, 1995).

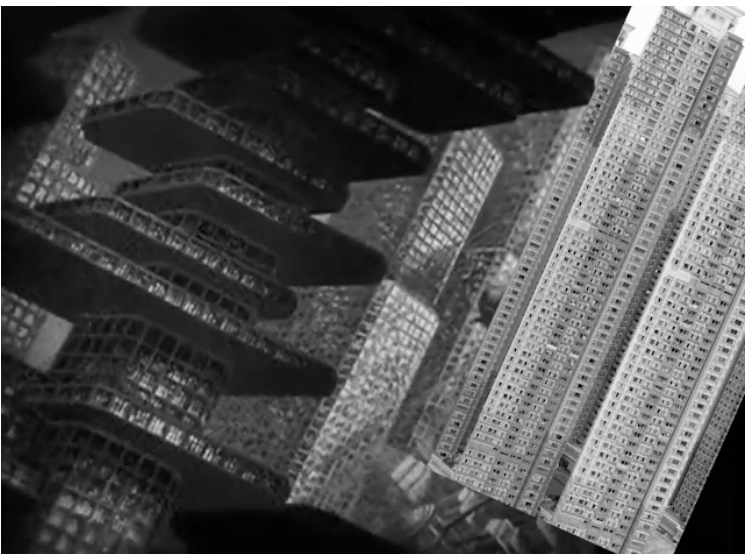


Figura 26. Metropolis sobreposta à Hong Kong



Figura 27. Metropolis sobreposta à Nova Iorque.

Desta forma, expandir a seleção de cidades para o exercício de montagem com Metropolis se fez necessário. A versão final deste experimento apresenta imagens de Jakarta, São Paulo, Nova Iorque e Hong Kong.

O que se procura representar na Montagem 1, neste caso, é como essa cidade fictícia, idealizada em múltiplos aspectos - pois foi construída para o filme, como maquete, mas também foi concebida e projetada dentro do filme, pela classe “cabeça” dos habitantes privilegiados. A metrópole do filme simboliza para o espectador a cidade real - em que ele reside ou que ele (re)conhece, e que se aproxima e se confunde com as cidades não fictícias, concebidas para abrigar enredos irreais.



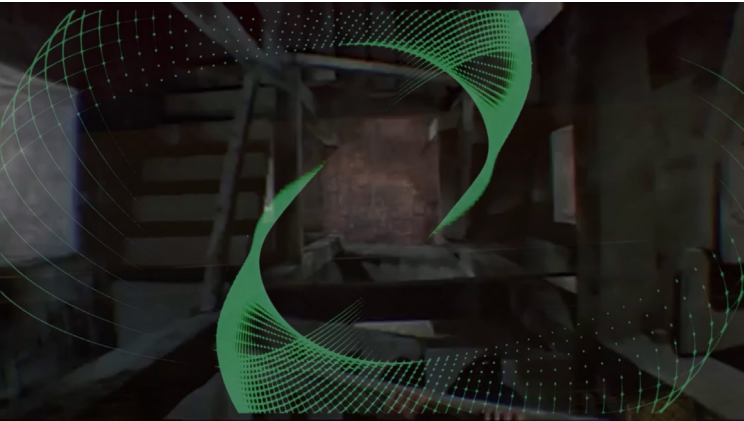
## 2: estação – vertigem

*Um Corpo que Cai* (Alfred Hitchcock, 1958) trata sobre fobia de altura, paixão, paranoia e obsessão. Na trama, Scottie é um detetive aposentado que é contratado por um velho amigo para seguir sua esposa, Madeleine, que possui tendências suicidas e peculiaridades em seu comportamento, que ele desconfia serem hereditárias. O mistério em torno de Madeleine faz surgir em Scottie um interesse incontrolável na mulher, o que desencadeia um romance entre os dois. Porém uma inesperada tragédia acontece, Madeleine morre e Scottie tem de lidar com mais este trauma e culpa que carrega, por não ter conseguido subir atrás dela na torre do mosteiro, devido à sua fobia de altura (Vertigo - o nome que o filme oficialmente recebe, é justamente a palavra que representa essa “vertigem” sentida pelo personagem). Ele então conhece Judy, uma mulher que é exatamente igual à falecida Madeleine, e através dela Scottie tenta trazer Madeleine de volta, fazendo com que Judy mude sua aparência e sua forma de vestir até transformar-se perfeitamente na imagem que Scottie guardava da mulher que amava.



Figuras 28 e 29. *Um corpo que Cai* sobreposto à Estação Pinheiros.

Uma das imagens interessantes de *Um Corpo que Cai* são as espirais apresentadas nos créditos iniciais do filme. Ao mesmo tempo que evocam a memória espacial de escadas e quedas de grandes alturas, também podem representar a perda gradual da sanidade, a passagem, como queda no abismo, da mente sã para a mente perturbada.



Figuras 30 e 31. *Um corpo que Cai* sobreposto à Estação Pinheiros.

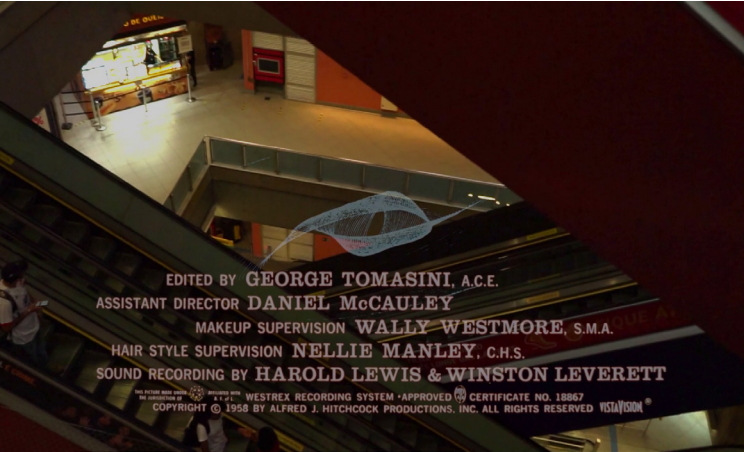
A abertura do filme foi realizada por Saul Bass, designer que revolucionou a linguagem cinematográfica ao projetar créditos de uma forma inovadora, que utiliza composições de gráficos e formas geradas digitalmente para criar imagens que giram e espiralam, desta forma ditando a tonalidade da narrativa que se seguirá, porém mantendo o véu de mistério que permeia a obra do começo ao fim.

“Bass fashioned title sequences into an art, creating in some cases, like *Vertigo*, a mini-film within a film,” said director Martin Scorsese. “His graphic compositions in movement function as a prologue to the movie—setting the tone, providing the mood and foreshadowing the action.” (COMMARTS)



Figuras 32 e 33. *Um corpo que Cai* sobreposto à Estação Pinheiros.

Para a Montagem 2, foi, portanto, escolhida a sucessão de escadas rolantes da Estação Pinheiros em São Paulo e seus 31,25 metros de profundidade para sobrepor à abertura de *Um Corpo que Cai* e outras duas sequências emblemáticas do filme, de forma a apresentar o espaço peculiar de circulação e transposição de níveis, e sugerir a hipótese de vertigem para quem olha a grande vão de escadarias de cima para baixo.





### 3: lugar imaginado

De certa forma, cada um destes exercícios de montagem é a maneira de fazer o caminho contrário ao que foi construído no trabalho até agora, em formato de ensaio. Utilizando imagens, busca-se ilustrar, a partir da justaposição delas, o que foi construído e assumido, em e como teoria. Este processo usufrui das linguagens e técnicas do cinema para contextualizar o processo criativo da autora, e como esta lê e vivencia o espaço, seja ele cinematográfico ou real.

Inúmeras produções cinematográficas criam lugares fictícios a partir da montagem (e justaposição) de locações reais com outras locações reais, locações reais com locações cenográficas, maquetes, computação gráfica etc. A trilogia *Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001-2003), que utilizou paisagens da Nova Zelândia para sediar a Terra Média, ou a saga *Harry Potter* (2001-2011), que misturou gravações nos Estúdios Warner, com locações em Londres, e até mesmo filmando certas cenas dentro da Universidade de Oxford e algumas catedrais na Inglaterra (VON ZUBEN, 2018), são ótimos exemplos para confirmar esses recursos de montagem para simular espaços em coexistência artificial.



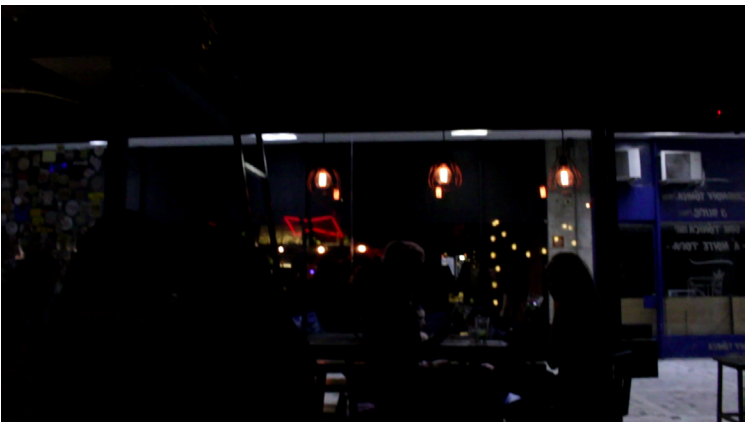
Figuras 34 e 35. Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado.

O terceiro e último experimento deste trabalho toma como ponto de partida esse aspecto da construção de um lugar imaginado - que não necessariamente exista como é na realidade - através da montagem. A matéria prima para o exercício são imagens de arquivo pessoal da própria autora, filmadas há algum tempo, em situações e para finalidades muito distintas, que foram compiladas de forma a criar um lugar novo através do percurso oferecido para quem observa e “vivencia” indiretamente cenas de um filme.



Figuras 36 e 37. Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado.

Ainda que as tomadas não possuam o encaixe perfeito, é parte do experimento que, o espectador, com sua habilidade única de perceber o espaço cinematográfico, seja estimulado, a partir da montagem, a entender a sequência como pertencente à um lugar, imaginado e criado por ele mesmo, quando ele compreende o produto da montagem.



Figuras 38 e 39. Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado.

É esperado que o estranhamento o distancie da suspensão da descrença, porém inevitavelmente ele se verá compreendendo o caminho que a montagem entrega, fortalecendo, portanto, os argumentos propostos por este ensaio, do início ao fim.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando comecei a pensar sobre o TFG, ainda em 2019, existiam vários caminhos para seguir. A única certeza era de que, de alguma forma, o cinema seria incorporado nessa última etapa da graduação. O projeto arquitetônico em si, rapidamente descartado, interessava menos que uma discussão sobre projetar. E a discussão sobre projetar evoluiu para uma discussão sobre o ver e o imaginar. Neste caso, ver a obra cinematográfica é também ver a arquitetura incorporada à ela.

Mais que arquitetura, este trabalho trata do espaço; nos meus primeiros anos de graduação, ouvi muitas vezes que fazer arquitetura era projetar o vazio. Afinal, não se vive em paredes, mas sim no espaço criado por um conjunto delas, muitas vezes com a adição de uma cobertura, portas e janelas, objetos e ocupantes. O espaço, no cinema, é, portanto, onde os personagens “vivem”; onde a trama acontece.

Ao pensar dessa forma, é inevitável aproximar arquitetura ao espaço cinematográfico. Logicamente, uma representação da arquitetura no cinema usa os mesmos parâmetros conhecidos do espaço que está sendo representado: uma cidade continua sendo um modelo de cidade que se conhece; um apartamento ainda é um apartamento, assim como todo espaço residencial, de trabalho, etc. Porém, ao considerarmos o espaço cinematográfico sob o aspecto subjetivo, melhor dizendo, sob sua condição de protagonismo como agente modificador da narrativa e dos outros personagens, essa relação entre espaço e arquitetura adquire mais complexidade.

É com caráter metalinguístico que a montagem entra neste ensaio, para evidenciar a relação entre arquitetura e cinema, entre espaço cinematográfico e espaço arquitetônico. Utilizar a teoria sobre o produto da justaposição de duas ideias foi o recurso escolhido para promover a justaposição entre os dois campos principais abordados no trabalho. Este procedimento é a chave para o leitor/receptor compreender e percorrer os experimentos propostos a partir do ensaio apresentado.

Este TFG toma forma não só a partir da discussão teórica sobre os pontos de convergência entre arquitetura e cinema, mas também é, intrinsecamente,

um produto de montagem em si, concebido a partir da minha formação como arquiteta e da minha aproximação com o cinema, através da formação técnica em produção audiovisual. Mais que um trabalho, é uma retrospectiva e uma reflexão sobre a jornada que se encerra, abrindo caminho para outra que se inicia.

fim.

# FILMES CITADOS

*Viagem à Lua.* George Meliès, 1902.  
*Intolerância.* D.W. Griffith, 1916.  
*O Gabinete do Dr. Caligari.* Robert Wiene, 1920.  
*Metropolis,* Fritz Lang, 1926.  
*...E O Vento Levou.* Victor Fleming, 1940.  
*Fantasia.* Walt Disney Studios, 1940.  
*Um corpo que Cai.* Alfred Hitchcock, 1958.  
*O Iluminado.* Stanley Kubrick, 1980.  
*O show de Truman.* Peter Weir, 1998.  
*Dogville.* Lars Von Trier, 2003.



# LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** - Villa Savoye. Projeto de Le Corbusier, 1928. Foto de Victor Tsu. Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/victortsu/6062467293/in/album-72157627350509459/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 2** - The House. Ilustração de Sergei Eisenstein, 1914. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/blog/readings-eisenstein-paper-graphic-works-master-film/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 3** - Imagem do filme Le Voyage Dans La Lune (A Trip to The Moon). George Meliès, 1902. Disponível em: <<http://filmint.nu/the-2011-palo-alto-international-film-festival/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 4** - Imagem do filme Intolerance. D.W. Griffith, 1916. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Intolerance-film-by-Griffith>> Acesso em 02/2021.

**Figura 5** - Arte conceitual da Casa Butler por Mac Johnson, para o filme E o Vento Levou. Disponível em: <<https://www.cbsnews.com/pictures/the-making-of-gone-with-the-wind/8/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 6** - Arte conceitual do interior da Casa Butler por Dorothea Holt, para o filme E o Vento Levou. Disponível em: <<https://www.cbsnews.com/pictures/the-making-of-gone-with-the-wind/8/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 7** - Planta da Tara Plantation. Disponível em: <[https://tomitronics.com/old\\_buildings/tara/](https://tomitronics.com/old_buildings/tara/)> Acesso em 02/2021.

**Figura 8** - Imagem de O Gabinete do Dr. Caligari. Robert Wiene, 1920. Disponível em: <<https://vistapointe.net/the-cabinet-of-dr.-caligari.html>> Acesso em 02/2021.

**Figura 9** - Imagem de O Gabinete do Dr. Caligari. Robert Wiene, 1920. Disponível em: <<https://vistapointe.net/the-cabinet-of-dr.-caligari.html>> Acesso em 02/2021.

**Figura 10** - Imagem de O Gabinete do Dr. Caligari. Robert Wiene, 1920. Disponível em: <<https://vistapointe.net/the-cabinet-of-dr.-caligari.html>> Acesso em 02/2021.

**Figura 11** - Imagem de Dogville. Lars Von Trier, 2003. Disponível em: <<https://artdepartmental.com/blog/production-design-porn-playtime-conformist-closer/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 12** - Imagem de Dogville. Lars Von Trier, 2003. Disponível em: <<https://artdepartmental.com/blog/production-design-porn-playtime-conformist-closer/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 13** - Imagem de Dogville. Lars Von Trier, 2003. Disponível em: <<https://artdepartmental.com/blog/production-design-porn-playtime-conformist-closer/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 14** - Experimentos com montagem de Lev Kuleshov. Disponível em: <<https://www.lightsfilmschool.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agj>> Acesso em 02/2021.

**Figura 15** - Imagem de Fantasia (1940), trecho Toccata and Fugue in D Minor. Disponível em: <<https://animationscreencaps.com/fantasia-1940/6>> Acesso em 02/2021.

**Figura 16** - Imagem de Fantasia (1940), trecho Toccata and Fugue in D Minor. Disponível em: <<https://animationscreencaps.com/fantasia-1940/6>> Acesso em 02/2021.

**Figura 17** - Imagem de Fantasia (1940), trecho Toccata and Fugue in D Minor. Disponível em: <<https://animationscreencaps.com/fantasia-1940/6>> Acesso em 02/2021.

**Figura 18** - Imagem de O Show de Truman. Peter Weir, 1998. Disponível em: <<https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 19** - Imagem de O Show de Truman. Peter Weir, 1998. Disponível em: <<https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 20** - Imagem de O Show de Truman. Peter Weir, 1998. Disponível em: <<https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 21** - Imagem de O Show de Truman. Peter Weir, 1998. Disponível em: <<https://film-grab.com/2013/10/31/the-truman-show/>> Acesso em 02/2021.

**Figura 22** - Sobreposição do filme Metropolis à São Paulo. Composição da autora.

**Figura 23** - Sobreposição do filme Metropolis à Jacarta. Composição da autora.

**Figura 24** - Sobreposição do filme Metropolis à Jacarta. Composição da autora.

**Figura 25** - Sobreposição do filme Metropolis à Jacarta. Composição da autora.

**Figura 26** - Sobreposição do filme Metropolis à Hong Kong. Composição da autora.

**Figura 27** - Sobreposição do filme Metropolis à Nova Iorque. Composição da autora.

**Figura 28** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 29** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 30** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 31** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 32** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 33** - Sobreposição do filme Um corpo que Cai à Estação Pinheiros. Composição da autora.

**Figura 34** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.

**Figura 35** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.

**Figura 36** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.

**Figura 37** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.

**Figura 38** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.

**Figura 39** - Imagens do terceiro exercício de montagem: Lugar imaginado. Composição da autora.



# REFERÊNCIAS

BARNWELL, Jane. **Production Design: Architects of the Screen (Short Cuts)**. Wallflower Press, 2004.

CAIRN, David. **The Forgotten: The Glove on the Mantelpiece**. MUBI. 2013. Disponível em: <<https://mubi.com/notebook/posts/the-forgotten-the-glove-on-the-mantelpiece>> Acesso em 02/2021.

EISENSTEIN, Sergei. M. BOIS, Yve-Alain. GLENNY, Michael. **Montage and Architecture**. The MIT Press, 1989.

EISENSTEIN, Sergei. **Reflexões de um cineasta**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

EISENSTEIN, Sergei. **Film Form: Essays in film theory**. Harcourt, Brace & World, Inc., 1949.

FERRARA, Lucrécia D’Alessio. **Espacializar e Organizar, In “Espaços comunicantes”**. São Paulo: Anablume, 2007, p 27-37

FONTENELLE, Rômulo. **O Indizível no cinema de Heinz Emigholz**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2017.

GOLDBERG, Peter. **Readings: Eisenstein on Paper: Graphic Works by the Master of Film**. Film Comment, 2018. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/blog/readings-eisenstein-paper-graphic-works-master-film/>> Acesso em 02/2021.

H. JONES, Tommy. **Tara, the Movie Set (1939)**. Disponível em: <[https://tomitronics.com/old\\_buildings/tara/](https://tomitronics.com/old_buildings/tara/)> Acesso em 02/2021.

JON AHI, Mehruss. KARAOGHLANIAN, Armen. **The Cabinet of Dr. Caligari**. Interiors Journal, 2013. Disponível em: <<https://www.intjournal.com/0813/the-cabinet-of-dr-caligari>> Acesso em 02/2021.

KOOLHAAS, Rem. MAU, Bruce. **S, M, L, XL**. Monacelli Press, 1995.

MACIEL, Carlos Alberto. **Villa Savoye: arquitetura e manifesto**. Arqtextos, São Paulo, ano 02, n. 024.07, Vitruvius, 2002. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arqtextos/02.024/785>>. Acesso em 02/2021.

MACHADO, Arlindo. **A perspectiva ou o olho do sujeito, In: “A ilusão especular: introdução à fotografia”**. São Paulo: Brasiliense, 1984. p. 63-75

MCGRAIL, Lauren. **What Is the Kuleshov Effect?** Lights Film School. Disponível em: <<https://www.lights-filmschool.com/blog/what-is-the-kuleshov-effect-agj?sfw=pass1613332271>> Acesso em 02/2021.

MENDES, RODRIGO. **A desconstrução do espaço em Dogville, de Lars Von Trier**. ARTRIANON, 2017. Disponível em: <<https://artrianon.com/2017/05/04/a-desconstrucao-do-espaco-em-dogville-de-lars-von-trier/>> Acesso em 02/2021.

NIKOLOV, Nik. **Cinemarchitecture: Explorations into the Scopic Regime of Architecture**. Taylor & Francis, Ltd., 2008. Disponível em: <<http://www.jstor.com/stable/40480812>> Acesso em 09/2020.

**Pioneer: Saul Bass**. Communication Arts. Disponível em: <<https://www.commarts.com/features/pioneer-saul-bass>> Acesso em 02/2021.

**The making of “Gone with the Wind”**. CBS News. Disponível em: <<https://www.cbsnews.com/pictures/the-making-of-gone-with-the-wind/8/>> Acesso em 02/2021.

VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. The MIT Press, 1993. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/3171214>> Acesso em 09/2020.

VON ZUBEN, Juliana. **Arquitetura e Cinema - espaço, cenário, projeto**. Trabalho final de graduação (TFG) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2018.

XAVIER, Ismail. MARTINS, Luis Renato et al. **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

