

CENTRO UNIVERSITÁRIO DO SAGRADO CORAÇÃO

ANA RITA APARECIDA DOS SANTOS LEDA

ARQUITETURA E CINEMA: ANÁLISE E CRÍTICA DA CIDADE PELO VIÉS DA
CÂMERA

BAURU

2022

ANA RITA APARECIDA DOS SANTOS LEDA

ARQUITETURA E CINEMA: ANÁLISE E CRÍTICA DA CIDADE PELO VIÉS DA
CÂMERA

Monografia de Iniciação Científica do curso de Arquitetura e Urbanismo apresentado à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação do Centro Universitário Sagrado Coração.

Orientador: Prof.^o M.e. Renan Amauri Guaranha Rinaldi.

BAURU

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com
ISBD

X000x	<p>Leda, Ana Rita Aparecida dos Santos</p> <p>Arquitetura e cinema: análise e crítica da cidade pelo viés da câmera / Vitoria Giovanna Nicolau da Silva. -- 2022. 93f. : il.</p> <p>Orientador: Prof. M.e Renan Amauri Guaranha Rinaldi</p> <p>Monografia (Iniciação Científica em Arquitetura e Urbanismo) – Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO - Bauru -SP</p> <p>1. Arquitetura no cinema. 2. Cenário. 3. Cidades imaginárias. 4. Arquitetura utópica. I. Rinaldi, Renan Amauri Guaranha. II. Título.</p>
-------	---

RESUMO

Por princípio, a arquitetura caracteriza-se como a arte de transformar espaços, conferindo-lhes sentido próprio. Dessa forma, um lugar caracteriza-se como pano de fundo para as ações que ali se desenrolam, sendo capaz de determinar e registrar os rumos tomados pela história. Ao mesmo passo, o cinema, desde o início da sua existência, utiliza dos cenários criados e adotados para transmitir os sentimentos e ideias desejados, ou até criticar a sociedade na qual está inserido. Por meio dos ambientes escolhidos, é possível representar a realidade da narrativa contada, trazendo veracidade e consistência à mensagem do filme. Assim, obras audiovisuais podem se comunicar com o público por meio do tipo e do modo que executam a arquitetura adotada em seu relato, recurso muitas vezes utilizado para julgar determinadas vivências. Logo, por meio de levantamento bibliográfico pertinente ao tema e análise de obras cinematográficas, a pesquisa analisou como a relação entre cinema e arquitetura acontece. Consequentemente, foram expostas as maneiras das quais as duas artes podem se conectar, bem como os processos adotados para a construção desses cenários e suas finalidades narrativas.

Palavras-Chaves: Arquitetura no cinema. Cenário. Cidades imaginárias. Arquitetura utópica.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O registro do meio urbano pelos olhos da personagem.....	11
Figura 2 – A simulação apresentada como realidade	20
Figura 3 – Ambientação carregada de simbologias	21
Figura 4 – Idealização da cidade existente	22
Figura 5 – Segregação social evidenciada pelos espaços.....	23
Figura 6 – O espaço público como local de passagem ou convivência	24
Figura 7 – O caráter impessoal e transitório das cidades	25
Figura 8 – A utopia como ferramenta de crítica.....	27
Figura 9 – Mãe e filho criam laços entre si e com o espaço dentro do quarto .	30
Figura 10 – Personagens criam relação de pertencimento com seu entorno ..	31
Figura 11 – Personagens roubam carvão de trens em movimento	34
Figura 12 – O protagonista reencontra sua antiga casa.....	34
Figura 13 – As fachadas se mostram impessoais	36
Figura 14 – A cidade desenvolvida suga toda a produção	38
Figura 15 – Habitações legais e precárias coexistem no espaço urbano.....	39
Figura 16 – Jovens sendo sorteados para lutarem até morte	42
Figura 17 – A Capital como símbolo de poder	42

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
1.1	OBJETIVOS	11
1.1.1	Objetivo geral	11
1.1.2	Objetivos específicos	11
1.2	JUSTIFICATIVA	12
1.3	MATERIAIS E MÉTODOS	12
2	ARQUITETURA, CIDADE E CINEMA	13
2.1	ARQUITETURA E CINEMA: MOVIMENTO E MENSAGEM	18
2.2	O CENÁRIO COMO PERSONAGEM E PALCO DO DIÁLOGO	20
2.3	O CINEMA COMO VEÍCULO MUDIÁTICO DA IMAGEM DA CIDADE	21
2.4	OLHARES SEMELHANTES, LOCAIS DIFERENTES	23
2.5	O CINEMA CONTEMPORÂNEO COMO ESPAÇO DE CRÍTICA AO MEIO URBANO	25
3	ANÁLISE DAS OBRAS CINEMATOGRAFICAS	28
3.1	O QUARTO DE JACK: IDENTIFICAÇÃO E PERTENCIMENTO	28
3.2	LION: UMA JORNADA PARA CASA (E PARA A ORIGEM)	33
3.3	O MENINO E O MUNDO: DESILUSÃO E MEMÓRIAS	35
3.4	ONDE EU MORO: COMPARAÇÃO E QUESTIONAMENTO	39
3.5	JOGOS VORAZES: A PROPAGANDA DO ESPAÇO	41
4	CONCLUSÃO	44
	REFERÊNCIAS	45

1 INTRODUÇÃO

A arquitetura pode ser vista como a arte de pensar espaços, idealizá-los através da necessidade e/ou desejo de transformá-los. Assim, cria-se um ambiente pelo qual a humanidade se movimenta através do tempo, interage, e percebe a realidade em que vive (CHAGAS, 2008). Dessa mesma forma, o cinema também visa criar uma vivência que envolva seus personagens, bem como seus espectadores. Além de contar uma história, um filme deve transmitir uma realidade simulada de maneira convincente para quem o assiste, convidando-o a integrar sua narrativa.

O cinema, como também a arquitetura, trabalha na construção de espaços e ainda na relação espaço/tempo, 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, na sua poltrona, percorre virtualmente o mesmo espaço através da montagem dos planos, estáticos ou em movimentos, que vão dar a impressão daquela arquitetura. (CHAGAS, 2008, p. 25)

Ou seja, enquanto que a primeira experiência é totalmente dependente de seus usuários e do rumo que esses escolhem tomar, a segunda é guiada por seu criador, o cineasta, que lhe confere o ritmo e o ângulo desejado. Ora, se a arquitetura está condicionada diretamente ao tempo presente de quem a percebe, por outro lado as obras audiovisuais são capazes de transitar entre o passado e o futuro sobre um olhar específico quase que simultaneamente, alcançando qual for o efeito desejado. Para isso, faz-se necessário que o cinema seja capaz de imergir, convencer e envolver totalmente sua audiência (FREITAS, 2015).

O ser humano está habituado a ver arquitetura, já faz parte de nossas vidas e quando algo está fora dos padrões reconhecidos, questionamos. Um dos principais objetivos de um realizador de um filme é transportar a pessoa, que está a assistir, para aquele cenário onde aquela história é possível, e se essa pessoa duvidar, a magia do cinema está condenada ao fracasso. (FREITAS, 2015, p. 27)

Dessa maneira, a criação dos cenários e a escolha de locações que ambientam as cenas das histórias contadas nas telas demandam considerável esforço e atenção, a fim de que sejam capazes de transmitir sua veracidade

dentro daquele contexto. Está aí uma relação crucial entre cinema e arquitetura, sendo aquele dependente da funcionalidade do espaço criado para abrigar sua narrativa, o qual deve ser imaginado e executado de modo a cumprir suas demandas. Com isso, entende-se a proximidade – e, por vezes, concomitância – entre diretores de arte, produtores e arquitetos, já que se faz necessário tamanho conhecimento para criar os ambientes desejados (FREITAS, 2015).

Ainda, vale destacar que tanto a vivência arquitetônica, quanto uma experiência audiovisual são totalmente dependentes daquilo que caracteriza qualquer núcleo humano: o movimento. Ambas as atividades precisam de um transeunte que passeia por suas criações, as observa, sente, e imprime ali suas vivências. Enquanto que nos ambientes urbanos, por exemplo, isso se dá através da passagem – seja ela atenta ou apenas de locomoção – de seus moradores ou visitantes que percebem a cidade com seus sentidos, a representação cinematográfica da realidade pode registrar esse mesmo movimento em tela simultaneamente à viagem temporal pela qual guia a audiência.

Segundo Costa (2008, p. 36):

Através das “lentes viajantes” a inter-relação entre filme e o espaço urbano intensificou uma prática de mobilidade da imagem do espaço visto. A diversidade nas posições, dimensões, e movimentos criou uma interação tal entre a cidade e o filme, que vários autores destacam o papel fundamental do cinema no desenvolvimento de uma “cultura espacial” que se assimila a um “móvil de espaços urbanos viajantes”. Isto é, filme, se configura em um mapa espacial móvel, similar à trajetória compreendida por um visitante, ou transeunte da cidade, que projeta a si mesmo no espaço urbano e se engaja à anatomia das ruas da cidade, transpondo as mais diversas configurações urbanas.

Logo, é inegável que a arte de produzir cidades está intrinsecamente ligada à criação e conhecimento cinematográfico. A modificação do que se conhece como lar para melhor atender suas atividades, e a representação de cenas corriqueiras sempre foram vontades humanas desde os primeiros registros conhecidos, como a criação das primeiras cabanas e as pinturas rupestres, respectivamente. Assim, os agrupamentos humanos sempre foram palco de suas ações, e os diversos gêneros artísticos se tornaram a maneiras de registrar e imaginar as ações que ali foram, serão, ou que poderiam ter sido feitas.

Figura 1 – O registro do meio urbano pelos olhos da personagem



Fonte: imagem capturada do filme O Fabuloso Destino de Amélie Poulain (Jean-Pierre Jeunet, 2001) – disponível em IMDb.

1.1 OBJETIVOS

Aqui estão apresentados os objetivos gerais e específicos definidos para o desenvolvimento desta pesquisa.

1.1.1 Objetivo geral

Demonstrar a relação existente entre arquitetura e cinema através de pesquisa e análise de filmes contemporâneos e sua representação da realidade, expondo os pontos nos quais as duas artes se conectam, sendo esses com finalidade estética ou narrativa.

1.1.2 Objetivos específicos

- Compreender como a relação entre arquitetura e cinema ocorreu historicamente, destacando a importância de tal associação;
- Discorrer sobre a maneira que a arquitetura é explorada e criada em produções audiovisuais;
- Observar o papel narrativo das ambientações criadas nas produções cinematográficas, bem como sua função crítica nessas representações;

- Pesquisar e identificar dois filmes contemporâneos para análise da arquitetura proposta;
- Identificar de que forma a arquitetura é apresentada e aproveitada, e qual sua relação com a realidade;
- Comparar a ficção com a realidade, levantamento questionamento da problemática urbana contemporânea.

1.2 JUSTIFICATIVA

A pesquisa visa esclarecer de que forma ocorre a associação entre arquitetura e cinema, visto que os dois seguimentos lidam com a manipulação de ambientes, possibilitando diferentes vivências a seus usuários. Com isso em vista, torna-se possível, através da utilização adequada da concepção arquitetônica dentro da produção audiovisual, comunicar determinados conceitos pertinentes à narrativa proposta na tela. Logo, a maneira com a qual os cenários serão construídos será capaz de prover a percepção desejada ao público, inclusive aflorar críticas à realidade retratada.

Dessa forma, com a exploração desse tema, a pesquisa busca detalhar possíveis parâmetros arquitetônicos adotados durante a criação de uma obra cinematográfica. Assim, é possível registrar quais percepções a retratação cinematográfica da realidade pode causar, facilitando a entendimento de obras audiovisuais, além de explorar quais possíveis escolhas arquitetônicas podem ser tomadas e futuras produções, sua execução e finalidades.

1.3 MATERIAIS E MÉTODOS

Como metodologia adotada para análise do tema, foi realizada uma revisão bibliográfica acerca do assunto, e o que já foi publicado a respeito da relação entre arquitetura e cinema, por meio de pesquisas em bibliotecas e plataformas virtuais. Isso se deu pela leitura e estudo de teses e dissertações acadêmicas, artigos apresentados em revistas e congressos e outros materiais relacionados à questão.

Ademais, foram listados e assistidos filmes contemporâneos e outras produções audiovisuais – disponíveis em meios digitais e DVDs – para compreensão e investigação da arquitetura proposta por eles. A partir daí, foram aplicados os conceitos compreendidos durante o estudo da literatura existente em análises que buscaram entender tal conexão.

Assim, o conteúdo examinado foi explorado ao longo de reflexões sobre produções cinematográficas, assimilando as relações descritas no decorrer do material recolhido e sintetizando os tópicos expostos, possibilitando a conclusão da pesquisa.

2 ARQUITETURA, CIDADE E CINEMA

Um caminho possível para analisar a relação existente entre a arquitetura, o urbanismo e o cinema é observando as profundas mudanças que as cidades passaram concomitantemente ao surgimento do cinema ao longo do século XX. Analisando esse recorte histórico, observa-se desde a invenção do cinematógrafo até a criação de roteiros mais longos e complexos, e do aprimoramento das técnicas de filmagens e representação. Neste período também se buscou a automação nos centros urbanos e das próprias edificações, reflexo do salto tecnológico pelo qual a sociedade atravessou. Assim, tratou-se de um período de aceleração, principalmente no modo de viver, produzir e consumir, o que também abrange todas as artes e suas representações

Desse modo, a criação de uma arquitetura mais efêmera destinada a um propósito específico em determinado momento, demandou novas técnicas nunca antes utilizadas na construção convencional. Tal fator assistiu, também, a criação de cenários e o surgimento da arte cinematográfica em si, tornando-a possível num momento em que o mundo passava por profundas transformações (FREITAS, 2015).

De maneira sucinta, foi após a I Revolução Industrial, na passagem entre os séculos XVIII e XIX, que a humanidade adotou um estilo de vida muito mais acelerado. Com a criação de linhas de produção e praticamente o abandono das confecções artesanais, o número de artefatos se multiplica muito rapidamente a fim de atender a globalização do consumo. A fabricação de produtos em série e de forma mecanizada afeta as pessoas, de forma a transformar seus hábitos também em algo metódico e menos orgânico (COSTA, 2006).

Neste contexto acelerado, agravado pela destruição causada por guerras com consequências globais, surgiu o Movimento Moderno. Esse modo de pensar a cidade auxiliou para transformar os núcleos urbanos em grandes aglomerados de pessoas, evidenciando o surgimento de problemáticas enraizadas na desigualdade social. E então, neste momento, começa o cinema, a arte resultante dessa visão de mundo em movimento (COSTA, 2006). As novas tecnologias desenvolvidas pelo homem tornam-se capazes de captar as mudanças do cotidiano, que fica cada vez mais distante das características estáticas de artes como pintura e escultura.

Paralelo ao desenvolvimento do cinema, nos últimos 100 anos, a forma urbana tem sofrido metamorfoses com a incorporação do automóvel e tecnologias de comunicação [...]. Na medida em que as pessoas interagem com o espaço construído e entre si, de acordo com os novos parâmetros de desenvolvimento, inevitáveis permutações de subjetividade devem ser esperadas. O cinema representa essas mudanças e ao mesmo tempo contribui com essas construindo novas experiências. (COSTA, 2006, p. 37)

Como afirma Lezo (2010, p.39) “ao captar a imagem em movimento, o novo meio era capaz de expressar, como nenhum outro, os aspectos essenciais da vida moderna, como a velocidade, o excesso de estímulos e a própria multidão”. Assim, a cinematografia vem como forma de retratar este meio urbano apressado, e por esse princípio também foi alvo de críticas. Tal arte rompeu com a tradição dos métodos artesanais dedicados à produção artística até aquele momento, adotando técnicas modernas e sendo produzida de forma mais mecanizada, além de ser capaz de atingir milhões de pessoas ao redor do mundo globalizado que vinha surgindo (CHAGAS, 2008).

Porém, nesse processo, surgiu outro tipo de crítica vinculada ao cinema que também se articula intimamente com a arquitetura. Contudo, aqui ela é feita nas próprias telas de forma totalmente intencional, visando revelar determinada insatisfação com o modo de vida retratado e o momento vivido. Assim, a obra cinematográfica apresenta – por vezes de maneira cômica ou exagerada – a arquitetura que envolve seus personagens, causando em seus espectadores o entendimento de que há algo errado, ou minimamente estranho, naquele ambiente.

Ironicamente, grande parte dessas produções vem criticar justamente a Arquitetura Moderna, que dentre várias características valorizava a função e em detrimento da forma. Com a evolução desse pensamento, em dado momento, as habitações passaram a se tornar mais caricatas que úteis, e as cidades a tentar esconder uma desigualdade social cada vez maior (CHAGAS, 2008). Buscando acolher essas novas vivências onde atividades humanas e mecanizadas se confundem, havia um desejo desesperado de se desprender de tudo aquilo que até então era essencial e passou a ser considerando obsoleto, valorizando as novas atividades modernas vistas como inéditas. Um exemplo claro da crítica cinematográfica a tal modelo urbano está nas obras de Jacques Tati, cineasta francês do século XX.

Em *Meu Tio e Playtime, Tempo de Diversão*, a arquitetura atua como personagem principal. Tati trabalha com planos fixos e abertos para melhor mostrar os espaços e volumes arquitetônicos em que seus personagens evoluem. Também constrói sua crítica através de situações de inadequação ou artificialismo no comportamento dos personagens, mostrando a sensibilidade do cineasta diante das mudanças ocorridas na sociedade. (CHAGAS, 2008, p. 84)

Nessa mesma linha de raciocínio, outro ponto fundamental para relacionar ficção e realidade são os conceitos da arquitetura utópica, na qual a crítica se mostra mais evidente que o próprio projeto. Etimologicamente a palavra utopia pode ser definida como não-lugar, ramificada dos termos gregos "*ou*" de não, e "*topia*" de lugar. Na contemporaneidade o termo é associado a um lugar ideal, uma realidade melhor quando comparada a atual, em determinados aspectos. Foi descrito pela primeira vez em 1516 por Sir Thomas More, que associou a sociedade a uma ilha fictícia regida pela ordem, leis e moralidade. Para Gonçalves (2011), podem ser subtraídas da obra de More três estruturas básicas para formação das utopias: uma sociedade real criticada, uma sociedade modelo proposta e a idealização de um espaço modelo.

O registro mais antigo de descrição de uma sociedade utópica vem de Platão em sua obra "*A República*", através da narração de uma cidade-estado ideal com limite demográfico de 5040 habitantes. Após essa, diversas versões de utopias foram constituídas em várias obras literárias, as mais antigas situadas entre os séculos XVI e XVIII, relacionando-se ao exagero de generosidade, piedade e espírito público (BACON, 1626 *apud* GONÇALVES, 2011).

A partir da segunda metade do século XVIII, com a Revolução Industrial, esse ideal perfeito parecia cada vez mais irreal, o que também originou os pensamentos socialistas utópicos que demonstram claramente os empecilhos que os problemas sociais (por meio do cenário econômico e das condições dos meios de produção, entre outros fatores) apresentam diante da criação de uma sociedade utópica. Um dos exemplos vem de Karl Marx, que à época surge em uma segunda linha de pensamento socialista científico, encaminhando a questão e expondo que o comunismo, após o fim das classes, seria uma expressão de utopia realizável (GONÇALVES, 2011).

O pensamento utópico também atingiu as vanguardas artísticas entre o fim do século XIX e início do século XX, mostrando a crise da industrialização e do *Arts and Crafts*, *Art Nouveau* e Expressionismo que, por meio de explosões criativas, originaram o Cubismo, o Surrealismo, entre outros também de formação baseada na a utopia. Já no século XX, a utopia integrou o ideal do Movimento Moderno, deixando de ser um referencial distante para se tornar algo mais realista e executável por meio de ideais sedutores formulados por pensadores como Le Corbusier, Wright, entre outros (GONÇALVES, 2011).

É importante ressaltar que as utopias têm o poder de revelar as potencialidades em uma organização socioeconômica e cultural. A atratividade da utopia proporciona uma desconexão diante dos desgostos atuais, e atualmente a tecnologia, associada à indústria, se torna um dos principais fatores de elaboração de propostas arquitetônicas e urbanas utópicas.

É inegável a contribuição do pensamento utópico na realidade construída e na percepção sensorial do espaço urbano. Sua influência desafia a temporalidade histórica e reverbera na produção arquitetônica, contribuindo de maneira conceitualmente sutil ou visualmente explícita (GONÇALVES, 2011, p. 19).

Por conseguinte, diversas propostas utópicas surgiram ao longo dos anos com grandes nomes diretamente associados a elas. Como principais exemplos, pode-se citar (GONÇALVES, 2014):

- Garden City de Ebenezer Howard (1900);
- Citta Nuova de Sant'Elia (1910);
- A cidade flexível de Harvey Corbett e Hugh Ferriss (1920);
- Ville Radieuse de Le Corbusier (entre 1930 e 1940);
- Broadacre City de Frank Lloyd Wright (1932);
- Motopia de Geoffrey Jellicoe (1950);
- Projetos do grupo Archigram (entre 1960 e 1970).

Dessa forma, a utopia, o pensamento crítico e a sétima arte se tornam importantes meios de questionamento sobre a arquitetura, pois são capazes não só de registrar a relação da humanidade com o meio no qual está inserida, mas de analisá-la e refletir sobre tal. Seja com as casas modernas, realidades urbanas sem a infraestrutura necessária, ou expondo excessos garantidos a

uma ínfima parte da sociedade, as obras audiovisuais são capazes de transportar quem assiste através daquele meio que retrata. Assim, a relação entre arquitetura e cinema faz-se indissolúvel à medida que o espaço e o meio que o registra são interdependentes.

Logo, o vínculo entre arquitetura e cinema se dá das mais variadas formas, seja pela representação criteriosa da realidade, quanto pela criação idealizada de novas existências também em tela. Dessa maneira, a análise de pontos comuns às duas artes pode ser dividida em vários vieses a fim de melhor compreender tal associação e analisar como isso já aconteceu historicamente.

2.1 ARQUITETURA E CINEMA: MOVIMENTO E MENSAGEM

É possível considerar que a arquitetura e o cinema se assemelham muito, também, na medida em que se constituem como espaço, ambiente que abriga as experiências humanas, e que dependem plenamente do tempo empregado por seu usuário ou espectador nessa atividade para aguçar seus sentidos humanos. A partir daí, se observa que ambos são reféns do movimento: a primeira, mesmo estática, precisa que a própria vida humana se aproprie e percorra sua materialidade; já o segundo se trata de uma forma de representação fundamentalmente dinâmica, um meio que transporta sua audiência pela narrativa, forma até então não empregada em outros meios artísticos. Produções audiovisuais ainda se mostram capazes de registrar fielmente a agitação humana, como explica Costa (2006, p. 36):

Os primeiros filmes do séc. 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.

Nesse sentido, é possível considerar que o espectador de um filme se assemelha ao *flâneur*, que observa a narrativa de forma atenta como se passeasse pelo meio urbano (RUFINO, 2018). Assim, ao testemunhar a representação da vida humana na tela, a audiência se identifica, mesmo que através do estranhamento, e relaciona o espaço imaginário proposto com a imagem que carrega da cidade real.

Contudo, cabe lembrar que a construção da imagem de qualquer meio em filmes depende diretamente das escolhas de seu criador, como acontece em qualquer forma de arte. O cinema nasce com a representação do cotidiano, cenas curtas e ambientadas em espaços existentes (COSTA, 2011). A partir da criação de roteiros e adoção de narrativas mais complexas, passa-se a alternar entre alguns espaços reais e outros totalmente construídos, imaginados exclusivamente para receber determinada história.

Filmes enquanto universos imagéticos circunscritos no aparato cinematográfico possibilitam ao espectador se relacionar com imagens construídas a partir de um processo de visualização onde a realidade se dá através do movimento e da produção de ambientes “imaginários” que são “construídos” para a ação. (COSTA, 2011, p. 157)

Sendo filmadas em locações existentes ou construídas, o recorte daquela realidade feito pela câmera carrega um sentido preestabelecido criando um ambiente ilusório (Figura 2), e está aí sua diferença iminente em relação à arquitetura: a compreensão de um filme não depende exclusivamente da vivência do usuário e de sua memória, como em espaços reais, mas advém daquilo que lhe é permitido testemunhar (FREITAS, 2008). Através das características cinematográficas, como montagem, cortes e planos abertos ou fechados, inicia-se a escolha e criação da mensagem transmitida, inclusive sobre os meios urbanos que venham a ser retratados.

A relação espaço-temporal estabelecida pelo cinema mostrou como o espaço e o tempo, dando base e conteúdo ao movimento, criam a identificação do filme com a realidade, pelo fato de percebermos um filme da mesma forma que percebemos nosso tempo subjetivo, carregado de atributos psicológicos e justaposto de acordo com uma temporalidade criada, no filme, pela ordem que o cineasta impôs e, em nossa mente, pela nossa memória. (FREITAS, 2008, p. 66)

Figura 2 – A simulação apresentada como realidade



Fonte: imagem capturada do filme O Show de Truman: O Show da Vida (Peter Weir, 1998) – disponível em IMDb.

2.2 O CENÁRIO COMO PERSONAGEM E PALCO DO DIÁLOGO

A arquitetura não se trata da mera construção de abrigo, pelo contrário, é a concepção do lar para a vivência social. O ser humano, por depender diretamente do convívio com outros de sua espécie, ao começar a se recolher em cavernas e cabanas passou a modificar o espaço a seu favor. Assim, os meios urbanos se estabelecem como plano de fundo para as relações humanas, e refletem o que ali é desenrolado (RUFINO, 2008).

Não obstante, a cenografia é pensada e construída de maneira a abrigar diálogos, prover oportunidades de vivência e encontro dos personagens. De início marcado no teatro, com o passar do tempo se tornou cada vez mais parte integrante da narrativa, ilustrando ativamente o que deve ser transmitido ao espectador. Da mesma maneira acontece na filmagem de espaços reais, que são cuidadosamente escolhidos a fim de transmitir a mensagem desejada.

Consideramos o espaço como um importante elemento cinematográfico que possibilita ao espectador o reconhecimento de um conjunto de códigos narrativos que o conduzem a uma experiência fenomenológica com a obra. E ainda, entendemos que o espaço é uma categoria que supera a simples função de ser um ambiente ou um cenário de contextualização da história narrada pelo filme, tornando-se figura central dentro da linguagem audiovisual. (RUFINO, 2018, p. 26)

Logo, os espaços internos e externos mostrados em tela não são apenas uma ambientação genérica, mas verdadeiramente carregam uma mensagem e transmitem ideias, acolhendo as atividades que ali se desenrolam (Figura 3).

Figura 3 – Ambientação carregada de simbologias



Fonte: imagem capturada do filme Parasita (Bong Joon Ho, 2019) – disponível em IMDb.

2.3 O CINEMA COMO VEÍCULO MIDIÁTICO DA IMAGEM DA CIDADE

Não é possível desassociar o cinema da mídia. Sendo uma arte que surgiu do fascínio pelo movimento, num momento em que o mundo ocidental via seus meios urbanos se tornarem acelerados a partir das Revoluções Industriais em uma proporção até então nunca vista, tornou-se também uma forma de propaganda responsável por vender a imagem da cidade e, na época, de seus ideais modernos. Além disso, se beneficia do grande avanço tecnológico do período, que possibilitou a captação de imagens e, posteriormente, a criação digital delas.

Atualmente, a produção audiovisual pode ser citada como cultura de massa, sendo parte integrante da Indústria Cultural – conceito criado por Adorno.

Esses filmes, principalmente aqueles conhecidos como *blockbusters* e que são produzidos a fim de cativar o maior público possível, acabam se tornando meras propagandas de um estilo de vida pautado na agitação dos centros urbanos (Figura 4). Neles, o crescimento horizontal e vertical desenfreado dos edifícios e da malha urbana se mostra como sinônimo de desenvolvimento social e evolução. Para Costa (2011, p. 160):

As imagens produzidas hoje pelo cinema são auto-referentes, e sendo assim, mesmo tendo um significante com referência social, essas são produzidas com a nítida intenção de representar uma encenação da ficção como ficção, onde a imagem na maioria das vezes só remete a si própria.

Figura 4 – Idealização da cidade existente



Fonte: imagem capturada do filme Homem-Aranha: Longe de Casa (Jon Watts, 2019) – disponível em IMDb.

A partir desse período, aqueles que não se inserem nessa realidade são tidos como fracassados e impossibilitados de desfrutar de tamanho privilégio. Uma vez que o cinema passou a ser utilizado como meio de enaltecer os centros urbanos que vinham sendo construídos e que poderiam ser alcançados, esse ganhou grande poder de influência sobre a imagem que os habitantes têm de sua cidade real. Com isso, a relação entre arquitetura e cinema se torna indissociável ao passo que a representação afeta o valor concreto da realidade.

Ademais, vale ressaltar que tal efeito pode ter resultados sociais tanto positivos quanto negativos, pois podem servir de base para críticas às

desigualdades sociais (Figura 5) e exageros intrínsecos ao meio urbano – o que pode ser a própria intenção da obra, alavancada através de recursos como a ironia – ou então, indesejavelmente, originar idealizações de uma realidade impalpável e inalcançável.

Assim, podemos dizer que algumas cidades não são apenas constituídas de edifícios, mas também das representações simbólicas legitimadas por meio do cinema e outras mídias. E essas imagens da cidade influenciam a maneira que nos vemos, nos comportamos e nos aproximamos da cidade real. (TRINDADE et al., 2004, p. 47)

Figura 5 – Segregação social evidenciada pelos espaços



Fonte: imagem capturada do filme *Que Horas Ela Volta?* (Anna Muylaert, 2015) – disponível em IMDb.

2.4 OLHARES SEMELHANTES, LOCAIS DIFERENTES

Sendo um filme o reflexo de seus criadores, o olhar sobre ele segue princípios que buscam transmitir ao espectador sua mensagem. Assim posto, as informações transmitidas sobre diferentes meios urbanos podem se aproximar se forem produzidas a partir das mesmas ideologias (RUFINO, 2018). Por exemplo, ao trabalhar a cidade e seus espaços públicos como elemento a serem vividos, observados e utilizados, deixando de serem apenas lugares transitórios e de passagem, percebe-se que as mais variadas localidades pelo mundo podem receber esse mesmo tratamento.

Os olhares lançados por um filme e para um filme, até aqui descritos, corroboram com o entendimento do cinema como algo além de um “ser de linguagem”. O cinema não se reduz a uma representação imagética e sonora de uma realidade. Como toda obra de arte, o cinema só pode

ser compreendido e definido – se isso for possível – a partir do lugar do espectador e com atenção aos tipos de fruições que o objeto suscita, mais ainda, na compreensão da experiência com o espaço. (RUFINO, 2018, p. 24)

Ao capturar os mesmos símbolos e particularidades que caracterizam diferentes meios, é possível observar como esses se comportam a partir da mesma leitura e visão. Entretanto, é justamente a partir dessa prática que se percebe, também, como os espaços são claramente distintos, evidenciando suas qualidades e defeitos que os tornam únicos (Figuras 6 e 7).

Figura 6 – O espaço público como local de passagem ou convivência



Fonte: imagem capturada do filme Meu Tio (Jacques Tati, 1958) – disponível em IMDb.

Figura 7 – O caráter impessoal e transitório das cidades



Fonte: imagem capturada do filme Central do Brasil (Walter Salles, 1998) – disponível em IMDb.

2.5 O CINEMA CONTEMPORÂNEO COMO ESPAÇO DE CRÍTICA AO MEIO URBANO

Desde o início, o cinema se preocupou em transmitir a imagem da cidade na qual se inseria, seja ela positiva ou negativa, ainda mais por se tratar de uma arte que, por princípios, depende da vivência urbana. A partir daí, observa-se que o cenário audiovisual atual continua com tal prática, ilustrando como o espaço é vivido nesses dias e a maneira que tem sido modificado. Ademais, as novas tecnologias que surgem cada vez mais depressa têm alterado, na mesma velocidade, as temáticas e as técnicas empregadas na produção de filmes, o que também reflete na forma de representação do meio. (GONÇALVES, 2014).

Nesse cenário, vale citar o enorme número de obras com contexto utópico ou distópico lançadas nos últimos anos, prática narrativa que sempre permeou o imaginário humano. Muitas vezes, essas produções abordam a sobrevivência do próprio meio urbano e a preocupação com sua destruição aparentemente iminente. Essas realidades são mostradas através grandes metrópoles totalmente verticalizadas (que de certa forma já existem, mas aqui são vistas de forma muito intensificada), compostas por edifícios incrivelmente altos e iluminados, além de elementos como novos meios de locomoção que prometem

ser mais funcionais que os veículos existentes na sociedade atual (GONÇALVES, 2014).

Contudo, tais cenas raramente são gravadas em locações reais, o que evidencia o paradoxo da superficialidade com que tais ficções tratam a vivência humana real. Assim, sendo fruto da computação e imagens digitais, podem beirar à adoração ao espetáculo visual em detrimento da narrativa, e tal prática afeta verdadeiramente a imagem que o público constrói do que é – ou se imagina ser – a urbe. Por fim, ao menos nas produções de cunho mais crítico a tal culto desenfreado à tecnologia, o espectador percebe os personagens alheios e indiferentes aos centros urbanos (que ficam praticamente vazios à medida que os edifícios se tornam cada vez mais independentes), e desconectados de qualquer relação puramente humana.

Essas visões negativas ilustram de certo modo a corrupção da utopia moderna de universalidade por meio da industrialização, da standardização exagerada que pasteurizava o ambiente urbano. Denota a limitação do modelo modernista, que oprime a liberdade e a variação do comportamento humano, e a fruição de sonhos e ideias. (GONÇALVES, 2014, p. 92)

Pode-se questionar, também, a adoção de características cenográficas no cotidiano real. É necessário refletir sobre como o apelo pelas aparências afeta a funcionalidade, até que ponto a plástica deve superar as funções práticas dos elementos e vice-versa, além do processo de criação do imaginário que temos sobre onde vivemos. (ZUBEN, 2018).

Logo, tendo posto que o cinema carrega uma mensagem sobre aquilo que está retratando, esse também pode ser espaço para críticas e proposição de discussões a respeito da cidade real através da cidade criada na tela e das experiências prévias da audiência, provocando-os por meio da exacerbação, ironia, entre outros recursos. Observa-se que tal prática foi bastante recorrente em relação ao movimento Moderno, por exemplo, e sua tentativa de automação das práticas cotidianas. Por isso, os questionamentos sobre a arquitetura e o urbanismo atuais que o cinema possibilita são de grande valia, sendo ferramenta de reflexão sobre o papel de cada cidadão no meio em que se insere.

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. (ZUBEN, 2018, p. 20)

Figura 8 – A utopia como ferramenta de crítica



Fonte: imagem capturada do filme Blade Runner: O Caçador de Andróides (Ridley Scott, 1982) – disponível em IMDb.

Dessa forma, foram analisados alguns filmes sobre essas óticas aqui descritas, buscando discutir, analisar e refletir o papel da arquitetura dentro das narrativas e como essa afeta a percepção que tem-se da cidade real.

3 ANÁLISE DAS OBRAS CINEMATOGRAFICAS

A partir das perspectivas sobre a relação entre arquitetura e cinema abordadas até então durante o levantamento bibliográfico, propõe-se a análise de algumas obras cinematográficas para que essas conexões sejam percebidas de forma prática. Esta análise parte dos conceitos discutidos nos capítulos anteriores, fundamentado pela bibliografia em questão.

Com tal seleção de filmes, buscou-se abranger os mais variados aspectos que podem ser percebidos pelo público sobre os espaços que abrigam as narrativas.

3.1 O QUARTO DE JACK: IDENTIFICAÇÃO E PERTENCIMENTO

Adaptação cinematográfica da narrativa publicada inicialmente como livro, *O Quarto de Jack (Room)* foi dirigido por Lenny Abrahamson e sua estreia aconteceu no ano de 2015. A história fictícia conta a história de Joy, adolescente raptada enquanto voltava da escola por quem ela chama de Velho Nick, que a mantém em cativeiro. Desde então, a jovem sofre abusos constantes de seu sequestrador, relações das quais nasceu Jack.

No momento em que a história se inicia, a personagem foi dada como desaparecida há setes anos, e seu filho está completando cinco anos de idade. O local no qual vivem trancados é chamado de O Quarto, ambiente pequeno e sem janela alguma, apenas com uma clarabóia, onde a única porta é trancada com uma senha numérica pelo sequestrador e há isolamento acústico interno. Então, Joy desenvolve um plano para que, com a ajuda de Jack, consigam ser libertos. Um vez fora do quarto, eles precisam lidar com o mundo: aquele do qual a mulher foi isolada há quase uma década, e aquele que a criança não conhecia até então.

Especialmente, o longa-metragem pode ser dividido em duas partes: durante a primeira metade, a única locação é o interior do quarto; depois disso, a narrativa passa a ser ambientada no interior de um hospital, algumas áreas externas tipicamente estadunidenses, como jardins gramados e, principalmente, o interior da casa da mãe de Joy, onde os personagens passam a residir. Nota-

se que, em ambos os momentos, o foco em detalhes arquitetônicos do interior desses ambientes compõe a narrativa. Com planos fechados e centrados em especificidades que constroem o espaço, esse se mostra como um reflexo direto da vida humana acontecendo ali, ressaltando a importância da identificação criada entre habitante e lugar.

Sendo assim, dentro do quarto, observa-se como mãe e filho foram capazes de criar o máximo de afeto possível nessas circunstâncias no interior de seu cativeiro. Na tentativa de proteger o menino, a jovem decide sustentar a ideia de que o quarto é o mundo todo, e que todas as outras coisas que eles podem ver pela antiga televisão mantida no local não são reais. Essa ideia só passa a ser desmentida por ela quando decidem fugir, sendo necessário que a criança entenda o que é o mundo para que consiga pedir ajuda quando puder escapar.

Assim, em um primeiro momento, Jack se recusa a acreditar que existam outros lugares além daquele. Com isso, percebe-se que o local no qual uma pessoa está inserida é capaz de interferir profundamente em sua percepção de mundo através do afeto criado com os elementos que a rodeiam. A identificação com o espaço, por mais precário e inadequado que seja, proporciona uma sensação de pertencimento à qual o personagem se recusa inicialmente a abandonar, pois essa representa quem ele é.

No filme, o pequeno ambiente do quarto é decorado e personalizado com elementos cotidianos, mas que são responsáveis por criar certos laços de pertencimento com seus moradores. Em momentos sem mais perspectivas de saírem dali, várias sequências ao longo da narrativa mostram a dupla utilizando materiais como papel, papelão e cascas de ovos para enfeitarem as paredes ao seu redor (Figura 9). Nesse contexto, é possível observar como a prática de moldar o espaço é inerente a existência humana, sendo natural em qualquer ambiente em que se insiram.

Figura 9 – Mãe e filho criam laços entre si e com o espaço dentro do quarto



Fonte: imagem capturada do filme O Quarto de Jack (Lenny Abrahamson, 2015) – disponível em IMDb.

Em seguida, quando a percepção que Jack tem sobre o mundo começa a ser mudada pela mãe, ele demora a aceitar que tudo o que existe não é aquilo criado por eles. Em determinado trecho, ele define: “Há o Quarto e o Espaço Sideral, onde ficam os planetas da televisão. Depois o Céu. A planta é de verdade, mas as árvores, não” (O QUARTO, 2015). Para ele, que não conhece o que está além do quarto e não sabe porque são mantidos ali, o afeiçoamento se dá de forma mais natural, chegando a criar diálogos com os objetos como cama e pia. E, então, precisa assimilar a ideia de que tudo o que ele acreditava ser inventado é real, mudando completamente sua compreensão do espaço. Aqui, vê-se a dificuldade humana em distanciar-se de um lugar ao qual foi dado significado, ou mesmo da ideia dele.

Outro ponto a ser observado é a importância da concepção física dos lugares, e como tal descrição os fazem identificáveis para todos que o conhecem. Quando Jack consegue escapar, precisa informar a localização do quarto – um galpão no quintal de uma residência – para que sua mãe seja resgatada. Mesmo sendo sua primeira vez vendo o espaço externo, a descrição do que observou até chegar ali possibilita que o cativo seja encontrado,

ressaltando a relevância que as características arquitetônicas têm no espaço geográfico e na paisagem da cidade.

Então, chega-se a um ponto crucial no filme: o choque que os personagens têm ao entrar em contato com a cidade, o mundo externo ao quarto. Desde dificuldades físicas como a irritação dos olhos causada pela luz natural até, principalmente, o estranhamento e falta de identificação com uma realidade muito distante até então. Sendo o espaço urbano e todas as suas edificações um reflexo da vida em sociedade no momento presente, os anos de reclusão forçada de Joy e o mundo desconhecido para Jack faz com que eles não se sintam pertencentes àquela realidade.

Para Joy, o abalo se concentra em chegar à sua antiga casa e perceber que, mesmo seu dormitório permanecendo intocado desde que foi sequestrada, ela não se sente mais pertencente àquele ambiente. Após ter passado tanto tempo sensatamente buscando sair do quarto, ao tentar recriar laços que foram cortados abruptamente, ela percebe que perdeu a identificação que tinha com o local onde vivia, e por isso se sente deslocada. Alguns elementos simbólicos, como a rede que ela esperava encontrar, mas foi retirada do jardim, mostram que um local a qual não nos relacionamos parece distante.

Assim, ao ter sido retirada involuntariamente do seu cotidiano, o espaço arquitetônico que a abrigava perdeu o sentido junto à sua vivência. É nesse momento, em que não se sente inserida no local ao qual um dia ela pertenceu e a expectativa de liberdade que nutriu durante sete anos foi quebrada, que a personagem tenta tirar a própria vida. Alegoricamente, quando os personagens já se sentem acolhidos pelo lugar, a citada rede volta a aparecer (Figura 10).

Por outro lado, há uma criança ainda em fase de aprendizagem que precisa abruptamente aceitar que existem outras pessoas além de sua mãe e outros lugares além do único que conheceu durante seus primeiros cinco anos de vida. A convivência na realidade urbana é um construção social feita através do tempo, e tais relações não se criam de forma rápida. Ao frequentar um espaço pela primeira vez, é necessário acostumar-se com ele para estabelecer relações, e isso é ilustrado pela relutância de Jack em permanecer minimamente distante de sua mãe.

Figura 10 – Personagens criam relação de pertencimento com seu entorno



Fonte: imagem capturada do filme O Quarto de Jack (Lenny Abrahamson, 2015) – disponível em IMDb.

Dessa forma, a comparação entre as ambientações do filme – dentro e fora do quarto – é inevitável, mas concomitantemente crucial para o entendimento da narrativa. Mantendo-se a maior parte do tempo em ambientes internos, observa-se que as características arquitetônicas desses trazem a mesma sensação de pequenez e, em níveis diferentes, acolhimento. Entretanto, enquanto que dentro do galpão a sensação transmitida pelo ambiente é de completo enclausuramento, aprisionamento e angústia, na residência o ar é de liberdade e paz, mesmo com certa impessoalidade. Simbolicamente, tal diferença é mostrada em enquadramentos que focam nas portas existentes nos locais: no primeiro, essa é pesada e impossível de abrir, no segundo, o número de aberturas é muito maior, e todas são possíveis de ultrapassar.

Nos minutos finais, Jack pede a Joy para visitar o quarto. Uma vez lá dentro, o menino questiona o motivo de o ambiente parecer menor em relação à época em que vivam lá. Nesse momento, percebe-se como as vivências são capazes de alterar a percepção que temos do espaço no qual estamos inseridos, moldando-o segundo as necessidades do usuário. Dessa forma, quando já não estão vivendo ali, os personagens perderam a mínima identificação que um dia tiveram com o espaço.

Logo, conclui-se que a forma como as pessoas modificam e encaram o espaço é crucial para dar significado a ele. Ao mesmo tempo, o local que cerca as atividades humanas também às modifica e é refletido em suas relações. Com isso, a narrativa do filme, permeada de questionamentos e denúncias de várias formas de abusos intoleráveis, é guiada pelos lugares nos qual os personagens estão inseridos, sendo esses os responsáveis por ditar a ambientação e andamento da trama.

3.2 LION: UMA JORNADA PARA CASA (E PARA A ORIGEM)

Inspirado na história real de Saroo Brierley, *Lion: Uma Jornada para Casa* (*Lion*) foi lançado em 2016 e dirigido por Garth Davis. Nele, ainda criança, Saroo se perde de seu irmão em uma estação de trem, e se vê muito longe de sua casa sem saber como retornar. Após ser adotado por um casal e passar a viver em outro país, quando adulto sente a necessidade de reencontrar sua cidade natal, e após mais de 25 anos consegue, finalmente, localizar sua casa e família.

Logo no início da produção, percebe-se que o meio retratado evidencia a desigualdade social daquela realidade. Vivendo em condições precárias, sem infraestrutura ou qualquer seguridade, a pequena cidade de Saroo e sua família ilustra como esses estão inseridos nas classes sociais mais desfavorecidas (Figura 11). Dessa forma, o espaço urbano se mostra como representação direta do sistema social, uma vez que estar segregado fisicamente pelas fronteiras significa, também, estar apartado de direitos humanos básicos e indispensáveis, como ter boas condições de trabalho.

Figura 11 – Personagens roubam carvão de trens em movimento



Fonte: imagem capturada do filme *Lion: Uma Jornada para Casa* (Garth Davis, 2016) –disponível em IMDb.

Há outro ponto em que, quando introduzido à sua família adotiva, percebe-se o desconforto de Saroo para se adequar aos novos costumes. Dessa forma, constata-se como o espaço urbano é carregado de significado, guardando as práticas sociais e história de seu povo. O choque cultural entre seu país de origem e sua nova morada – Índia e Austrália, respectivamente – mostra como o espaço comporta-se como fio condutor das experiências humanas, acolhendo relações e vivências que são indissociáveis do ambiente em que acontecem.

Ademais, nota-se como os lugares nos quais o protagonista vive são visualmente muito distintos. A construção dos espaços públicos e privados são, do mesmo modo, inerentes à realidade estabelecida. Assim, desde elementos básicos como os tipos de janelas até fundamentos complexos como a intensidade do adensamento humano no entorno são claramente percebidos.

Por outro lado, rapidamente se percebe a importância da memória afetiva que o personagem tem com sua primeira residência. Essa, por sua vez, supera qualquer dificuldade social e permanece viva décadas depois. E é justamente através dela que, mesmo de forma incerta e vagarosa, Saroo decide procurar o local. Apesar de afetadas por se tratarem de uma percepção infantil dos ambientes, tais lembranças do espaço urbano são capazes de guiar o homem até sua residência fisicamente, e mesmo antes disso, através dos sentimentos que são capazes de aflorar (Figura 12).

Figura 12 – O protagonista reencontra sua antiga casa



Fonte: imagem capturada do filme Lion: Uma Jornada para Casa (Garth Davis, 2016) –disponível em IMDb.

Logo, nesse longa-metragem é perceptível a necessidade que os indivíduos sentem de se integrar ao todo: a cidade. A falta de reconhecimento e pertencimento com o local onde vive leva o cidadão a se sentir indiferente a ele, o que resulta nas grandes áreas urbanas abandonadas ultimamente, por exemplo, mas o contrário também prova-se verídico. Criar laços com o ambiente torna-o satisfatório o suficiente para ser lembrado, e tal sentimento de acolhimento mostra-se objeto almejado nas mais variadas culturas.

Assim como Saroo, quando criança, se viu perdido em meio à multidão em uma estação de trem, mesmo já adulto e estabelecido em sua nova realidade, continuou não se sentindo parte daquela sociedade. Encontrar sua antiga casa, no filme, significou encontrar quem o personagem realmente era através do local em que estava inserido.

3.3 O MENINO E O MUNDO: DESILUSÃO E MEMÓRIAS

O filme O Menino e o Mundo é uma animação brasileira dirigida e roteirizada por Alê Abreu em 2013. Trata da história de um menino que, vivendo na zona rural com seus pais, tem uma infância feliz e afetiva. Contudo, sem trabalho, o pai deixa a família e parte rumo à zona urbana buscando o sonho de melhores oportunidades. Após algum tempo, sentido sua falta, o garoto decide ir sozinho à procura do homem.

Logo no início da obra, percebe-se que a relação entre o menino e sua casa é profunda e criativa. A inocência e plenitude da infância são representadas

por ambientes coloridos e vivos, elementos que ganham mais liberdade em obras de animação. Dessa forma, os ambientes se tornam acolhedores e capazes de retratar a imaginação e os sonhos do protagonista, ressaltando os traços que as crianças são capazes de conferir ao mundo à sua volta.

Quando o pai parte para a cidade, a desilusão sentida pelo menino começa a moldar sua percepção do espaço de outra forma. Os elementos começam a perder o brilho e os traços se tornam cada vez mais distendidos, ilustrando a desconexão crescente entre o personagem e o local, que agora se identifica apenas com sua mãe. Ao deixar sua casa, o menino já não se sente acolhido pela plataforma de embarque no trem, pois essa se trata de um lugar totalmente impessoal e carregado de memórias ruins atreladas à partida de seu pai.

Seu primeiro abrigo na jornada é a casa de um idoso, e ao acompanhá-lo em um dia de trabalho na colheita de algodão, é apresentada ao garoto e ao público uma realidade espacial bastante presente nas cidades atuais: áreas completamente monótonas, fruto de um trabalho de repetição, em situações precárias e no qual seus usuários – os trabalhadores – não possuem nenhum tipo de identificação. Através da reprodução mecânica de atividades, tais espaços são capazes de acabar com as singularidades dos que ali frequentam, tornando-os igualmente imparciais e alheios à qualquer outra rotina.

O mesmo processo acontece quando o menino chega, de fato, à cidade. Acolhido por um jovem que vive em uma área periférica que abriga as pessoas consideradas à margem de uma sociedade de maior poder aquisitivo, as fachadas das edificações dessa região se mostram praticamente iguais, sem distinção (Figura 13). Assim, o espaço urbano se mostra mero ambiente dedicado à exercer as funções cotidianas, mas sem acolher quem passa por ali. Ainda, por exemplo, as vias se mostram assustadoras aos olhos da criança, repletas de automóveis em alta velocidade que sequer notam sua presença.

Figura 13 – As fachadas se mostram impessoais



Fonte: imagem capturada do filme O Menino e o Mundo (Alê Abreu, 2013) – disponível em IMDb.

Com isso, a realidade retratada na tela é, sobretudo, um reflexo das injustiças sociais sofridas por aquela sociedade retratada. Semelhantemente sem características próprias é o local onde o pai foi trabalhar, fábrica têxtil onde são produzidos grandes rolos de tecido com o algodão colhido na cidade. Há, ainda, a questão da mecanização cada vez maior da produção, que ao trazer melhorias à indústria, deixa um enorme número de pessoas desempregadas sem suporte, acentuando ainda mais o número de pessoas sem moradias e, conseqüentemente, sem acesso a uma parte da cidade à qual se sintam parte integrante.

Assim sendo, há um único momento em que as pessoas se apropriam do espaço urbano, conferindo-lhe sentido: durante as manifestações de vontade popular, aqui representada por um desfile de carnaval colorido, animado e musical. Nesse contexto, os usuários da cidade se mostram felizes, envolvidos na realidade em que se inserem. Diferente dos desfiles militares, mostrados como instrumentos de repressão e medo que tentam controlar a população, durante a folia, os moradores se conectam e exercem, de fato, suas personalidade e peculiaridades.

Ademais, o filme traz outra simbologia na representação dos espaços que reforça a ideia de segregação vivida nas sociedades atualmente. Toda a produção de tecido originada ali é exportada para as cidades tidas como

desenvolvidas, que aqui são retratadas flutuando, literalmente acima de quem gera seus produtos primários e secundários (Figura 14). Logo após, as novas mercadorias – nesse caso, peças de roupa – retornam à realidade de onde nasceram para serem comercializadas por preços altos e vendidas à quem as produziu. Além disso, todo esse processo é marcado pelo papel da mídia que, além dos produtos, vende incessantemente – como representado pelo grande número de telas espalhadas pela cidade – a ideia de necessidade daquele item.

Figura 14 – A cidade desenvolvida suga toda a produção



Fonte: imagem capturada do filme *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, 2013) – disponível em IMDb.

Quando o menino reencontra o pai, ele percebe como vivem os cidadãos dessas cidades impessoais e sem identidade, frutos de ações autodestrutivas como o desmatamento mostrado nos últimos minutos: todos se tornam iguais, sem perspectivas ou distinções. Ainda, ao retornar para casa, todas essas vivências no meio urbano modificaram a percepção que ele, como criança, tinha do campo. Agora, esse deixou de ser representado de forma acolhedora e diversa. Mais tarde, em busca de um emprego, o menino muda-se para a cidade também, transformando-se em mais um homem igual a todos os outros que ele conheceu pelo caminho.

Contudo, ao final, percebe-se a importância de cultivar memórias e vivências no espaço à sua volta. Mesmo em meio às adversidades enfrentadas pela família, o quintal de sua casa carrega lembranças que permanecem

intocadas na mente de quem a presenciou. Representado pela árvore plantada pelo trio de personagens, o ambiente mostra-se como refúgio e fonte das afetividades ali construídas através dos anos, e incapazes de serem destruídas pelo passar do tempo.

3.4 ONDE EU MORO: COMPARAÇÃO E QUESTIONAMENTO

Onde Eu Moro (*Lead Me Home*) é um documentário em curta-metragem do ano de 2021 dirigido por Pedro Kos e Jon Shenk. Nele, são retratadas histórias de pessoas que vivem nas ruas de cidades dos Estados Unidos, problema que vem crescendo rapidamente nos últimos anos e, como ocorre ao redor de todo o planeta, encontra barreiras governamentais e sociais para ser solucionado. Sem terem um lar fixo, tais habitantes residem em barracas, carros e abrigos.

Por se tratar de uma narrativa documental, a produção utiliza imagens reais desses centros urbanos, filmadas recentemente. Para mostrar a realidade dessas pessoas, o filme captura suas atividades cotidianas, bem como a maneira que o espaço as afeta. Não ter uma residência, nesse caso, significa não ter acesso a direitos básicos garantidos a todos os outros cidadãos com um lugar legalmente garantido para morar.

Para ilustrar tal segregação social e espacial, a montagem das cenas do filme evidencia o contraste existente entre as duas realidades (Figura 15). Focando ora em acampamentos e abrigos dessas pessoas sem-teto, ora e em momentos rotineiros no interior de uma residência típica estadunidense, a obra incita o público a questionar-se porque tais oportunidades são negadas a determinada parcela da população. Assim, através dessa comparação, retrata fielmente tal dilema recorrente às sociedades humanas.

Figura 15 – Habitações legais e precárias coexistem no espaço urbano



Fonte: imagem capturada do filme Onde Eu Moro (Pedro Kos, Jon Shenk, 2021) – disponível em IMDb.

Ainda, também por meio da contraposição, ao narrar a história rotineira desses indivíduos, são mostradas filmagens da construção de um edifício, evidenciando um dos pontos centrais trazidos pelo documentário sobre a questão habitacional: por que a cidade não é capaz de acolher, igualmente, todos os seus habitantes? Em seguida, mostrando que tal problema espacial é indissociavelmente social também, alterna suas imagens com protestos de moradores de um bairro que se recusam a aceitar a instalação de um abrigo social na região, pois isso diminuiria a qualidade de vida do local na opinião desse grupo.

Dessa forma, o documentário exemplifica como o cinema também é capaz de questionar a arquitetura e os meios urbanos. Capturando a espaços existentes, tais imagens conseguem representar e debater a organização das sociedades, deixando de serem meros retratos e passando a ter um papel ativo nas questões sociais. Assim, mostra-se como instrumento de discussão e, possivelmente, transformação da realidade e suas características.

3.5 JOGOS VORAZES: A PROPAGANDA DO ESPAÇO

A história de Jogos Vorazes (*The Hunger Games*) que se passa em um futuro distópico da América do Norte foi lançada, inicialmente, em uma trilogia literária, e posteriormente adaptada em 4 obras cinematográficas. Aqui, pretende-se analisar os elementos da sociedade em questão apresentados no primeiro filme, lançado em 2012 e dirigido por Gary Ross. Nesse mundo futurista, a comunidade de Panem está dividida entre Capital – luxuosa e controladora – e 12 distritos, sendo cada um desses responsável por produzir algum tipo de bem, desde artigos bélicos e de tecnologia até vegetais ou carvão.

Anteriormente, havia um 13º distrito, que foi destruído durante uma guerra civil. Como vingança e buscando controlar os habitantes através do medo, todo ano a Capital realiza em jogo televisionado em quem 24 adolescentes distritais devem duelar até que apenas um sobreviva. Além disso, em ordem crescente e quanto mais distante da Capital, os distritos são cada vez mais desfavorecidos economicamente e socialmente.

Focando na organização espacial dessa sociedade, em um primeiro momento, observam-se as diferenças sociais dentro do território do próprio distrito. Comparando o centro da cidade e prédios como o Edifício da Justiça e a padaria, mesmo muito simples se comparados à capital, percebe-se que esses revelam que seus habitantes são consideravelmente mais favorecidos socialmente que aqueles situados na zona periférica, chamada de Costura e próxima do campo.

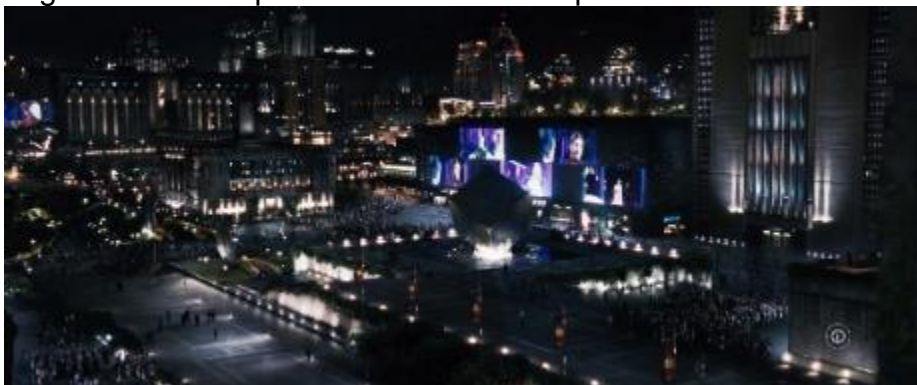
Diferença mais acentuada ainda é percebida de um distrito a outro e, principalmente, em relação à Capital, além do que também é mostrado no interior dos vagões do trem apresentado como espaço de transição. Lá, o espaço urbano se mostra super adensado e verticalizado, geograficamente protegido entre uma cadeia montanhas. Diferente do restante do território, que traz a ausência de infraestruturas básicas como ferramenta de controle através da repressão (Figura 15), essa pequena parte da sociedade vive cercada de privilégios e regalias. Para tal, os edifícios cada vez maiores e com interiores altamente tecnológicos ilustram a representação de poder e da ideia de superioridade (Figura 16).

Figura 16 – Jovens sendo sorteados para lutarem até morte



Fonte: imagem capturada do filme Jogos Vorazes (Gary Ross, 2012) – disponível em IMDb.

Figura 17 – A Capital como símbolo de poder



Fonte: imagem capturada do filme Jogos Vorazes (Gary Ross, 2012) – disponível em IMDb.

Ainda, percebe-se a característica impessoal desses lugares que, apesar de venderem a ideia de luxo como conforto e facilitação, mostram-se frios e nada acolhedores. De tão espaçosos e grandiosos, os espaços internos se tornam distantes de seus habitantes, sem conferir-lhes características próprias ou possibilitar vivências significativas para seus usuários.

Por fim, o filme ressalta a importância do papel da mídia na manutenção de tal sistema territorial. Por meio das propagandas e do caráter intimidatório e cruel da transmissão dos Jogos Vorazes, a Capital e seu sistema de governo ditatorial buscam convencer toda a população de Panem de que essa é a única organização possível, e que qualquer tentativa de mudança resultaria em algo pior. Dessa forma, todos os habitantes se encontram presos ao território e, conseqüentemente, às atividades que devem desempenhar, limitando-se a viver com menos que o básico para sua sobrevivência.

Com isso, a distribuição territorial como forma de controle ressalta as desigualdades sociais e, ao invés de prover qualidade de vida à grande maioria dos habitantes, os segrega e obriga a viver à margem dos direitos básicos para que não pensem em buscar uma melhor forma de organizar a sociedade em que vivem. Como cita o filme: "Esperança é a única coisa mais forte que o medo. Um pouco de esperança é eficaz, muita esperança é perigoso. Faíscas são boas enquanto são contidas." (JOGOS, 2012).

4 CONCLUSÃO

A relação existente entre arquitetura e cinema se mostra, portanto, muito evidente ao considerar que os espaços se comportam como fios condutores das relações humanas que ali se constroem. Dessa forma, como ocorre na realidade, toda narrativa se preocupa com os cenários que servirão de ponto de encontro para seus personagens. Ao passo que as produções audiovisuais tratam da representação de ações e ideias, essas são locadas em ambientes que compõem as histórias. Esses ambientes, por sua vez, nascem do cuidadoso trabalho de planejar e projetar uma realidade arquitetônica – fictícia ou não – que seja satisfatória para a representação da trama.

Pode-se perceber na relação dos personagens com seu entorno o mesmo tipo de afeto e identificação encontrado entre a arquitetura e seus usuários. A conexão que pode ser criada entre espaço urbano e cidadão se torna tão forte que tal paisagem passa a ser capaz de contar toda a história de um tempo e um povo, e isso também ocorre em tela. Logo, a representação da arquitetura dentro dos filmes se torna importantíssima ao deixar de ser um mero contexto alheio à mensagem.

Além disso, o ato de representar um espaço requer tamanho cuidado ao considerar que, de acordo com o recorte feito, a mensagem será recebida de maneira diferente pelo público. Transmitir a imagem de um local pode tanto favorecê-lo quanto desqualificá-lo, e isso dependerá da intenção do emissor. Dessa forma, a utilização da arquitetura em produções visuais também é capaz de evidenciar o papel da mídia em comunicar e convencer personagens e/ou espectadores.

Por fim, a presente pesquisa buscou analisar como essa conexão acontece de forma prática, a partir da análise de exemplares audiovisuais, e de que forma esses se utilizaram da arquitetura e do urbanismo como elementos narrativos. A partir daí, foi possível perceber que os espaços têm papel significativo, ao moldarem e se deixar serem modificados pelas ações humanas. Como na via cotidiana, esses acolhem seus transeuntes e moradores e, de uma forma ou de outra, conferem-lhes os recursos necessários para o desenvolvimento de suas atividades.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Andreza Silva. **ARQUITETURA E CINEMA**: a cenografia como fator de indução da percepção do espaço. 2019. 49 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2019. Disponível em: <http://repositorio.uft.edu.br/handle/11612/1675>. Acesso em: 25 mar. 2022.

BLADE Runner. Direção de Ridley Scott. Califórnia: The Ladd Company; Warner Bros, 1982. 1 filme (117 min.). Distribuição digital.

CENTRAL do Brasil. Direção de Walter Salles. Rio de Janeiro: VideoFilmes, 1998. 1 filme (115 min.). Distribuição digital.

CHAGAS, Raimundo Luís Fortuna. **ARQUITETURA NO CINEMA**: crítica e propaganda. 2008. 121 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11985>. Acesso em: 25 mar. 2022.

COSTA, Maria Helena. **A CIDADE COMO CINEMA EXISTENCIAL**. Rua: Revista de arquitetura e urbanismo, Salvador, v. 7, n. 2, p. 34-43, out. 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/rua/article/view/3171>. Acesso em: 25 mar. 2022.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **A CENA ESPETACULAR**: cinema e arquitetura urbana na contemporaneidade. Artcultura: Revista de História, Cultura e Arte (INHIS/UFU), Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 155-165, 07 maio 2012. Semestral. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15132>. Acesso em: 25 mar. 2022.

CUNHA, Ronell da. **A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO URBANO NO CINEMA**: uma viagem dos primeiros cinemas ao princípio da modernidade cinematográfica. 2019. 334 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Geografia, Instituto de Geociências, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/197097>. Acesso em: 25 mar. 2022.

FREITAS, Ana Catarina Barata de. **UMA RELAÇÃO ENTRE A ARQUITECTURA E O CINEMA**. 2015. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Artes, Universidade Lusíada de Lisboa, Lisboa, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11067/2255>. Acesso em: 25 mar. 2022.

FREITAS, Marcello Raimundo Barbosa de. **O PANOPTISMO NO CINEMA**: a construção do espaço através do olhar. 2008. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Social, Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Puc-Rio, Rio de Janeiro, 2008.

Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=12358@1>. Acesso em: 25 mar. 2022.

GONÇALVES, Ricardo Felipe. **UTOPIAS, FICÇÕES E REALIDADES NA METRÓPOLE PÓS-INDUSTRIAL**. 2014. 292 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16138/tde-15102014-162051/pt-br.php>. Acesso em: 25 mar. 2022.

HOMEM-Aranha: Longe de Casa. Direção de Jon Watts. Califórnia, Nova Iorque: Columbia Pictures; Marvel Studios; Pascal Pictures, 2019. 1 filme (130 min.). Distribuição digital.

IMDB. **Blade Runner**, 1982. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaviewer/rm1822231040/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Central do Brasil**, 1998. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0140888/mediaviewer/rm2335919872/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Gisaengchung**, 2019. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt6751668/mediaviewer/rm3848591361/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Le fabuleux destin d'Amélie Poulain**, 2001. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0211915/mediaviewer/rm2764820737/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Lead Me Home**, 2021. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt15339848/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 12 set. 2022.

IMDB. **Lion**, 2016. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3741834/mediaindex?page=1&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 12 set. 2022.

IMDB. **Mon oncle**, 1958. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0050706/mediaviewer/rm3930970369/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **O Menino e o Mundo**, 2013. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3183630/mediaindex?page=1&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 12 set. 2022.

IMDB. **Que Horas Ela Volta?**, 2015. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt3742378/mediaviewer/rm1830194433/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Room**, 2015. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt3170832/mediaindex/?ref_=tt_mi_sm. Acesso em: 05 set. 2022.

IMDB. **Spider-Man: Far from Home**, 2019. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt6320628/mediaviewer/rm3966281985/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **The Hunger Games**, 2012. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt1392170/mediaindex?page=8&ref_=tt_mv_close. Acesso em: 12 set. 2022.

IMDB. **The Truman Show**, 1998. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0120382/mediaviewer/rm743703808/>. Acesso em: 25 mar. 2022.

IMDB. **Lead Me Home**, 2021. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt15339848/mediaindex/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 12 set. 2022.

JOGOS Vorazes. Direção de Gary Ross. Califórnia: Color Force; Lions Gate Entertainment, 2012. 1 filme (142 min.). Distribuição digital.

LEZO, Denise. **ARQUITETURA, CIDADE E CINEMA: vanguardas e imaginário**. 2010. 229 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Departamento de Arquitetura e Urbanismo - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2010. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-14092010-101531/pt-br.php>. Acesso em: 25 mar. 2022.

LION: Uma Jornada para a Casa. Direção de Garth Davis. Austrália, Reino Unido, Estados Unidos da América: See-Saw Films; Aquarius Films; Screen Australia; Sunstar Entertainment; Narrative Capital; The Weinstein Company, 2016. 1 filme (118 min.). Distribuição digital.

MEU Tio. Direção de Jacques Tati. Itália, França: Folamour, 1958. 1 filme (117 min.). Distribuição digital.

O FABULOSO Destino de Amélie Poulain. Direção de Jean-Pierre Jeunet. França, Alemanha: UGC; Victoire Productions; Tapioca Films; França 3 Cinema; MMC Independent, 2001. 1 filme (122 min.). Distribuição digital.

O MENINO e o Mundo. Direção de Alê Abreu. São Paulo: Filme de Papel, 2013. 1 filme (80 min.). Distribuição digital.

O QUARTO de Jack. Direção de Lenny Abrahamson. Nova Iorque: A24, 2015. 1 filme (118 min.). Distribuição digital.

O SHOW de Truman. Direção de Peter Weir. Califórnia: Paramount Pictures; Scott Rudin Productions, 1998. 1 filme (103 min.). Distribuição digital.

ONDE Eu Moro. Direção de Pedro Kos, Jon Shenk. Califórnia: Actual Films Production, 2021. 1 filme (39 min.). Distribuição digital.

PARASITA. Direção de Bong Joon Ho. Coreia do Sul: Barunson E&A Corp, 2019. 1 filme (132 min.). Distribuição digital.

QUE HORAS Ela Volta? Direção de Anna Muylaert. São Paulo, Rio de Janeiro: África Filmes; Globo Filmes, 2015. 1 filme (112 min.). Distribuição digital.

RUFINO, Raquel de Holanda. **ESTÉTICA DO ESPAÇO CINEMATOGRAFICO**: uma reflexão sobre a imagem da cidade no cinema. 2018. 177 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Linha de Imagem, Som e Escrita, Universidade de Brasília, Brasília, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/34317>. Acesso em: 25 mar. 2022.

SANTOS, Fábio Allon dos. **ARQUITETURAS FÍLMICAS**. 2005. 277 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/6141>. Acesso em: 25 mar. 2022.

SILVA, Gabriela Alcântara de Siqueira. **ARQUITETURA DO MEDO**: cinema, espaços urbanos e tensões sociais. 2016. 186 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/22981>. Acesso em: 25 mar. 2022.

TRINDADE, I. L.; ROLIM, A. L. O. ; CAMARA, A. D. ; RAPOSO, P. . A interface entre arquitetura, cidade moderna e cinema. **Topos** (NPGAU/UFMG), Belo Horizonte, v. 1, p. 45-50, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/6742058/A_interface_entre_arquitetura_cidade_moderna_e_cinema. Acesso em: 25 mar. 2022.

VON ZUBEN, Juliana Avila. **ARQUITETURA E CINEMA**: espaço, cenário, projeto. 2018. 79 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/425e501c-c98a-4a5d-9fce-7c30bfeb72cf/2018_julianaavilavonzuben.pdf. Acesso em: 25 mar. 2022.