



CINEMA, ARQUITETURA E PERCEPÇÃO ESPACIAL

Adriane Silvério Neto⁽¹⁾; Alexandre da Silva Ferreira⁽²⁾, João Paulo Alves de Faria⁽³⁾, Stael Virgínia Guimarães Ferreira⁽⁴⁾

⁽¹⁾ Me. Professora do Curso de Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.
adrianesn@unipam.edu.br

⁽²⁾ Graduando em Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.
alexandresf@unipam.edu.br

⁽³⁾ Esp. Professor do Curso de Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.
joapaf@unipam.edu.br

⁽⁴⁾ Graduanda em Arquitetura e Urbanismo - Centro Universitário de Patos de Minas - UNIPAM.
staelvgf@gmail.com

INTRODUÇÃO

O artigo procura analisar o diálogo entre arquitetura e cinema a partir dos elementos Espaço e Indivíduo em produções cinematográficas como meio de percepção espacial onde a trama se insere. O aspecto artificial do cinema autoriza essa arte a promover, propositadamente distorções do tempo, que acelera ou retarda uma cena, que cria espaços inexistentes, que hora parecem ser reais, hora inventados pela mente humana. Dessa forma, a interface entre arquitetura e cinema surge como forma de expressão que ultrapassa a fronteira física da arquitetura e não se limita à cenografia ou locação que necessariamente reproduz a realidade construída dos espaços. O cinema assume então o papel de expressar a relação entre o homem, os espaços e a capacidade deste último se transmutar em função das experiências sensoriais e a percepção que surge disto. Sendo assim, o cinema encontra-se livre para fazer tais distorções como forma de apresentar aos expectadores uma história onde espaço e tempo não necessariamente seguem a linha cronológica.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia foi desenvolvida através da análise fílmica e da aplicação de cartografias espaciais, através da teoria de percepção urbana de Kevin Lynch para os filmes: Cidade de Deus (2002 – Fernando Meirelles); Elefante (2003 – Gus Van Sant) e Trilogia das Cores - A Liberdade é Azul; A Igualdade é Branca; A Fraternidade é Vermelha (1992/4 - Krzysztof Kieślowski). Essa primeira pesquisa não pretende descrever a narrativa original dos filmes, mas intenciona compreender como o roteiro, cenário e edição colaboram para a construção imaginária e sensorial do espaço fílmico (pelo expectador) através da articulação de elementos como pessoas, tempo e espaço.

As leituras dessas cartografias foram associadas à teoria de Kevin Lynch (1999) e seus estudos sobre percepção ambiental, evidenciando os aspectos estruturais existentes na relação

do homem com o espaço. Trata-se de analisar os diversos aspectos que compõem a estrutura espacial de cada filme, sob o ponto de vista da arquitetura. Nos três filmes há um jogo de fragmentos que geram “percursos” e suas sobreposições e junções que compõem complexas estruturas-espaciais distintas. Em seu livro *A Imagem da Cidade*, publicado originalmente em 1960, ele estuda a dinâmica de três cidades e as relações estabelecidas com seus moradores, através do processo de imagem mental. Lynch (1999) traz alguns conceitos que fornece contribuições consideráveis ao estudo das representações espaciais, como o de legibilidade, que seria as percepções individuais e coletivas dos cidadãos, o uso das representações cartográficas da cidade, e o de imaginabilidade, que seria a característica de determinado objeto físico evocar uma imagem mental. Para Kevin Lynch, em uma cidade existente há vários mapas, plurais formados por cada grupo social e/ou habitante. Para cada um destes há uma cidade que conhecemos, uma cidade de nos emociona, uma cidade que usamos (funcional) e entre elas, há vazios, sobreposições e fronteiras (físicas ou imaginárias).

A posterior confecção de mapas-estruturais foi proposta como forma de representação gráfica dos autores, permitindo a observação da diversidade estrutural/espacial de cada filme. Eleger as representações cinematográficas como um ponto de convergência entre a Arquitetura (como Espaço) e o Cinema (como Representação), propondo uma pesquisa sobre a percepção espacial que seja capaz de permitir o convívio sensorial entre o homem, espaço e tempo. Nos filmes, o elemento que alimenta a produção dos mapas gráficos para leitura da estrutura espacial é principalmente a trajetória dos personagens em função da narrativa das produções.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Filme “Cidade de Deus” apresenta como espaço urbano, as atividades e circulação de personagens, através da experiência espacial de Buscapé, o narrador/personagem principal que apresenta uma favela carioca imaginária, assumindo um papel de linha guia, através de seu próprio corpo para tomadas de decisões que constroem um território duro, carregado de problemas sociais.

A narrativa de Buscapé é construída por um conjunto de histórias-fragmentos que não segue os percursos narrativos clássicos de uma trama linear. Assim também é o lugar onde ele vive, em uma cidade á margem da cidade, caso da maioria das favelas que, por sua vez são compostas barracos feitos com fragmentos construtivos. Buscapé está vivendo o presente e recorre aos acontecimentos passados narrando a trama de cada personagem, quase que de forma labiríntica, assim como as favelas em geral, o lugar onde mora para reconhecer suas



possibilidades futuras no mundo do crime ou na carreira de fotógrafo profissional. Em suas histórias, Buscapé também narra todo o percurso do bairro que nasce como um conjunto habitacional regular, com todas as casas padronizadas, e termina como uma favela heterogênea e desordenada. Inserir o narrador no papel de um personagem controlador do tempo e espaço é uma forma de permitir que o mesmo possa confrontar-se com as possíveis alternativas de escolhas de futuro, assim como deixar os espectadores conscientes dos processos e resultados da trama, que vai traçando esse desenho até então confuso e anárquico. A Trilogia das Cores são três filmes diferentes, com uma unidade estética e uma mesma ordem discursiva, onde as cores anunciam os ideais da Revolução Francesa de Liberdade (azul), Igualdade (branca) e Fraternidade (vermelha). Essas cores são também focos narrativos diferentes e uma paleta de temperamentos fílmicos. Um filme não é a continuação de outro, como habitualmente muitas trilogias se estruturam, apresentando mesmo enredo, personagens e cenário. Cada filme possui sua própria história. São três filmes independentes entre si, que de certa forma parecem compor um quarto filme onde todas as histórias podem se convergir. A liga de convergência se dá pelos fragmentos fílmicos que invadem uns aos outros, plantando no espectador a sensação de que qualquer história, pode estar conectada à qualquer outra história. Qualquer cena, qualquer acontecimento pode ser o ponto de partida para outra trama (filme). Um filme não se fecha em si, mas se posiciona como uma obra aberta. Fragmentos são também enquadramentos na trilogia de Kieslowski. Recortes espaciais adquiridos pela visão delimitada de um espelho, de uma janela, e até mesmo de reflexos de uma colher de chá ou de um porta-retratos. Esses recortes, constroem espaços sensíveis para o olhar que deve estar atento aos detalhes. No caso de A Liberdade é Azul os fragmentos musicais são tão expressivos para a exposição emocional da personagem Julie (Juliette Binochi) que praticamente cria uma ambientação espacial física como um modo de habitar transitório. Se em Cidade de Deus, o passado era revisado para traçar possibilidades para o futuro, na Trilogia das Cores o passado não é retomado. O foco é o presente.

Elefante é um dos filmes da “Trilogia da Morte” do cineasta americano Gus Van Sant, baseado em fatos reais de uma tragédia para a construção de uma ficção. A escola dos estudantes armados que atiram contra colegas e professores é uma escola também fictícia que o espectador apreende através de vários trajetos efetuados por alunos dessa instituição. O cineasta opta por apresentar uma estética que adota o mínimo de recursos de edição, para expor um momento inicialmente banal de um cotidiano urbano qualquer. A trama, que se



passa predominantemente na escola com planos longos, poucos cortes, cenas limpas e som quase puro, representa como clímax do filme um dia na vida desses estudantes e é contada de vários pontos de vista, pois os trajetos sofrem mudanças de percursos conforme as ações de seus personagens e nos encontros.

Ao contrário de Cidade de Deus onde se conta a história de cada personagem, em Elefante, não somente os atores, mas os personagens são anônimos, as informações que adquirimos sobre cada um integrante é tão pouco, que parece haver pretensamente um desejo de enigma e distanciamento sobre eles. O que se sabe são eventos de um presente que interrompem o futuro de maneira irreversível.

CONCLUSÕES

(i) No cinema, o tempo e os percursos geram combinações que comprometem a percepção da estabilidade e a previsibilidade dos trajetos e acontecimentos. Tem-se o hábito de pensar que os acontecimentos são lineares, mas na cidade, inúmeras histórias são vividas simultaneamente ; (ii) Cada filme procura uma forma de simular essas histórias paralelas, que podem ou não se encontrar. Esta é a conexão dos três filmes eleitos aqui, que traçam roteiros e edições distintamente diferentes para retratar estéticas e narrar histórias paralelas, sem perder a lógica entre tempo, espaço e indivíduos; (iii) Em todos os filmes, há o ponto de encontro entre essas histórias paralelas e as inúmeras possibilidades de percepção do espaço ao redor.

REFERÊNCIAS

AMV, de Jesus. **Do Corpo Sensível ao Território Inteligível no Filme “Cidade de Deus”**.

Dissertação de Mestrado: UNIP, 2008. Disponível em:

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=126401.

Visitado em: setembro de 2017.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MARQUES, João Gabriel. **Decifrando o Elefante: Uma Análise Fílmica de Um Massacre e Seus Personagens**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. Vila Velha - ES, 2014. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1424-1.pdf>. Visitado em: setembro de 2017.

SAVERNINI, Érica. **Kieslowski no Paraíso**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set 2003. Disponível em: https://www.academia.edu/4091348/kieslowski_no_paraiso. Visitado em: setembro de 2017.