

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM NARRATIVAS VISUAIS

HERMÍNIO ANTONIO PAGNONCELLI

**PROMENADE ARQUITETÔNICA E SUAS CARACTERÍSTICAS
CINEMATOGRAFICAS**

MONOGRAFIA

CURITIBA

2018

HERMÍNIO ANTONIO PAGNONCELLI

**PROMENADE ARQUITETÔNICA E SUAS CARACTERÍSTICAS
CINEMATográfICAS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais, do Departamento de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

ORIENTADOR:

Prof. Me. Rodrigo André da Costa Graça

CURITIBA

2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Curitiba
Departamento de Desenho Industrial
Especialização em Narrativas Visuais



TERMO DE APROVAÇÃO

PROMENADE ARQUITETÔNICA E SUAS CARACTERÍSTICAS CINEMATOGRÁFICAS

por

HERMÍNIO ANTONIO PAGNONCELLI

Esta Monografia foi apresentada em 05 de Junho de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Me. Rodrigo André da Costa Graça
Prof. Orientador

José Aguiar Oliveira da Silva
Prof. Avaliador

Anuschka Reichmann Lemon
Prof. Avaliador

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Professor Mestre Rodrigo André da Costa Graça, que desde a primeira conversa acreditou e se interessou pela proposta desta pesquisa, me apoiando e encorajando; Aos meus pais e amigos pela paciência e compreensão de minha ausência; Ao Tiago, Thiago e Vitor pelas inúmeras discussões sobre arquitetura e narrativas visuais; A Giulia pelo seu incentivo e apoio em me fazer retornar ao mundo acadêmico; A todos que de alguma forma estiveram presentes e contribuíram para esta pesquisa acontecer.

As cidades, como os sonhos, são construídas por desejos e medos, ainda que o fio condutor de seu discurso seja secreto, que suas regras sejam absurdas, as suas perspectivas enganosas, e que todas as coisas escondam uma outra coisa.

(CALVINO, Italo, 1972)

RESUMO

PAGNONCELLI, Hermínio Antonio. **Promenade arquitetônica e suas características cinematográficas**. 2018. 38 folhas. Monografia (Especialização em Narrativas Visuais) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Este trabalho trata de uma pesquisa exploratória sobre as influências do cinema no âmbito da arquitetura. O objetivo é investigar e identificar as características que já foram utilizadas em obras reconhecidas de forma que se possa estudá-las. Para tal, parte-se do conceito de promenade arquitetônica, que ao gerar um percurso preconizado tem como prerrogativa certas intenções ao deixar à mostra ou esconder certos aspectos do espaço construído. Dentro desse espectro a linguagem do cinema é examinada como um conjunto de ferramentas que geram sentido no filme, e por consequência, potencialmente na arquitetura. A pesquisa se apoia nos conceitos desenvolvidos por Le Corbusier (1998), Bernard Tschumi (1996) e Sergei Eisenstein (2002), em relação, respectivamente, as intenções da arquitetura, limites e espaços sequências, e a montagem cinematográfica – suas ideias são exemplificadas apresentando duas obras, o parque La Villette (1982) e um trecho específico do filme Columbus (2017).

Palavras-chave: Promenade. Arquitetura. Cinema. Narrativas visuais. Sequências espaciais.

ABSTRACT

PAGNONCELLI, Hermínio Antonio. **Architetural promenade and its cinematographic features.** 2018. 38 folhas. Monografia (Especialização em Narrativas Visuais) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

This work deals with an exploratory research on the influences of cinema in the ambit of architecture. The objective is to investigate and identify the features that have already been used in recognized works so that they can be studied. For this, it begins with the concept of architectural promenade, that generates a recommended path with the prerogative of certain intentions when showing or hiding some aspects of the built space. Within this spectrum the language of cinema is examined as a set of tools that generate meaning in the film, and consequently, potentially in architecture. The research is based on the concepts developed by Le Corbusier (1998), Bernard Tschumi (1996) and Sergei Eisenstein (2002), respectively, regarding architectural intentions, limits and spaces sequences, and cinematographic assembly - their ideas are exemplified presenting two works, La Villette Park (1982) and a specific excerpt from the movie Columbus (2017).

Keywords: Promenade. Architecture. Cinema. Visual narrative. Space sequencies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cena do filme O Gabinete do Dr. Caligari (1920)	13
Figura 2 - Primeiras impressões da Acrópole de Atenas	14
Figura 3 - Corte e planta baixa da Mesquita Verde	15
Figura 4 - Planta de situação demonstrando cheios e vazios em relação ao terreno do parque	20
Figura 5 - Superposição de três sistemas autônomos, linhas, pontos e superfícies ..	21
Figura 6 - Isométrica esquemática da implantação do parque	22
Figura 7 - Perspectiva do projeto proposto	23
Figura 8 - Fotografia de um dos jardins da promenade cinemática.....	24
Figura 9 - Fotografia de um dos pontos do sistema, são chamados de folies, e abrigam diversas funções do parque	24
Figura 10 - Fotografia de outro ponto da promenade cinemática do parque.....	25
Figura 11 - Fotografia demonstrando a interação entre o sistema de linhas, pontos (folies) e superfícies	25

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	PROMENADE	12
3	INTENÇÕES.....	17
3.1	LIMITES DA ARQUITETURA	18
3.1.1	PARQUE LA VILETTE	20
3.2	O SENTIDO DO FILME	26
3.2.1	COLUMBUS (2017).....	29
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
5	REFERÊNCIAS.....	36

1 INTRODUÇÃO

A motivação deste trabalho é o amadurecimento de ideias desenvolvidas na especialização em Narrativas Visuais, pautadas principalmente na relação da narrativa com a arquitetura, em suas diversas facetas. No cotidiano é possível perceber diversas experiências acerca do relacionamento entre essas áreas, conhecendo espaços, habitando casas e escritórios, todos eles relatam algo em diferentes níveis – alguns são dotados inclusive de tramas rituais, sejam de cunho religioso ou cultural, como no caso de igrejas, museus, memoriais ou centros históricos.

O audiovisual surgiu como o campo de interesse para esta pesquisa, já que a arquitetura e o cinema tem uma relação longínqua, porém geralmente tratada como a influência da primeira sobre a segunda. Nessa monografia procura-se o oposto, ou seja, quais características da linguagem cinematográfica se encontram na arquitetura?

Para a delimitação dessa relação, escolheu-se a *promenade* como linguagem arquitetônica a ser relacionada com a linguagem cinematográfica, principalmente pelo seu caráter exploratório e revelador dos espaços. O conceito desenvolvido por Le Corbusier (Flora, 2010) é caracterizado pelo movimento do sujeito que desvenda o ambiente construído, de forma que seu aspecto mais evidente é o paralelo com o conceito de *travelling* cinematográfico. Não obstante, revelar o espaço em primeiras impressões sequências, já fora objeto de estudo de Sergei Eisenstein (1989), cineasta que busca na Acrópole de Atenas a base de suas ideias. Por fim, como último item, os argumentos tecidos por Bernard Tschumi (1996), arquiteto contemporâneo que não apenas teorizou sobre as sequências como um elemento narrativo da arquitetura, como também desenvolveu um reconhecido projeto utilizando seus conceitos. Uma obra específica do arquiteto, o parque de La Villette, será apresentada para que seja possível visualizar o uso dos conceitos aqui tratados sob sua perspectiva.

Espera-se, sob essa delimitação, encontrar quais qualidades da linguagem do cinema podem influenciar e servir como diretriz para a configuração da *promenade*. Esse procedimento é importante para o processo projetual arquitetônico, uma vez que a compreensão dessas características pode nos levar a

desenvolver edifícios onde seus usuários vivam experiências, não por completo acaso nem obrigação, mas previamente organizadas seguindo um fio condutor, um discurso.

Dessa forma, o objetivo dessa pesquisa será investigar e identificar as características da linguagem cinematográfica – uso de planos, ângulos, movimentos de câmera e a montagem – que se encontram na promenade arquitetônica e apresentar obras que tenham relação com essa perspectiva. Os objetivos específicos serão, investigar como a arquitetura pode ser entendida como narrativa cinematográfica – isto é, como pode guiar o visitante por um trajeto parcialmente predefinido de visuais e eventos – e como identificar os aspectos que tornam possível a compreensão da arquitetura construída como tal. Para isso serão expostas obras que apresentem tais características, de modo a compreender as partes que as formam, a fim de encontrar quais aspectos cinematográficos e arquitetônicos as permeiam.

O presente trabalho abordará as áreas de arquitetura e cinema, investigando conceitos específicos de cada uma e seus possíveis pontos comuns. No que tange o campo da arquitetura se tratará sobre a promenade arquitetônica e formas de compreensão de um edifício. Sobre o cinema, se discorrerá sobre técnicas de montagem, sequências e movimentos de câmera como o *travelling*. Na relação entre as duas, se debaterá as características cinematográficas do passeio pela arquitetura, pautadas em certa medida nas ideias desenvolvidas por Bernard Tschumi (1996).

O ponto de partida será o conceito de promenade arquitetônica, cuja explanação e análise terão como base os textos do próprio autor do termo, Le Corbusier, compilados no livro *Por Uma Arquitetura* (CORBUSIER, 1998). A origem e motivação que o levou a utilizar esse conceito é de interesse para a pesquisa, pois teria relação com os estudos desenvolvidos por Auguste Choisy a respeito da Acrópole grega em Atenas (TRABULO, 2017; BOIS, 1989). A análise de Choisy foi estudada tanto pelo arquiteto como pelo cineasta Sergei Eisenstein, servindo ao diretor para traçar um paralelo entre a montagem do cinema e a arquitetura, de modo que a figura central seriam as sequências cinematográficas (EISENSTEIN, 1989).

Em seguida serão exploradas as intenções em gerar significado tanto da arquitetura quanto no cinema, discutindo paralelamente suas recíprocas influências,

uma vez que ambas antes de se concretizarem passam por um processo metodológico nem sempre visível na obra finalizada. Num primeiro momento, será abordado o limite da arquitetura, seguindo a teoria de Bernard Tschumi (1996) e a apresentação de sua obra, o parque La Villette. Num segundo, o sentido do filme será explorado, baseando-se nas ideias de Sergei Eisenstein (2002b), exemplificadas com a apresentação e interpretação de um trecho do filme Columbus.

Por fim, esta pesquisa tratará das características cinematográficas levantadas pelas principais fontes citadas, Le Corbusier (1998), Eisenstein (1989) e Tschumi (1996), compilando-as assim como o fez Trabulo em sua tese de mestrado *Promenade Architecturale: Paralelismos Hápticos na Arquitetura e no Cinema* (2017). No entanto, será dado um uso distinto ao dele, que como resultado elaborou um ensaio projetual utilizando seu levantamento, aqui busca se uma pesquisa exploratória, que segundo Gil (2002), tem como diretriz o aprimoramento do assunto pesquisado, proporcionando maior entendimento do tema, no caso, a investigação das características cinematográficas da promenade arquitetônica. O procedimento técnico (GIL, 2002) adotado será a pesquisa bibliográfica.

A presente pesquisa também se caracteriza como qualitativa, uma vez que essa abordagem, segundo Creswell (2010, p.26) “é um meio para explorar e para entender o significado que os indivíduos ou os grupos atribuem a um problema social ou humano”, aqui tratando a relação que arquitetos e cineastas desenvolveram entre a arquitetura e o cinema. Pretende-se, desse modo, empregar estratégias de investigação fenomenológicas (CRESWELL, 2010), baseadas em dados de texto, imagem e audiovisual, onde busca-se identificar os aspectos do conceito da promenade arquitetônica como narrativa cinematográfica.

O resultado esperado deste trabalho é a identificação das características cinematográficas encontradas na promenade arquitetônica.

2 PROMENADE

O ato de mover-se pelo espaço é uma necessidade natural, é uma questão de sobrevivência que, uma vez satisfeita, transformasse numa fórmula simbólica (CARERI, 2013). Segundo Careri (2013), “o caminhar é uma arte que traz em seu seio o menir; a escultura, a arquitetura e a paisagem. A partir dessa simples ação foram desenvolvidas as mais importantes relações que o homem travou com o território”. O movimento pode ser proporcionado por diversos meios, mas a caminhada é a essência, se caminha dentro dos edifícios, entre eles, e entre fronteiras. Naturalmente esse ato tornou-se parte do repertório dos arquitetos.

A *Promenade* arquitetônica é considerada um termo chave na arquitetura moderna (FLORA, 2010), significando, a experiência de andar através de um edifício, ou de maneira mais profunda, um meio de compreender a rede de ideias que circundam uma obra. Este trabalho busca explorar a simbiose entre arquitetura e cinema, utilizando como ponto de partida essa característica da arquitetura, que se desenvolveu graças a um contexto propício.

Após a primeira guerra mundial, período de turbulentas mudanças sociais, econômicas e tecnológicas, Le Corbusier publica seu livro *Por Uma Arquitetura* em 1923, onde afirma a existência de um novo espírito de época, “é um espírito de construção e de síntese guiado por uma concepção clara”, e completa “ninguém hoje nega a estética que exala das criações da indústria moderna”, evocando assim sua célebre máquina de habitar. Porém, essa mecanicidade é constantemente comparada, por ele mesmo, aos meios de transporte, o livro traz uma ode ao avião, ao carro, ao navio, ao movimento.

Concomitantemente, no campo do audiovisual, os filmes de horror expressionistas do pós-guerra guiam o fim dos cenários crus e fantasmagóricos, e marcam, segundo o então crítico do New York Times de 1920, Herman G. Scheffauer, o nascimento de um novo espaço no cinema (apud Vidler, A., 1993). A arquitetura deixava o plano de fundo inerte e passava a participar das emoções provocadas pela película (Figura 1), segundo Vidler (1993), “o entorno não mais circundava, mas entrava na experiência”¹.

¹ “the surroundings no longer surrounded but entered the experience as presence”



Figura 1 - Cena do filme O Gabinete do Dr. Caligari (1920)

Fonte: IMDB (2018)

Para Trabulo, assim como na arquitetura, “o cinema também trabalha com o espaço, que se experiêcia através do olhar da câmera. O cinema tem a capacidade de produzir espaços, criando-os no seu todo através da justaposição de fragmentos de espaços”. Mas poderia a arquitetura criar uma justaposição de espaços de forma que gerasse um filme? Para o cineasta Eisenstein isso não apenas era possível, como já havia sido conquistado:

A pintura foi incapaz de resolver a representação de um fenômeno em sua totalidade multidimensional. (Existiram inúmeras tentativas). Apenas a câmera de cinema pode solucionar esse problema de se fazer isso em uma superfície plana, mas seu inegável ancestral nessa capacidade é – a arquitetura. Os gregos nos deixaram os mais perfeitos exemplos de projeto, mudança e comprimento de plano (isto é, a duração de uma impressão particular). Victor Hugo chamou as catedrais medievais de “livros em pedra” (ver Notre Dame de Paris). A Acrópole de Atenas tem o igual direito de ser chamada de perfeito exemplo de um dos mais antigos filmes.² (EISENSTEIN, 1989, p.117)

Nesse contexto, a Acrópole Grega de Atenas se torna a resposta para as perguntas tanto do arquiteto quanto do cineasta. E se torna uma base comum para fundar seus pensamentos sobre o movimento do observador no espaço.

² “Painting has remained incapable of fixing the total representation of a phenomenon in its full visual multidimensionality. (There have been numberless attempts to do this). Only the film camera has solved the problem of doing this on a flat surface, but its undoubted ancestor in this capability is – architecture. The Greeks have left us the most perfect examples of shot design, change of shot, and shot length (that is, the duration of a particular impression). Victor Hugo called the medieval cathedrals “books in stone” (see Notre Dame de Paris). The Acropolis of Athens has an equal right to be called the perfect example of one of the most ancient films.”

Curiosamente, tanto Le Corbusier quanto Sergei Eisenstein tiveram contato com as análises da cidade grega (BOIS, 1989) feitas por Auguste Choisy (Figura 2), parte de sua obra A História da Arquitetura de 1883 – a qual descreve e teoriza sobre uma intenção ateniense em gerar primeiras impressões visuais por meio do movimento do visitante induzidos por uma implantação precisa dos edifícios.

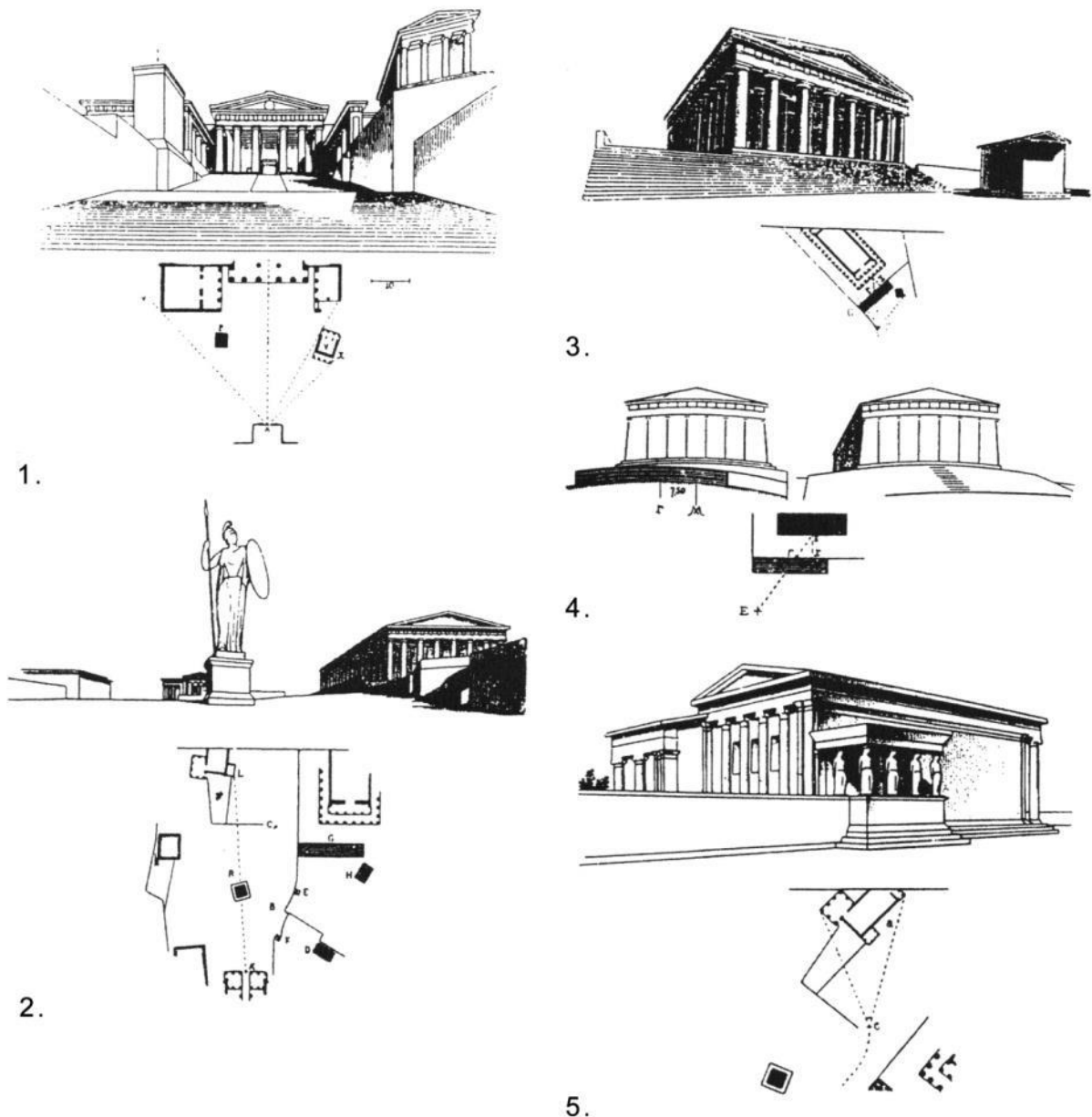


Figura 2 - Primeiras impressões da Acrópole de Atenas

Fonte: Eisenstein (1989)

A visita de Corbusier a Acrópole é considerada transformadora para ele, as ideias que emergiram dessa experiência seriam sentidas tanto teoricamente quanto em suas obras construídas (HARRIS, 2015). Muitos anos depois as anotações e

croquis realizados por ele nessa viagem seriam publicados, sob a organização do mesmo, no livro intitulado Viagem ao Oriente, onde relata não apenas a sua visita à Atenas de 1911, mas também ao Oriente Médio no mesmo período.

Alguns relatos dessa visita incorporaram seu livro manifesto de 1923, um trecho em especial narra uma visita a Mesquita Verde (Figura 3), em Bursa (Turquia):

[...] penetra-se por uma pequena porta em escala humana; um pequeno vestíbulo opera em você a mudança de escala que é necessário para apreciar, depois das dimensões da rua e do lugar de onde você vem, as dimensões com que pretendem impressioná-lo. Então você sente a grandeza da mesquita e seus olhos medem. Você está em um grande espaço branco de mármore, inundado de luz. Além se apresenta um segundo espaço semelhante e com as mesmas dimensões, cheio de penumbra e elevado sobre alguns degraus; de cada lado, dois espaços de penumbra ainda menores; você volta-se para o lado, dois pequeninos espaços de sombra. Da luz plena à sombra, um ritmo. (CORBUSIER, 1998, p.127)

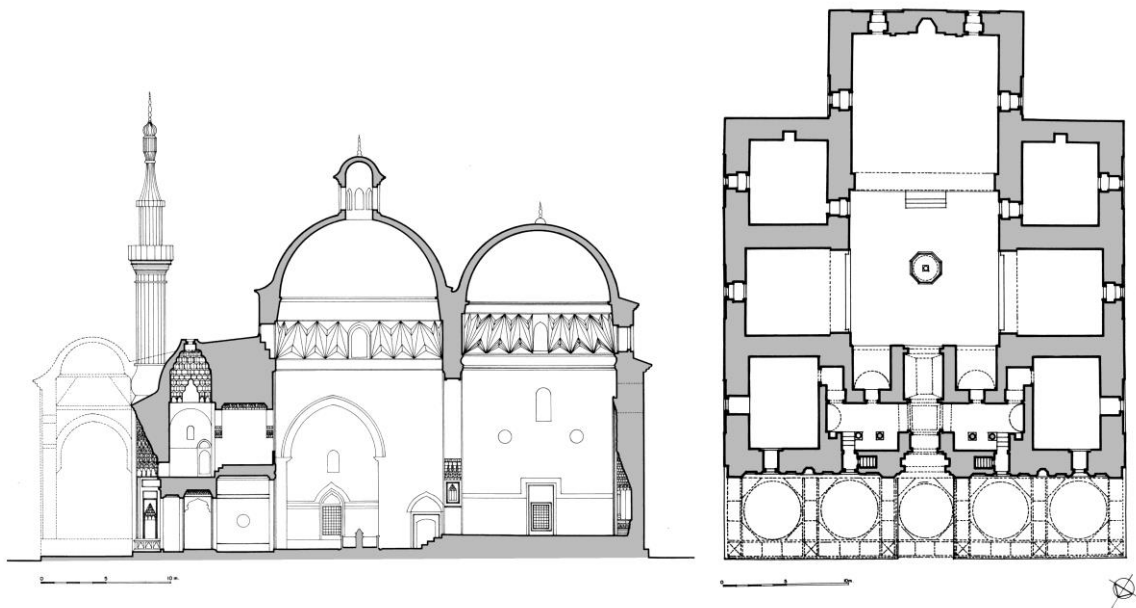


Figura 3 - Corte e planta baixa da Mesquita Verde

Fonte: Kuran (1968)

Essa emotiva descrição de sua visita narra entre outros quesitos, a chamada *Promenade*, conceito originado justamente em sua experiência com a arquitetura árabe (CORBUSIER, 1998, p.24), que segundo ele, se entende caminhando e não através do ponto visual fixo da arquitetura barroca. Sua percepção aguçada

possibilitou compreender uma organização específica espacial, e transformando-a em uma linguagem arquitetônica sequencial.

No entanto as interpretações dos estudos de Choisy pelos dois teóricos divergem em certos aspectos, isso porque para Eisenstein, se tratava de como capturar a arquitetura e transforma-la de cenário passivo da ação em parte ativa do enredo (BOIS, 1989). O problema da montagem do filme era o centro de sua atenção, focada na análise do ritmo dos planos fílmicos – primeiras impressões visuais dos edifícios – e seus enquadramentos. Para ele, era óbvia a tentativa de se criar um efeito cinematográfico através da “justaposição sequencial desses planos”³ na Acrópole (EISENSTEIN, 1989).

Pressupondo que esse efeito de montagem seja possível na arquitetura como é no cinema, de que os espaços sequências são justaposições de planos, devemos agora nos perguntar de que forma cineastas e arquitetos buscam causar tais impressões nos observadores.

³ “The calculation of a [film -] shot effect is obvious, for there, too, the effect of the first impression from each new, emerging shot is enormous. Equally strong, however, is, the calculation on a montage effect, that is, the sequential juxtaposition of those shots.”

3 INTENÇÕES

Tanto a montagem de um projeto de arquitetura quanto de um filme se traduz em construir espaços imaginativos. A arquitetura constrói um percurso por meio de ambientes justapostos que estabelece seus limites, já o cinema determina uma narrativa por meio de imagens justapostas que concebem seu sentido. O ato de sobrepor ambiente e imagem é acompanhado da intenção do artista – ao se desenhar uma planta, não se pode esquecer que é o olho humano que irá sentir seus efeitos (CORBUSIER, 1998, p.141) e portanto interpreta-lo.

Segundo Trábulo (2017), “a arquitetura é a arte do espaço, que se experiencia em movimento e é através deste que o espaço é interpretado, entendido e sentido pelo espectador”. Da mesma maneira o cinema tem a capacidade de gerar espaços através da justaposição de fragmentos espaciais, que podem não ter vínculo algum e ainda assim ser compreendido como único pelo observador (MARTIN, 2005 apud TRABULO, 2017, p. 20).

As intenções são reveladas àquele que observa de forma tal que geram emoções e significado, como relata Corbusier (1998), “as paredes se elevam no céu em uma ordem tal que fico comovido. Sinto suas intenções. [...] Vocês me prendem a esse lugar e meus olhos contemplam. Meus olhos contemplam algo que enuncia um pensamento”. No cinema também, a montagem faz com que o todo seja mais que as suas partes, “a soma é um processo insignificante, enquanto a relação todo-parte é significativa” (SCHWEITZER, 1911 apud EISENSTEIN, 2002b, p. 16).

Arquitetos e cineastas tem a ambição de contar uma história, o primeiro por meio da antecipação de eventos em um espaço, o segundo por atores e personagens (TRABULO, 2017). Para analisar mais a fundo as diferentes intenções da arquitetura e do cinema estes campos serão estudados separadamente nos subcapítulos seguintes.

3.1 LIMITES DA ARQUITETURA

O campo arquitetônico apresenta uma vasta teoria, que se enraíza no clássico e se ramifica em diversas vertentes de pensamento, buscando abarcar as discussões contemporâneas sobre o edifício, indivíduo e sociedade. A relação entre cinema e arquitetura não é novidade, e dentre os teóricos que discutem os impactos de suas técnicas se encontra Bernard Tschumi, que não apenas trouxe a tona um método de projeto, como dissecou um importante quesito da construção: seus limites.

Em diversos trabalhos de escritores, artistas, compositores, podemos encontrar elementos deslocados, polêmicos para seus padrões, experimentando os limites de suas obras (TSCHUMI, 1996, p.102). No caso da arquitetura, segundo Tschumi, a produção de limites é frequente e inerente a ela, não sendo possível a sua existência sem eles, apesar de serem variáveis, pois cada década tem seus temas e confusas modas (TSCHUMI, 1996, p.107) – a arquitetura não é apenas uma representação mental, mas um espaço no qual se ouve e se atua, sendo o olhar a enquadrar, assim como a porta, a janela e as passagens. Essa atuação gera espaços por meio de movimento – através da dança, do esporte, da guerra – são introduzidos eventos na arquitetura. Para ele, “No limite, esses eventos se tornam cenários ou programas, vazios com implicações morais e funcionais, independentes e inseparáveis dos espaços que os enclausuram”⁴ (TSCHUMI, 1996, p.111).

Se o movimento gera espaços, estes são determinados sequencialmente, ao longo de um eixo comum, para Tschumi esse tipo de organização é especificamente arquitetônica, “dos templos egípcios às igrejas quatrocentistas até o presente. Todas enfatizam um caminho planejado de pontos fixos de paradas, uma família de pontos espaciais conectados por um movimento contínuo”⁵ (TSCHUMI, 1996, p. 155). Segundo ele, essas sequências têm valores emocionais e argumenta citando a descrição do arquiteto Luigi Moretti sobre a Basílica de São Pedro, que apesar de mais pragmática, é análoga ao relato de Corbusier sobre a Mesquita Verde:

⁴ “At the limit, these events become scenarios or programs, voids of moral or functional implications, independent but inseparable from the spaces that enclose them.”

⁵ “...from Egyptian temples through the churches of the quattrocento to the present. All have emphasized a planned path with fixed halting points, a family of spatial points linked by continuous movement.”

Sequências tem um valor emocional. Moretti, novamente, discute São Pedro [a basílica]: pressão (portas de acesso), liberação limitada (átrio), oposição (paredes do átrio), pressão muito curta (portas da basílica), liberação total (transversal da nave), contemplação final (espaço de sistema central [axial]).

Assim como fotografias instantâneas em momentos chaves ao criar a arquitetura, tanto durante o processo quanto no espaço real. Como uma série de quadros congelados.⁶ (TSCHUMI, 1996, p.162)

O eixo sequencial da Basílica tem efeitos similares aos descritos por Corbusier, para ele a arquitetura tem como elementos, a luz e a sombra, a parede e o espaço. Sendo a sua “ordenação e a hierarquia dos fins, a classificação das intenções” (CORBUSIER, 1998). As intenções são descritas acima através da percepção de Moretti: pressão, liberação, contemplação; São efeitos causados ao transeunte, e organizados de forma que dê coerência aos espaços, sequências de eventos que habitam a arquitetura, nas palavras de Tschumi (1996, p. 157), “Essas são as sequências programáticas que sugerem mapas secretos e ficções impossíveis, coleções desconexas de eventos espalhados por coleções de espaços, quadro após quadro, ambiente após ambiente, episódio após episódio”.⁷

Os limites gerados pelas paredes, obstáculos, arcos, tetos, passagens, aberturas, interrupções e continuidades causam tais efeitos no indivíduo que o vivencia que sua interpretação do espaço é dada quadro a quadro, com o corpo em movimento e a cabeça a direcionar a visão. Segundo Trabulo (2017, p. 12), “o entendimento da tridimensionalidade está relacionada com a experiência corporal, permitindo a compreensão do espaço arquitetônico”.

Para Allon (2016, p. 119), “assim como o diretor de cinema, o arquiteto pode também produzir um fluxo de ritmos, de imagens, de planos, realizando a conjunção do real e do fictício e fazendo do processo projetual arquitetônico uma experiência permeada pelos conceitos do cinema e do movimento”. Contudo, a arquitetura é consumida de maneira coletiva e passiva, enquanto o cinema coloca o espectador sob um estado de choque, atento, retirando-o de seu estado acrítico (VIDLER, 1993).

⁶ “Sequences have emotional value. Moretti, again, discussing St. Peter’s: ‘pressure (access doors), limited liberation (atrium), opposition (atrium walls), very short pressure (basilica doors), total liberation (transversal of nave), final contemplation (space of central system). Like snapshots at key moments in the making of architecture, whether in the procedure or real space. Like a series of frozen frames.”

⁷ “These are the programmatic sequences that suggest secret maps and impossible fictions, rambling collections of events all strung along a collection of spaces, frame after frame, room after room, episode after episode.”

Bernard Tschumi coloca em prática sua teoria a respeito dos espaços sequências ao projetar uma obra fruto de um concurso arquitetônico em Paris, o parque La Vilette. O teórico trabalha com a ideia de justaposição de eventos, conceitos e espaços. O resultado é um experimento construído, de onde podemos entender melhor como as características cinematográficas podem influir sobre a arquitetura.

3.1.1 PARQUE LA VILETTE

O projeto do parque La Villette, localizado em Paris, foi fruto de um concurso público realizado em 1982 com mais de 470 inscritos (BERNARD TSCHUMI ARCHITECTS, 2018), dentre os quais estavam arquitetos proeminentes como Rem Koolhaas, Zaha Hadid e Jean Nouvel. A equipe vencedora era representada por Bernard Tschumi, e estabeleceu um marco nos anos 80 pela sua abordagem, focando em um parque mais cultural que natural (BERNARD TSCHUMI ARCHITECTS, 2018).

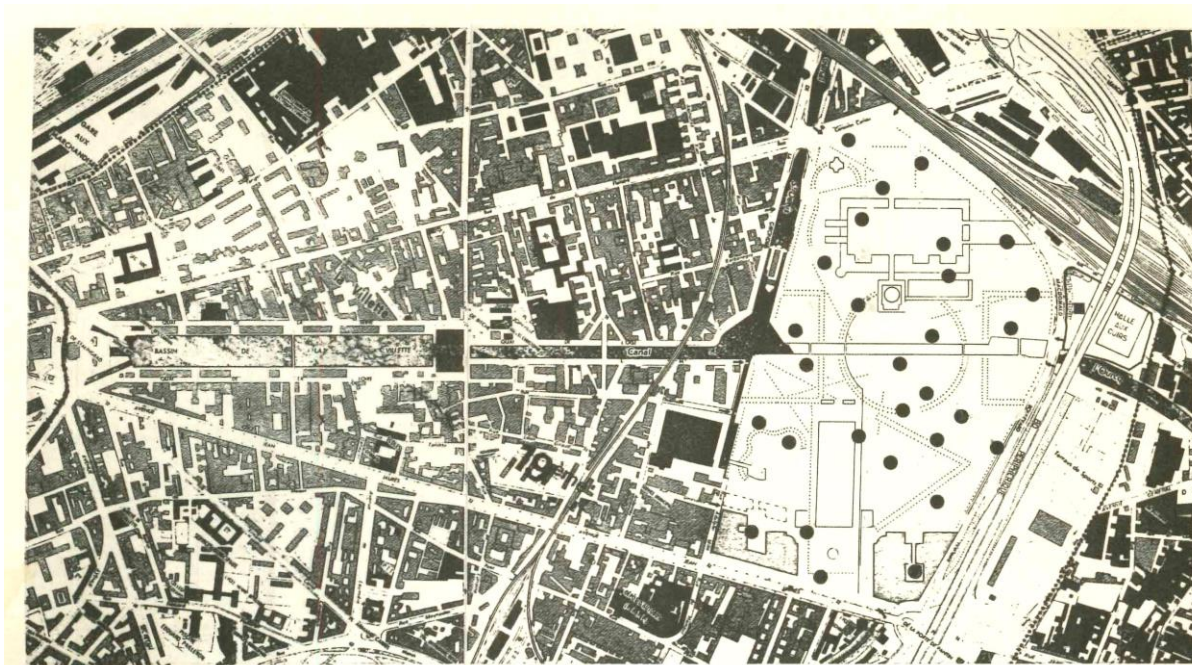


Figura 4 - Planta de situação demonstrando cheios e vazios em relação ao terreno do parque

Fonte: Tschumi (1987)

O local de intervenção (Figura 4) era uma das ultimas grandes áreas da cidade, onde se localizavam abatedouros e outras atividades abandonadas. O edital

frisava, “um parque urbano para o século 21” (TSCHUMI, 1987), seguindo a premissa de um espaço que envolvesse um complexo de programas culturais, entretenimento, musicais, oficinas de pintura, playgrounds, exposições de vídeo e computadores além dos jardins e áreas verdes.

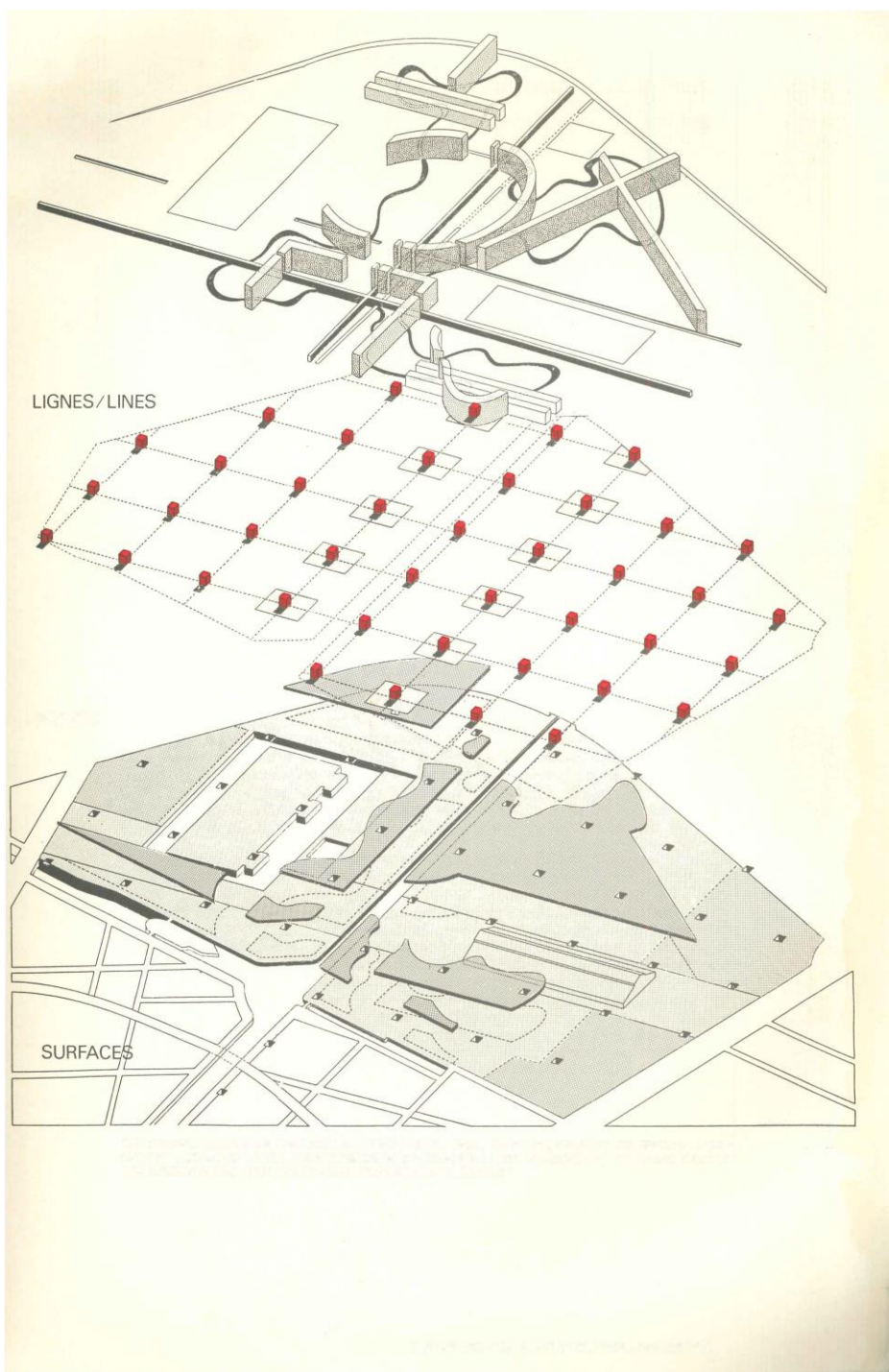


Figura 5 - Superposição de três sistemas autônomos, linhas, pontos e superfícies

Fonte: Tschumi (1987)

O arquiteto explorou a arquitetura desconstruindo sua “semântica”, entrelaçando conceitos da linguística e cinema. Os conceitos de montagem são utilizados justificando uma justaposição entre três sistemas independentes: pontos, linhas e superfícies (Figura 5) – cada um representa um modo de abordar o terreno. Segundo Tschumi (1987, p. VI) quando ocorre a superposição (Figura 6 e 7), “torna impossível qualquer “composição”, mantendo as diferenças e refutando a ascensão de qualquer sistema privilegiado ou elemento organizativo”⁸, desse modo gerando uma série de oposições dinâmicas. Essa interação não seria única, podendo existir outros sistemas a se entrelaçar com os primeiros, sejam de jardins ou construções.

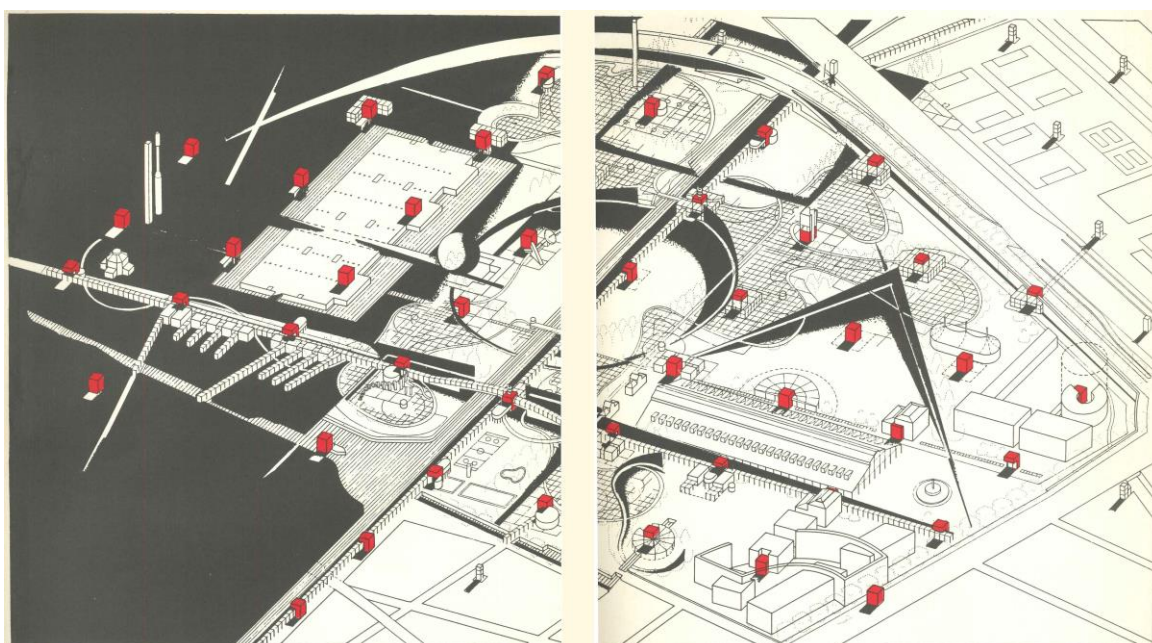


Figura 6 - Isométrica esquemática da implantação do parque

Fonte: Tschumi (1987)

Ao desenvolver o projeto do parque, Tschumi não busca utilizar apenas a ideia do cinema como método projetual, mas identifica o percurso como um instrumento. A promenade cinemática, segundo ele é uma das peças chaves desse espaço, pensada para que os visitantes atravessem como se estivessem em uma tira de filme. Para o arquiteto, “em La Villette, cada quadro significa um dos segmentos de uma sequencia: na promenade cinemática, cada quadro define um jardim. Cada um desses quadros pode ser transformado em um trabalho único”⁹ (TSCHUMI, 1987, p. 12), desse modo espera dar uma pluralidade de interpretações

⁸ “... whose superimposition on another makes impossible any ‘composition,’ maintaining differences and refusing ascendancy of any privileged system or organizing element”.

⁹ “At La Villette a frame means each of the segments of the sequence: in the cinematic promenade, each frame defines a Garden. Each of these frames can be turned into a single piece of work.”

a esse caminho de espaços verdes, pois a conotação será baseada na experiência de cada indivíduo. Segundo ele, “analogias fílmicas são convenientes, já que o mundo do cinema foi o primeiro a introduzir descontinuidade – um mundo segmentado em que cada fragmento mantém sua própria independência, e assim permitindo uma multiplicidade de combinações”.

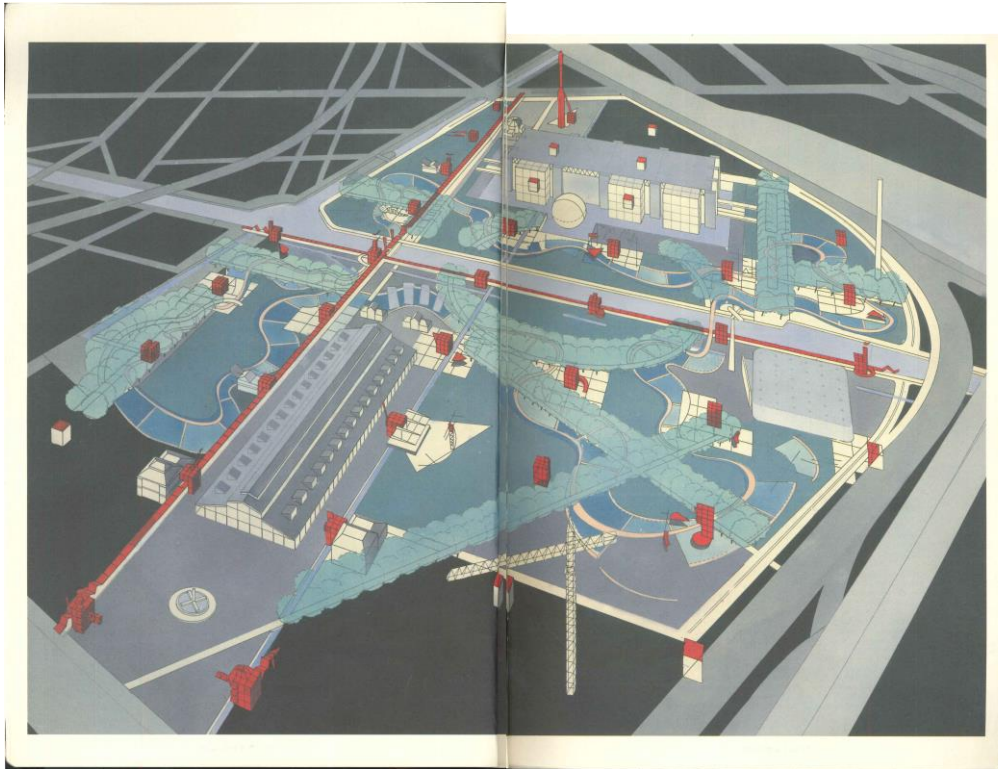


Figura 7 - Perspectiva do projeto proposto

Fonte: Tschumi (1987)

A apropriação do termo promenade faz referência direta a uma relação corbusiana de percurso que proporciona uma interpretação espacial. Embora esse exemplo explore o caminho pela tipologia de parque, o conceito foi amplamente utilizado por Corbusier para o desenvolvimento de seus projetos de edifícios – no entanto, sem utilizar o paralelo com cinema. La Villette demonstra uma possível aplicação das características cinematográficas na arquitetura (Figura 8, 9, 10 e 11), tanto em âmbito metodológico quanto visual-constutivo. Tschumi não esconde a intenção de sua abordagem “desmanchar o significado, mostrando que ele nunca é transparente, mas socialmente produzido, era o objetivo chave”¹⁰ (TSCHUMI, 1987, p. VII)

¹⁰ “To dismantle meaning, showing that it is never transparent, but socially produced, was a key objective in a new critical approach that questioned the humanist assumptions of style”.



Figura 8 - Fotografia de um dos jardins da promenade cinemática

Fonte: Archdaily (2011)



Figura 9 - Fotografia de um dos pontos do sistema, são chamados de folies, e abrigam diversas funções do parque

Fonte: Archdaily (2011)



Figura 10 - Fotografia de outro ponto da promenade cinemática do parque

Fonte: Archdaily (2011)



Figura 11 - Fotografia demonstrando a interação entre o sistema de linhas, pontos (folies) e superfícies

Fonte: Archdaily (2011)

3.2 O SENTIDO DO FILME

No limite a arquitetura trata de movimento, suas fronteiras se expandem ou retraem com base nos eventos que hospeda, e carrega consigo as intenções daquele que a concebe. Essas intenções estão para a arquitetura como o sentido do filme esta para o cinema. A película carrega consigo um emaranhado de fragmentos que tem uma ordem por um motivo, assim como as sequências espaciais de Tschumi. Segundo ele, a adição de elementos nas sequências pode gerar alterações em seu significado e no impacto no sujeito que a experiência, como no experimento de Kuleshov, “onde a mesma cena do ator com cara impassível é introduzida em uma variedade de situações, e a audiência lê diferentes expressões em cada sucessiva justaposição”¹¹ (TSCHUMI, 1996, p. 167).

Segundo Eisenstein, a tendência de se criar unidade entre varias partes ou objetos é muito forte, sendo presente em diversas mídias, para ele, a montagem pode ser considerado um fenômeno universal (EISENSTEIN, 2002b). Contudo, considera fácil demonstrar três níveis de gradações de significado na literatura, “‘uma janela sem luz’, ‘uma janela escura’ e ‘uma janela apagada’”, enquanto a mesma variação no cinema demanda uma engenhosidade muito maior – ele indaga, “que contexto complicado será necessário para arrumar os pedaços de filme num rolo de modo que a forma preta da parede comece a mostrar uma janela ‘escura’, ou uma ‘apagada’?”. (EISENSTEIN, 2002a, p.16)

A montagem do filme é, segundo Eisenstein, onde aquele se transforma. Dois pedaços são unidos e transformam-se em algo completamente novo, “inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição” (EISENSTEIN, 2002b, p.14). Mas essa não é uma qualidade exclusiva do cinema, se trata de um fenômeno quase automático, no qual somos levados a realizar “uma síntese dedutiva definida e óbvia quando quaisquer objetos isolados são colocados à nossa frente lado a lado. Por exemplo, tomemos um túmulo, justaposto a uma mulher de luto chorando ao lado, e dificilmente alguém deixará de concluir: uma viúva”. (EISENSTEIN, 2002b, p. 14)

¹¹ “... Kuleshov experimente, where the same shot of the actor’s impassive face is introduced in a variety of situations, and the audience reads different expressions in each successive juxtaposition”.

As cenas atingem o público através de combinações bem escolhidas de primeiras impressões, atingindo os em todos seus sentidos. Eisenstein lista quais seriam os efeitos causados:

1. O sentido do tato (dorsos suando como as paredes de pedra de um banho a vapor);
 2. O sentido do olfato (suor com cheiro de animal selvagem);
 3. O sentido da visão, incluindo luz (a profunda sombra e os resplandecentes membros dos lutadores surgindo em plena luz; os botões e copas das espadas dos policiais na sombra profunda) e cor (palidez misturada a bigodes louros, carne machucada se avermelhando);
 4. O sentido da audição (mãos golpeando a carne);
 5. O sentido do movimento (avançando de joelhos, girando sobre as próprias cabeças);
 6. Pura emoção, ou drama (olhos desafiadores).
- (EISENSTEIN, 2002b, p. 54)

Esses efeitos seriam controlados parcialmente através dos quadros, segundo Tschumi “cada quadro, cada parte de uma sequência qualifica, reforça, ou altera as partes que precedem e seguem ela. As associações assim formadas permitem uma pluralidade de interpretações em vez de um fato singular”¹² (TSCHUMI, 1996, p.163). Dessa forma o filme constrói o argumento do cineasta, em cada uma das partes da película busca reforçar a mensagem que a história está transmitindo ao espectador.

A montagem controla como a narrativa será apresentada, tanto no cinema quanto na arquitetura. Porém, dentro de cada uma dessas sequências existem decisões que geram impactos na leitura de cada um dos recortes de uma cena. Existem outras ferramentas que guiam nossa percepção, mas a principal é o ponto de vista, o que é visto na cena e de onde. A câmera não é posicionada por acaso, segundo Jullier (2009, p. 22), “nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações”. Isso gera uma postura política, ideológica e moral para fora do sentido óptico. “Encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro – uma seleção de informações das quais dependerá o julgamento” (JULLIER, 2009, p. 23).

Dentro desse aspecto do cinema podemos explorar os significados dos ângulos, enquadramentos, planos, verticalidades, horizontalidades, paralelismos,

¹² “Each frame, each part of a sequence qualifies, reinforces, or alters the parts that precede and follow it. The associations so formed allow for a plurality of interpretations rather than a singular fact”.

frontalidades e todo um conjunto de organização de cena que já foi experimentado e cujas regras já foram quebradas e reestruturadas diversas vezes. Analisando a relação entre arquitetura e cinema, o filme Columbus surge como exemplo ao mesclar intenções tipológicas arquitetônicas com a sua própria para construir significado a cena.

3.2.1 COLUMBUS (2017)

O longa foi dirigido por Kogonada, pseudônimo de um cineasta cuja identidade permanece desconhecida. Especializado no trabalho do diretor Yasujiro Ozu, ficou conhecido por publicar na internet vídeos de análises de filmes cultuados.

Columbus é o nome da cidade onde a história ocorre, o enredo foca em dois personagens: o sul coreano Jin, cujo pai arquiteto adoece visitando a arquitetura local, e a moradora local, Casey, que não consegue sair da cidade por motivos familiares. O encontro deles gera uma narrativa permeada pelo histórico do próprio município, enriquecida pelos locais icônicos desse contexto.

No trecho a seguir sua montagem e planejamento de cena são explorados de tal maneira que nos ajudam a compreender os aspectos cinematográficos relacionados até o momento.



Figura 12 - Sequência do filme Columbus (32:29min)

Fonte: Columbus (2017)

A sequência (Figura 12) inicia em um plano geral de um banco emblemático da cidade, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen, nota-se a proporção horizontal, e uma fachada inteira envidraçada. Os personagens estão em um jardim externo ao edifício, e Casey o apresenta como seu segundo favorito em Columbus.



Figura 13 - Sequência do filme Columbus (32:52min)

Fonte: Columbus (2017)

Ao passar de cena, a câmera apenas enquadra Casey (Figura 13), seguindo a regra dos terços na porção direita, em um plano médio. No entanto vemos apenas seu reflexo, seguido de um diálogo similar ao de um guia turístico, onde ela explica a importância do edifício para a arquitetura. Sua fala mecânica leva-a a não notar a presença de Jin.



Figura 14 - Sequência do filme Columbus (33:12min)

Fonte: Columbus (2017)

Novamente no posicionamento de câmera do primeiro recorte (Figura 14), Jin interrompe Casey acenando e questiona o que ela está fazendo, querendo saber qual o verdadeiro interesse dela sobre aquele edifício, o que a emociona nele.



Figura 15 - Sequência do filme Columbus (34:06min)

Fonte: Columbus (2017)

A câmera é posicionada dentro do edifício (Figura 15), enquadrando apenas Casey, em plano médio. Podemos ver apenas as cortinas do banco à direita. O som fica mudo, e a personagem explica algo que não se ouve, seus lábios se movem, expressões e gestos demonstram um momento de emoção.



Figura 16 - Sequência do filme Columbus (34:33min)

Fonte: Columbus (2017)

A câmera, ainda dentro do banco, enquadra Jin (Figura 16), em plano médio. Ele complementa o diálogo, mas não se ouve.



Figura 17 - Sequência do filme Columbus (34:39min)

Fonte: Columbus (2017)

A câmera retorna ao enquadramento da Casey no interior do banco (Figura 17), em plano médio. Sua expressão é de reflexão, ao ponderar sobre o que Jin disse. Ela abaixa a cabeça e a sequência acaba.

O diretor tem uma intenção ao montar a cena dessa maneira, e utiliza a tipologia arquitetônica a seu favor. A escolha de planos, enquadramentos e sua ordenação pela montagem constrói um significado. O edifício de banco abriga um programa, “uma lista de requisitos utilitários”¹³ (TSCHUMI, 1996, p.113) que preveem dar segurança, proteger algo de valor. Num primeiro momento, compreendemos sua horizontalidade e materiais ao ser enquadrado em um plano geral, em seguida sua materialidade é ressaltada, o vidro que traz a transparência também reflete o entorno. Kogonada se utiliza desse espelhamento em paralelo a um discurso memorizado pela personagem, que ao retornar ao plano geral situa o espectador novamente, assim como Jin retira Casey de seu relato replicado. O momento de desfecho da sequência é quando a personagem conta seus verdadeiros sentimentos sobre aquele lugar, onde engenhosamente a falta de som priva o observador de saber o que a emociona. Essa ausência de áudio coloca a

¹³ “An architectural program is a list of required utilities; it indicates their relations, but suggests neither their combination nor their proportion”.

audiência em um local contraditório, pois o interior bancário pode ser interpretado como o interior do sentimento dela, onde ele se abriga – é sobre aquele espaço que ela discorre, mas não se escuta, forçando o espectador a concentrar-se nas expressões e gestos, dando espaço a uma multiplicidade de interpretações relacionadas à experiência pessoal de quem assiste.

O trecho demonstra como os significados são construídos em um filme, nesse caso em especial, a partir do uso de atributos da arquitetura para reforçar aspectos narrativos. A espacialidade e materialidade são colocadas como realce de sentimentos, diálogos e situações vividas pelos personagens.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A promenade arquitetônica propõe uma apreensão da obra por meio de um percurso onde o observador atravessa enquadramentos intencionais, assim como o cinema busca através da justaposição de fragmentos conceber o conteúdo e o sentido do filme. Além da simbiose encontrada na montagem, enquadramento e *travelling* cinematográfico, ambos têm em comum o movimento e a experiência narrativa. A relação entre os dois campos fica ilustrada ao se sobrepor as duas experiências trazidas nessa pesquisa, o parque La Villette (1982) e o filme Columbus (2017). Embora existam limitações, a capacidade de troca tem potencial. Um (a arquitetura) utiliza os espaços para abrigar possíveis eventos cotidianos ou temporários, enquanto o outro (a obra cinematográfica) os utiliza para abrigar tramas predefinidas.

No entanto, apesar de existir a intenção na arquitetura de direcionar o visitante ou habitante, o controle é sempre parcial, o caminho e a compreensão da obra podem ser subvertidos – os estímulos que ela pode gerar dependem primariamente da vontade de quem a atravessa. Tendo conhecimento dessas limitações, é possível trazer a discussão para um campo metodológico como aquele explorado por Bernard Tschumi (1996), experimentando uma abordagem de projeto que utilize as prerrogativas da promenade, enriquecida pelas ferramentas narrativas do cinema: o planejamento dos ângulos, enquadramentos e movimentos, desenvolvimento de roteiros para os edifícios, possíveis ficções do cotidiano, elaboradas para simular eventos que ocorrerão. Um programa arquitetônico de um edifício bancário, por exemplo, exigirá que certas rotinas aconteçam, e para cada uma delas o arquiteto deve imaginar um enredo, que irá originar um fluxograma – um mapa de movimentos que irá guia-lo.

Desse modo, a pesquisa encontra características de grande potencial a serem exploradas no campo de projeto e teoria de arquitetura e cinema. O resultado vem de encontro com as expectativas, demonstrando existir uma gama de obras a serem analisadas, pois entre a arte do tempo e do espaço, é o movimento que as permeia. Le Corbusier (1998) e Sergei Eisenstein (1989) compreenderam isso examinando a Acrópole Grega de Atenas, sendo os conceitos estudados por eles disseminados por diversos de seus edifícios e filmes e têm reflexos nas gerações seguintes.

Uma das questões levantadas a partir da presente pesquisa é a relação entre a arquitetura e suas intenções, especificamente sobre sua neutralidade: se o ponto de vista do cinema não é neutro, o ato de projetar será também polarizador? A arquitetura como obra construída resulta de uma série de decisões tomadas pelo arquiteto, e segundo Tschumi (1996, p. 121), “não existe arquitetura sem violência”, pois ela gera movimento, ação e conflito. Dessa forma, de que maneira poderíamos melhor compreender essa tomada de decisões?

Identifica-se que a linguagem do cinema dispõe de ferramentas que podem ser utilizadas pelos arquitetos, de modo a atingir de maneira mais eficiente suas intenções de construir uma narrativa espacial descortinada pela promenade. O percurso desenvolvido pode gerar uma série de sequências visuais ao transeunte, tornando-o espectador e participante, pois assim como na Acrópole, primeiras impressões o induzem. A narrativa arquitetônica permanece num âmbito subjetivo assim como a cinemática, no sentido de que depende da experiência prévia do indivíduo e de toda uma sociedade para que se chegue à compreensão das disposições espaciais. A promenade pode estar presente tanto em uma pequena residência quanto em um parque urbano, mas suas intenções, seu sentido é fruto das construções sociais constitutivas do espaço.

5 REFERÊNCIAS

ALLON, F. **Arquiteturas Fílmicas**. Curitiba: Encrenca, 2016.

AVOLIO, J. FAURY, M. **Michaelis**: Dicionário Escolar Francês. Disponível em: <
<http://michaelis.uol.com.br/escolar-frances/busca/frances-portugues/promenade/>>. Acesso em: 11 dez. 2017.

BERNARD TSCHUMI ARCHITECTS. **Parc de la Villette**. Disponível em: <
<http://www.tschumi.com/projects/3/#>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. Tradução de: Frederico Bonaldo. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

CHOISY, A. **Histoire de l'architecture**. Paris: Gauthier-Villars, 1889.

CORBUSIER, L. **Por uma arquitetura**. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

CRESWELL, J. **Projeto de pesquisa: Método qualitativo, quantitativo e misto**. 3. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme**. Tradução de: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002a.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Tradução de: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002b.

EISENSTEIN, S.; BOIS, Y. **Montage and Architecture**. Assemblage, Cambridge: MIT Press, No. 10, p. 110-131, 1989.

FLORA, Samuel. **Le Corbusier and the Architectural Promenade**. Basileia: Birkhauser, 2010.

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HARRIS, Sebastian. Le Corbusier between sketches. A graphic analysis of the Acropolis sketches. In: INTERNACIONAL CONGRESS: LE CORBUSIER, 50 YEAR LATER, 2015, Valencia. **Anais eletrônicos...** Valencia: UPV, 2015. Disponível em: <<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/LC2015/LC2015/paper/view/911>> . Acesso em: 03 jun. 2018.

IMDB. **O Gabinete do Dr. Caligari**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0010323/mediaviewer/rm1376043264>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. Tradução de: Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac, 2009.

COLUMBUS. Direção: Kogonada. Superlative Films: 2017. 104min, Color. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/movie/columbus/id1263346210>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

KURAN, Aptullah. **The Mosque in Early Ottoman Architecture**. Chicago: The University of Chicago Press, 1968.

SOUZA, Eduardo. AD Classics: Parc de la villette / Bernard Tschumi Architects. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>>. Acesso em: 03 jun. 2018.

TRABULO, Maria L. **Promenade architecturale: paralelismos hápticos na Arquitetura e no Cinema**. 2017. 130 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) – Universidade Lusíadas, Porto, 2017.

TSCHUMI, Bernard. **Architecture and Disjunction**. Cambridge: The MIT Press, 1996.

TSCHUMI, Bernard. **Cinégramme Folie: Le Parc de La Villette**. Princeton: Princeton Architectural Press, 1987.

VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary**. Assemblage, Cambridge: MIT Press, No. 21, p. 44-59, 1993.