

PROVOCAÇÕES E INSPIRAÇÕES NAS ARQUITETURAS FÍLMICAS

Arícia de Oliveira Machado¹

Sobre ALLON, Fábio. *Arquiteturas Fílmicas*. Curitiba, PR: Encrenca: 2016, 206 pp, ISBN 978-85-68601-05-1



RESUMO: Trata-se de uma resenha crítica do livro *Arquiteturas Fílmicas* (2016) escrito pelo arquiteto, realizador e professor Fábio Allon. O livro apresenta conformação monolítica e se estrutura em doze divisões, com introdução, cinco capítulos e considerações finais. A presente resenha aponta ideias pertinentes desenvolvidas no livro sobre a relação entre cinema e arquitetura e nas análises das chamadas *arquiteturas fílmicas* dos sete filmes abordados pelo autor. A ideia é destacar os principais pontos buscando inspirações para os processos de criação dos espaços da ficção e da realidade.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Arquitetura; Sociedade; Realização fílmica.

ABSTRACT: This is a critical review of the book *Architectural Films* (2016) written by the architect, director and professor Fábio Allon. The book has a monolithic structure and is divided into twelve divisions, with an introduction, five chapters and final considerations. This review points out pertinent ideas developed in the book on the relationship between cinema and architecture and in the analysis of the so-called filmic architectures of the seven films addressed by the author. The idea is to highlight the main points seeking inspiration for the processes of creating spaces for fiction and reality.

KEYWORDS: Cinema; Architecture; Society; Filmmaking.

¹ Mestra em Ecologia e Evolução (2015). Mestranda do Programa de Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Vinculada à linha de pesquisa 2: processos de criação no cinema e nas artes do vídeo. E-mail: aricuca@hotmail.com

O livro se propõe à expor relações entre cinema e arquitetura se debruçando sobre sete filmes sem deixar de mencionar outros mais brevemente. O autor aponta características, faz análises e relações investigando o papel narrativo da arquitetura nos filmes e a influência do cinema na arquitetura e na forma como esta é percebida e assimilada pelas pessoas.

Os filmes abordados são: *Asas do Desejo* (1987), *Meu Tio* (1967), *Playtime* (1958), *O Show de Truman - O Show da Vida* (1998), *Metrópolis* (1927), *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982) e *Dogville* (2003). Dessa forma, o livro pode ser dividido em dois momentos, um primeiro momento de ambientação cujo principal foco é relacionar arquitetura e cinema e um segundo momento que vai evidenciar tais relações refletindo sobre elas nos sete filmes. Cada capítulo se desenvolve de uma maneira fluida e frequentemente termina com uma deixa para o que vem a seguir. A linguagem é acessível para os interessados na área, com a explicação e constante referência dos termos presentes.

Na introdução um apanhado geral de estudos que relacionam cinema e arquitetura evidencia interesses incomuns nas duas artes, legitimando-as como artes espaço-temporais. A introdução aborda como cinema e arquitetura se inspiram um no outro e tem um papel influente na apreensão dos códigos e significados pelo público trazidos frequentemente, de um para o outro. O capítulo destaca o papel narrativo e de verossimilhança do cenário e define o objeto de estudo do livro: *A arquitetura fílmica* sublinhada como um dos componentes do que seria o espaço fílmico, uma construção que o legitima seja ela física ou virtualmente construída para tal fim ou já existente e enquadrada pela lentes no processo de filmagem.

O capítulo seguinte intitulado *A Arquitetura como agente fílmico*, aprofunda as relações entre arquitetura e cinema. O capítulo é dividido em três partes, subcapítulos, o que torna a assimilação do conteúdo mais didática. A primeira, intitulada: *Aspectos técnicos: Os condicionantes do Espaço Fílmico* foca na linguagem cinematográfica, abordando as unidades e os procedimentos de um filme, sempre objetivando o papel de cada unidade e procedimento na construção espacial fílmica e fazendo relações com a construção arquitetônica.

O autor não só consegue localizar o leitor quanto às unidades de um filme, mas o desperta para relações diversas entre elas e outras artes, mais frequentemente a arquitetura. Dentre as relações temos as do plano fílmico com as vistas de um projeto arquitetônico e as da montagem de uma sequência fílmica com o trajeto percorrido em uma construção. Tais colocações nos provocam para pensar a construção do espaço a partir da montagem e o estabelecimento de um trajeto, percurso, como uma narrativa.

Na segunda parte: *A ficção arquitetônica: Tempo, Espaço e Narrativa* o autor retoma algumas ideias do subcapítulo anterior, dessa vez sob uma perspectiva mais voltada para arquitetura, com arguições sobre como a experienciamos. O autor traz colocações de Grigor Murray que destaca as construções sendo constantemente moldadas pelo olhar do visitante e desenvolve a ideia dialogando com afirmações de Hugo Munstemberg, Francis Vanoye, entre outros autores. Nesse subcapítulo

percebemos o quão importante é a bagagem cultural de quem está visitando uma arquitetura ou assistindo um filme na forma como percebe o espaço.

O subcapítulo: *O Imaginário Fílmico: O espaço representado e a Ilusão de Realidade* desenvolve articulações entre os processos fílmicos e arquitetônicos sublinhando o papel do desenho nas projeções da obra de ambas as áreas. Assim, é revelada a importância dessas projeções para refletir discursos arquitetônicos e fílmicos. O tópico se desenvolve para significação dos espaços urbanos pelos filmes e reflete sobre a ideia de realidade no cinema confrontando o realismo defendido por André Bazin e o Formalismo de Serguei Eisenstein. Iniciamos um percurso que analisa a arquitetura fílmica de sete filmes em que as ideias expostas até então serão sublinhadas e aplicadas.

No capítulo *Dando Asas à Realidade - O presente refletido sob o céu de Berlim* se debruça sobre o filme *Asas do Desejo* (1987) de Wim Wenders para refletir sobre o papel da cidade na narrativa e sua ressignificação pelo filme. Na obra experimentamos uma Berlim sob perspectivas diferentes, a cidade é recortada conferindo qualidades plásticas aos quadros fílmicos, que nos aproximam da experiência vivida pelos seus personagens. O autor elege espaços da cidade significantes na narrativa e discorre sobre o papel de cada um deles nela. Percebemos que os espaços podem adquirir significados metafóricos que vão além ou através do seu passado ou sua memória. Assim o autor articula conceitos de realismo no cinema trazendo autores como André Bazin e Siegfried Kracauer para falar da estética do espaço e agregar a seleção da realidade recortada pelo enquadramento, que assim, transforma o espaço real em arquitetura fílmica. Lemos ainda neste capítulo sobre o papel do Neorealismo na forma como opera a arquitetura e o espaço fílmico em uma narrativa indo de encontro às teorias de um cinema realista.

O capítulo termina voltando-se às potencialidades plásticas das arquiteturas fílmicas para revelar o interior dos personagens citando o cinema expressionista e o período mudo do cinema. Anuncia-se, na sequência, a abordagem de uma arquitetura com intervenções ou manipulações que objetivam sua desfamiliarização e sua recriação a serviço da narrativa.

No capítulo *Mãos de Tesoura* o autor inicia abordando dois filmes de Jacques Tati: *Meu Tio* (1958) e *Playtime* (1967), ambas obras refletem sobre o advento da cidade moderna. Mais especificamente em *Meu Tio*, temos um bairro tradicional contraposto à um bairro moderno que são descritos e comparados pelo autor do livro, Allon levanta discussões sobre o espaço público *versus* o privado, o ambiente funcional, a ordenação e indução de comportamentos no projeto arquitetônico, entre outros.

Sobre *Playtime* o autor faz importantes articulações entre as arquiteturas do filme remetendo à cidade impessoal e ao urbanismo racionalista. O subcapítulo expõe vários pensamentos da arquitetura para analisar ambos filmes de Jacques Tati. É interessante nos atentar que os dois filmes realizados no final dos anos 50 e 60 reforçam uma preocupação da época externada sob uma arquitetura fílmica.

Se as arquiteturas fílmicas dos dois filmes de Jacques Tati foram projetadas para o filme e boa parte construídas em estúdio, no filme *O Show de Truman - O Show da Vida* (1998), *Seaheaven* é uma cidade com ares artificiais e cenográficos, mas encontrada e recortada de uma cidade existente: *Seaside* na Flórida. O autor faz neste capítulo uma análise bastante crítica da ideia de “Vila ideal” propagada pela corrente *New Urbanism*, Novo Urbanismo, partindo da cidade *Seaheaven* do filme e indo para os empreendimentos do mundo real, como os *Alphavilles* disseminados no Brasil. O autor orienta para reflexões sobre a ideia de uma cidade extremamente regulada e vigiada apontando para características propagadas por tal conceito urbanístico como a exclusão social, e a evasão da realidade.

No capítulo *Cidades do Amanhã* temos a primeira parte, *O Déjà Vu do futuro em San Angeles*, que nos induz à pensar sobre o papel da arquitetura na projeção de uma organização urbana e social embasada pelo *zeitgeist* contemporâneo à realização ou concepção da obra fílmica. É abordado aqui um futuro no qual projetamos arquiteturas que espelham preocupações e desejos de uma época. O autor começa tratando do filme pioneiro à ressaltar a arquitetura como expressiva de um futuro distante.

Metrópolis (1927), aponta uma estrutura social e reforça a atmosfera opressora pela sua visualidade imponente e sombria que é garantida pela sua *arquitetura fílmica*. O autor discorre ainda sobre construções marcantes que imprimem o avanço tecnológico de uma sociedade e a miscigenação cultural. Em seguida, temos a discussão sobre a conformação espacial apresentada no filme *Blade Runner - O Caçador de Andróides* (1982), cujo papel narrativo e valorização no filme o autor destaca. Com a descrição das características da megalópole do filme, San Angeles, há uma interessante reflexão sobre sua configuração urbana e seu papel na narrativa e atmosfera do filme. O autor não se limita apenas às questões urbanísticas como destaca ainda outros objetos do filme que revelam sobre o pensamento de uma sociedade. Ele elenca elementos que passam ideias como miscigenação, consumismo e manipulação de identidade. Aqui é sublinhado o papel do cinema na assimilação da arquitetura pelo público, ajudando este a entender a conformação social de sua época e região. É relevante nesse capítulo a influência do cinema nas arquiteturas do presente e do futuro, pensando que as construções de um futuro imaginado imprimem os anseios de uma época e se fazem importantes para se pensar a sociedade do presente.

O último capítulo, *Cão Bravo* analisa e interpreta o espaço concebido para o filme *Dogville* (2003) de Lars Von Trier. É interessante que esse filme feche as análises das arquiteturas fílmicas no livro, pois se trata de uma arquitetura despida como sugere o nome do seu subcapítulo: *Despindo o Espaço*. Assim, percebemos, que ao longo do livro, partimos da arquitetura fílmica construído pelo recorte do real, caminhamos para sua reconstrução física em filmes a serviço de uma sátira ou outra característica da narrativa, seguindo para sua reconstrução em futuros imaginados, e para terminar abordamos a arquitetura desnudada, completamente fora do realismo nesta última análise.

Neste último capítulo o autor começa descrevendo o espaço do filme, constituído de uma planta baixa de uma pequena vila em tamanho real, riscada no chão de um estúdio. Os espaços delimitados são compostos por poucos móveis e objetos. A autor discorre sobre a importância dessa arquitetura na narrativa e atmosfera do filme, onde nada passa despercebido, mas também como essas marcações no chão, respeitadas pelos personagens revelam códigos e ações artificiais em uma sociedade ou povo. Ainda no capítulo, o autor retoma a ideia de realismo no cinema colocando essa arquitetura como uma provocadora desta noção. O capítulo nos faz pensar na importância das intervenções e subversões da realidade para evocar de fato as relações reais escondidas ou maquiadas.

Refira-se por fim, que esta resenha ao fazer um atravessamento das principais abordagens, articulações, análises e críticas presentes no livro *Arquiteturas Fílmicas*, considera-o como um material de reflexão disciplinarmente diverso e original, que contribui para o debate acadêmico e artístico sobre as relações entre arquitetura e cinema.

O livro se faz fonte provocadora e inspiradora para a realização audiovisual e conceituação de espaços e fundações da ficção e da realidade.

REFERÊNCIA

ALLON, Fábio. **Arquiteturas fílmicas**. Curitiba, PR: Encrenca, 2016.

Recebida em: 02/07/2020

Aceita em: 20/08/2020