



## A Produção Arquitetônica dos Espaços Imaginários no Cinema

Verônica Moralli de Andrade<sup>1</sup>

### Resumo:

Os cenários cinematográficos, construídos com auxílio da arquitetura, são partes fundamentais na concepção de um filme em razão de contextualizarem o espectador em questões como espaço e época de uma narrativa. O presente artigo é um recorte de um trabalho final de graduação de Arquitetura e Urbanismo, e tem como objetivo apresentar uma perspectiva histórica da representação desses cenários arquitetônicos nas mídias audiovisuais. Para isso, foi realizada, primeiramente, uma análise com foco na arquitetura de obras cinematográficas selecionadas. Também foi necessária uma revisão literária, bem como pesquisas em artigos científicos relacionados para, a partir de então, gerar hipóteses relacionadas aos cenários e como estes são responsáveis pelo diálogo entre arquitetura e cinema. A relevância deste estudo se dá no ponto que é necessário compreender como uma área técnica, que muitas vezes é deixada em segundo plano, pode ser também a protagonista da história.

**Palavras-chave:** Arquitetura. Cinema. Cenário. Direção de arte.

---

<sup>1</sup> Arquiteta e Urbanista pela FAU Mackenzie. Realiza pesquisas na área de Direção de Arte, sendo integrante do grupo de pesquisa *Arte, Design: linguagens e processos*. Possui experiência em assistência editorial no Periódico *Cadernos de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo* editado pelo Mackenzie.

## **Introdução**

A concepção da Arquitetura como expressão de qualidade estética fez com que esta matéria fosse classificada como um dos membros das belas artes - juntamente com escultura, pintura, música e poesia - por filósofos como Immanuel Kant (1724-1804) e Friedrich Hegel (1770-1831). Entretanto, diferente das demais, a Arquitetura possui um vocábulo tridimensional, que inclui o homem em uma imersão de espaço, possibilitando a caminhada e vivência de diferentes percepções, e interações na própria arte (ZEVI, 1948).

Assim, pressupõe que a representação arquitetônica em meios que não sejam através da experiência de vivenciá-la seja incompleta, porém, a sua representação imagética tem importante papel nos processos criativos, tanto na pré-construção, quanto na pós. Os primeiros precursores dessa reprodução foram os desenhos manuais, os conhecidos croquis, que são uma das principais ferramentas utilizadas pelos arquitetos para manipularem os diferentes aspectos de seus registros gráficos em sua concepção projetual (PERRONE, 2018), além de serem muito utilizados na concepção de *storyboard*.

A noção de perspectiva advinda das pinturas renascentistas, por sua vez, foi essencial para interpretação correta dos volumes, profundidade, espaço internos ou paisagens, e todo tipo de grafia que busca reproduzir as características tridimensionais da realidade, sobretudo a arquitetura. Essa concepção foi essencial para facilitar o entendimento de resultado de algumas intenções projetuais, entendendo melhor a ambiência pretendida. A arquitetura de imagens visuais, por sua vez, ganhou um destaque evidente em razão dos projetos passarem a adotar a estratégia da persuasão instantânea, com edificações que se tornam verdadeiros produtos visuais (PALLASMAA, 2011). Neste contexto, as fotografias fizeram papel importante nessa representação arquitetônica por possuírem caráter documental ao registrar transformações das cidades no mundo.

Após inúmeras representações de apenas duas dimensões, no final do século XIX, a arquitetura passou a conferir qualidade estética a uma arte em ascensão. Segundo o intelectual Ricciotto Canudo (1923), essa nova arte entrou na linha de pesquisa de Hegel e Kant, servindo de continuação de seus trabalhos. O cinema, conhecido como a sétima arte, é uma expressão que permite definir dimensões e essência do

espaço existencial, tal como a arquitetura. Assim, o diálogo entre esses dois meios artísticos tem a possibilidade de experimentações diversas e, nesta situação, ambos são dependentes entre si para criação de cenas experienciais de várias situações e propostas.

A presente pesquisa, portanto, procura responder à seguinte questão norteadora: como a arquitetura em sua essência pode ser encontrada nas produções cinematográficas ao longo dos anos? É proposto, para tanto, que o estudo utilize como metodologia a pesquisa exploratória do tema, com abordagens de diferentes filmes e estudos de suas técnicas empregadas, como também uma revisão literária e apoio de artigos científicos. Assim, o artigo faz uma análise cronológica da representação da arquitetura em meios audiovisuais e como esta faz diferença na concepção cinematográfica do filme e auxilia o espectador em sua interpretação.

### **Contextualização Histórica do Cinema e a Produção de Espaços Imaginários**

O cinema, tal qual como conhecemos, teve um longo processo de adequação e evolução ao longo dos anos. De pequenas caixas de projeções de sombras, com a primeira exibição de filmes dos irmãos Lumière, às grandes produções que assistimos atualmente, houve avanço de tecnologias, técnicas e, principalmente, do local de gravação dos filmes: os conhecidos estúdios. Nos primórdios do cinema, os filmes de curta duração eram gravados com caráter documental, com intenção de registrar somente atividades do cotidiano, como a chegada de um trem, um bebê se alimentando, operários saindo de uma fábrica, entre outros. De modo geral, eram cenas gravadas ao ar livre, em plano geral e com a câmera fixa, sem grande produção técnica e criativa.

É no século XX, período justamente caracterizado por experimentações e redefinições artísticas, que a sétima arte é exposta ao público de maneira mais marcante. Nesse período, há um forte diálogo entre essa nova expressão com a arquitetura, em razão de uma possibilitar a outra, trocas de novas experiências e testes. Dessa maneira, há a criação de espaços fictícios destinados exclusivamente para os filmes: os famosos cenários (LEZO, 2010).

### **O pioneirismo da Teatralidade de Méliès (1900-1910)**

Foi com o parisiense Georges Méliès que o cinema foi elevado para categoria de arte e espetáculo. O conhecido “cinema de atrações” foi possível graças à sua experiência com ilusionismo, sua marca pessoal que, ao ser colocada nos filmes, propiciou a evolução da linguagem fílmica, na qual se aliam o teatro, os efeitos especiais - com a técnica de corte - e a arquitetura das cenas. O francês dava tanta importância ao espaço cênico, que reconheceu a necessidade de uma locação para o registro de sua criação. É no lendário *Théâtre Robert-Houdin* que encontra um lugar para seus shows de ilusionismo, tornando-o um estúdio e sala de projeção, montado para gravação com iluminação artificial para filmagens, um pioneirismo na época (SABADIN, 2018).

O teatro, entretanto, tinha limitações em sua estrutura ao abrigar suas experimentações cinematográficas. Tal limite foi resolvido com a construção de um estúdio de vidro em Montreuil, a *Star Film*, que possuía todas as instalações necessárias para produção, como camarins para atores, equipamento de filtração de luz, zonas técnicas, armazéns para cenários entre outros elementos cinematográficos. Foi nesse momento que Méliès construía cenários deslocáveis que contextualizavam diversas situações, explorando toda a encenação de suas apresentações, sendo “o primeiro a adaptar ao cinema as maquetes (já em uso nos teatros ou circos), e as filmagens através de um aquário” (SADOUL, 1983, p.29).

O primeiro filme que celebrou essas experiências foi a película de 14 minutos “Viagem à Lua” (*Le voyage dans la Lune*), de 1902. Em razão da ausência de tecnologia na época, o diretor utilizou a estrutura de palco e recursos cênicos teatrais para montar 18 cenários, com pinturas de paisagens nos fundos falsos dos cenários, espaços e níveis diferenciados de ação para orientar o olhar espectral e a câmera fixa em frente ao palco, representando o olhar do espectador do teatro. Com isso, o diretor podia dar profundidade às cenas, conseguindo tornar os efeitos e ilusões mais críveis.

### **Os anos 20 e a Representação Arquitetônica da Cidade**

Na década de 1920, um movimento artístico procedente da poesia e pintura, e que também influenciou o teatro e a arquitetura, iniciou a valorização do cinema como arte na Alemanha. O expressionismo alemão se concretizou como um dos estilos do cinema mudo mais reconhecidos, carregado de interpretações subjetivas do mundo,

e inquietações da existência humana através de imagens distorcidas e irrealis, representando assim um sentimento presente na sociedade alemã no período pós-guerra (SABADIN, 2018).

Uma obra prima cinematográfica que inaugurou o movimento e que é considerada a melhor representação do Expressionismo Alemão é o filme “O Gabinete do Doutor Caligari” (1920), do diretor Robert Wiene. Com a estilização da cenografia, luzes e personagens, o clássico mergulha o espectador em um universo distorcido ao contar a história de um hipnotizador e um sonâmbulo recém-chegados a um vilarejo, local que logo passa a ter uma série de assassinatos.

Ao utilizar a dimensão arquitetônica das paisagens como um subtexto, o filme utiliza de uma estética irregular, com cenários dramáticos geometricamente angulosos, pintados fora de perspectiva e com linhas tortas, para retratar a personalidade e características psicológicas das personagens. Móveis que não se encaixam na anatomia humana, um forte jogo de luzes e sombras são aspectos marcantes encontrados nos espaços abstratos em diferentes cenas para discutir a sanidade e loucura presentes na época.

Deliberadamente artificiais, os cenários foram pintados de forma distorcida, fora de perspectiva. As angulações de câmera enfatizaram o fantástico e o grotesco, o contraste de luzes e sombras tornou-se mais forte, e as interpretações dos atores, teatralmente histriônicas (SABADIN, 2018, p.71)

Em 1927, outro filme alemão importante abriu caminho para a área de ficção científica em termos de histórias e tecnologia, configurando a primeira distopia científica. Do diretor Fritz Lang e roteiro de Thea von Harbou, o filme “Metrópolis” (1927) mostra as injustiças sociais através da arquitetura da cidade, com a elite morando na parte elevada, enquanto uma segunda cidade é encontrada nos subterrâneos, onde os trabalhadores operam máquinas para sustentar as camadas de cima.

O filme traz inovações para a época por ser o primeiro a trazer um caráter futurista a uma personagem principal inédita, a cidade. Para isso, foi preciso o levantamento de diversas referências arquitetônicas, como características da cidade de Manhattan e do estilo *art déco*, para traduzir o fascínio por grandes escalas, com edifícios imponentes e a energia da época industrial em visuais limpos e linhas alongadas. O

responsável por tornar essa ideia possível é o arquiteto e pintor Eugen Schufftan (1893-1977), com a invenção da técnica que leva o seu nome (LEZO, 2010).

O Processo Schufftan consiste basicamente na sobreposição de atores, posicionados longe das câmeras para ficarem em menor escala, sobre maquetes do cenário, auxiliados por espelhos especiais, com partes refletoras e transparentes. Assim, a câmera é posicionada 45° em relação ao plano do filme, encaixando os autores na parte transparente, dando a ilusão de estarem na mesma escala da maquete e fazendo parte do cenário. O resultado é uma cena de grande escala muito bem-feita e convincente (JACOBSEN e SUDENDORF, 2000). Tal técnica foi adotada por diversos diretores, tal como Alfred Hitchcock em filmes como “O Ringuê” (1927), “Chantagem e Confissão” (1929), “Os 39 Degraus” (1935) e na primeira versão de “O Homem que Sabia Demais” (1956).

**Figura 01 e 02:** Set de filmagem do filme *Metrópolis* com indicação dos elementos necessários (ator, maquete e espelho) para processo Schufftan e o resultado final.



**Fonte:** <https://www.youtube.com/watch?v=pU0k9YzNMwM&t=624s>

## **Hollywood e o cinema dos Estados Unidos**

Apesar do cinema ser concebido na Europa, a América foi grande responsável pelo avanço tecnológico e difusão da sétima arte. Thomas Edison, por exemplo, foi um dos principais contribuidores para esse feito, por ser o inventor do *Kinetoscope* (em português, Cinetoscópio), primeiro equipamento que se tem registro de gravações cinematográficas, com reprodução individual (SABADIN, 2018). Com a instalação deste equipamento no seu estúdio *Black Maria*, em 1892, tem-se o primeiro estúdio no formato que conhecemos atualmente. Sua principal característica é pintura

externa em preto para auxiliar na captação da iluminação natural através de um teto retrátil. Além disso, ainda contava com uma estrutura que garantia o giro do estúdio para que este acompanhasse o movimento do sol durante o dia.

Após o episódio conhecido como “Guerra das Patentes de Thomas Edison”, grandes estúdios cinematográficos foram formados, tais como *IMP/Universal*; *Paramount*, *Fox*, *United Artists*, *Columbia* e *Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)*. Em busca de cenários naturais e clima agradável, os estúdios começaram a se expandir pela América do Norte, em direção a Costa Leste, onde acharam um subúrbio de terrenos baratos chamado Hollywood, que hoje possui o próprio conceito de cinema (SABADIN, 2018). Assim, a arquitetura do cinema era, muitas vezes, as paisagens naturais do lugar. A região atraiu rapidamente artistas de várias áreas e, em 1927, produtores da área fundaram a *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (em português, Academia de Artes e Ciências Cinematográficas), para conferir ao cinema caráter intelectual, cultural e artístico, que posteriormente criaria a premiação do Oscar.

No mesmo ano, um estúdio cinematográfico veio para revolucionar a história do cinema com a inserção do som nas produções, a *Warner Bros.* Com tal advento, foi necessária a rápida adaptação dos demais, reconstruídos para que fosse possível garantir isolamento acústico nas instalações. Dessa forma, os estúdios passaram a ser mais complexos, com grandes estruturas similares a hangares, conhecidas como *soundstages* (SABADIN, 2018). Além disso, as produções passaram a ter um ritmo de filmagem diferente em razão do posicionamento dos microfones, escondidos nos cenários, que precisam ficar próximos à ação. As salas de projeções, por sua vez, também tiveram que sofrer adaptações arquitetônicas para instalações acústicas das edificações.

### **...E o Vento Levou e a Direção de Arte**

Um filme que surgiu nesse ambiente e que se consagrou como a maior bilheteria do cinema é o clássico “...E O Vento Levou” (1939). Passado por diversos diretores, como Victor Fleming, George Cukor e Sam Wood, o filme contou com a produção de David O. Selznick, um nome de grande importância para os estúdios na época. Em razão da constante mudança de diretores ao longo das filmagens, o filme corria

o risco de ter uma mistura de concepções estéticas, o que poderia acarretar uma linguagem visual confusa.

Foi o cuidadoso trabalho de William Cameron Menzies que, ao projetar a sequência de planos da produção através de *storyboard* de cada tomada do filme, deu uma unidade ao longa, mesmo depois das sucessivas trocas de diretores. O filme, então, foi um dos primeiros a ter sequências planejadas através dessa técnica. Foi junto com o magistral uso das cores, com destaque para o característico vermelho saturado, que Menzies é considerado o pioneiro na profissão de diretor de arte, sendo reconhecido inclusive pela Academia, que criou uma categoria no Oscar especialmente pelo uso da cor para aprimorar o clima dramático.

O cinema norte-americano inaugurou a função do diretor de arte, ou production designer, em 1939, no filme *E o vento levou*, de David O. Selznick. O trabalho realizado por William Cameron Menzies, que desenhou quadro a quadro a produção a ser realizada, descrevendo nos mínimos detalhes todos os elementos que comporiam os enquadramentos, levou seu produtor à definição da nova função na produção cinematográfica: o production designer, nacionalmente difundido como diretor de arte. (HAMBURGER, 2014, p. 18)

A partir desse momento, portanto, a arquitetura junta-se a diversos recursos com grande impacto visual, como luz, som, cor, maquiagem, figurino, temperatura, objetos de cena e fotografia, para propor uma equipe técnica fundamental ao cinema, a direção de arte. Em suma, esta área do cinema é responsável pela espacialidade, visualidade, atmosfera, além da explicitação da dimensão simbólica da cena, tanto no meio audiovisual, como cênico, de performance, fotografia e instalações em geral. Para Hamburger

quando falamos em direção de arte, estamos nos referindo à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que se caracterizam pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência (HAMBURGER, 2014, p. 26).

### **As inovações da época**

No período da Segunda Guerra Mundial, o set de filmagem se configurou como sendo o próprio campo de guerra, uma vez que o cinema estava a serviço do Estado. Nessa época, com os custos voltados para indústrias bélicas, a linguagem dos filmes foi alterada para poucos cenários e até mesmo diminuição de luz, dando um tom ainda mais dramático aos longas (SABADIN, 2018). Porém, após esse período, o cinema mundial caiu drasticamente. Tal queda se dá principalmente em razão da



sólida inserção da televisão nos lares e das sucessivas crises do pós-guerra. Dessa forma, apenas os grandes estúdios, tais como *Warner*, *Paramount*, *Fox*, *Universal*, *MGM* e *Columbia* conseguiram sobreviver, mas não sem reestruturação de cargos e pessoas.

Passada essa reestruturação, uma Nova Hollywood surge em razão de novos talentos que possuíam um amplo repertório de quem havia crescido com influência da televisão. Nessa época, que se compreende principalmente nos anos 60 e 70, houve a expansão das fronteiras geográficas, com parcerias entre os estúdios norte-americanos e os europeus. A transição entre os anos 70 e os 80, por sua vez, teve como principal audiência o público jovem. Com esse novo foco, as comédias românticas ganharam espaço e os cenários passaram a ser os colégios e ambientes descontraídos frequentados por esse público (SABADIN, 2018).

O período também foi marcado pela abertura de portas para produções focadas em gêneros de aventuras e ficção científica, auxiliados pelo avanço da computação gráfica. A construção do cenário físico nos sets de filmagens de estúdios cinematográficos alinhados com a tecnologia de efeitos especiais, principalmente os gerados através de *CGI* (*Computer generated imagery*, em português, Imagens geradas pelo computador), tornam-se essenciais para ambientar o espectador na história a partir desse período. Um grande exemplo da utilização dessa dupla é a famosa saga da cultura pop, “*Star Wars*”. Criada por George Lucas em 1977, a franquia é considerada uma das maiores do cinema, com três trilologias cinematográficas, e diversos *spin-offs*, composta por séries animadas e jogos de videogame. O motivo de tamanho sucesso é, sobretudo, a criação narrativa de todo um universo imaginário com 32 planetas diferentes, mostrados em apenas 10 filmes.

Para Zanella (2019), a representação das cidades nesses locais utiliza-se da arquitetura como visão de mundo, que consiste em mostrar um tempo diferente do nosso por meio dos espaços cinematográficos. A arquitetura do filme, dita futurista, possui variações em sua representação. Para representar um futuro otimista, por exemplo, utiliza-se em sua linguagem elementos tecnológicos, juntamente com o estilo *art déco* americano, representando as megalópoles desenvolvidas imaginadas. Foi utilizado, para a concepção de alguns desses cenários, locais reais, com edificações já pré-existentes. Foi essa decisão que, após diversos estudos com

diferentes levantamentos, deu um caráter fidedigno e crível ao filme, mesmo com intervenções cenográficas para representar o mundo de outros planetas (ZANELLA, 2019). Além dessas, entretanto, há ainda aquelas que são elaboradas através da computação gráfica, com a utilização de *chroma key*.

Outra característica importante dessa saga se dá também na escala arquitetônica. Percebe-se que as edificações são reunidas em dois grupos diferentes: no primeiro, a escala é pequena, e configura-se nas habitações dos personagens - que podem ser desde palácios, habitações simples, exílios ou até mesmo interior de veículos AT-AT -. No segundo grupo, a escala grande, são os monumentos que aparecem ao longo do filme (ZANELLA, 2019). Com essa saga em específico, que tem uma forte memória midiática e imagem comercial, é importante ressaltar que, mais do que trazer uma experiência de consumo, traz principalmente um consumo de experiências. Em outras palavras, é através do auxílio arquitetônico utilizado no filme que é possível acreditar e vivenciar as diferentes galáxias existentes nos filmes.

Dessa época, outra produção que vale ser citada é “Blade Runner” (1982), do diretor Ridley Scott. Situado em um futuro distópico, o filme utiliza da arquitetura para mostrar tanto a diversidade dos povos retratados no longa, como também a decadência que uma cidade superpopulosa pode possuir. Segundo o diretor no documentário “Dangerous Days” (2007), a equipe de artes utilizou como base a cidade de “Metrópolis” (1927), com tomadas guia do filme de Lang, e a utilização de maquetes dos prédios e da técnica *Matte Painter* - representação pintada de um cenário, ambiente, ou localização distante - muito semelhante à solução já citada do filme expressionista, porém transformado em uma distopia escura e poluída, diferente do precedente. Assim, foi possível criar planos gerais com grande conglomeração de arranha-céus, que nascem de subúrbios superpovoados; chaminés industriais, e edifícios com arquitetura eclética, com a utilização das ordens clássicas, até volumetrias funcionais, com pirâmides e cilindros (ALTAMIRANO, 2014).

Outra técnica citada no documentário de 2007 foi a utilização de ambientes urbanos pré-existentes, com gravações externas aos estúdios e que tem a rua como cenário principal. Assim, foi usado tratamento de fachada com placas modulares que

possuíam elementos de caráter futurista para revestir os edifícios de aparência tradicional, e artifícios como umidade e fumaças para dar identidade visual mais sombria para o filme. Feito de maneira construtiva, “Blade Runner” (1982) mostra mais uma vez como os cenários são importantes para ambientar o espectador no contexto social, político, econômico e ambiental de uma produção audiovisual.

### **O cinema do século XXI**

No século seguinte, o cinema é marcado pela globalização. A revolução digital abriu possibilidades infinitas para produção audiovisual através das novas plataformas e formatos, como canais no Youtube e *streams* por exemplo, que oferecem a opção de acessar e assistir em qualquer momento e local (SABADIN, 2018). Temos então, uma maturidade nas produções cinematográficas americanas e estrangeiras, com ideias inovadoras, ricas em detalhes e experimentações para atrair a atenção, tanto do público, como também da Academia.

Um filme do começo do século que retrata exatamente esse ambiente de inovação, foi “Dogville”, de 2003. Do excêntrico diretor Lars Von Trier, a característica principal do filme encontra-se em seu cenário que, ao mesmo tempo, é a sua ausência. Seu espaço fílmico ocorre na representação de uma vila sobre um palco, com iluminação artificial, e com limitação das casas e da rua através de marcações com linhas de giz, assemelhando-se muito à representação de paredes de uma planta baixa simplificada de um desenho técnico arquitetônico. Assim, o cenário possui uma grande carga significativa, por sua construção depender do imaginário do espectador (SOUZA; TRENTIN, 2015), com referências arquitetônicas já pré-existentes.

A ausência de elementos construtivos garante ao espectador uma visão absoluta do espaço, e diferentes perspectivas ao acompanhar ao mesmo tempo a cena principal e a secundária. Para direcionar a atenção nesse ambiente aberto, o diretor ainda utiliza a iluminação da direção de arte, guiando o que deve ser visto e o que deve permanecer em segundo plano. Essa forma de representação escolhida é essencial para a construção narrativa do filme (SOUZA; TRENTIN, 2015). A ideia central é a desconstrução, tanto do cenário, como da confiança do bem, mostrando as personagens em sua visão mais crua, com todos seus defeitos e maldades. A

produção nos mostra que a violência está na nossa frente, como também na frente dos personagens, e a incapacidade de ambos de deter que ocorra.

O filme “A Origem” (2010), do diretor Christopher Nolan, por sua vez, além de utilizar da arquitetura na direção de arte para a construção dos cenários, também a utiliza como enredo, cuja principal história é a possibilidade de sonhos serem manipulados por arquitetos para construir uma realidade imaginária. A construção do irreal dessa obra encontra-se também associada diretamente ao cenário construído, que busca representar o infinito da mente humana. Para ilustrar, tem-se a cena icônica do corredor de hotel que submete os personagens à gravidade zero, onde construiu-se uma grande estrutura o qual funcionamento assemelha-se muito à roda gigante.

O primeiro filme estrangeiro a ganhar a categoria principal do Oscar, “Parasita” (2019) de Bong Joon-ho, também utiliza da arquitetura para contar uma história. A linguagem arquitetônica mostra as diferenças e desigualdades sociais de duas famílias coreanas através dos espaços internos e externos, do design e da sua ausência, da otimização do espaço e do seu oposto, e dos vazios e dos sólidos (NIOLI, 2019). A primeira família apresentada, que representa a classe trabalhadora, mora em um minúsculo apartamento, em um subsolo semienterrado - ou *banjiha*, um tipo comum de residência da classe trabalhadora na Coreia do Sul - que possui como únicos pontos de ventilação uma pequena janela alta que fica no nível da rua no cômodo principal e uma no banheiro, ao lado do vaso sanitário - este que possui uma elevação em uma plataforma de azulejos absurda e desconfortável aos olhos dos espectadores (FINN, 2019).

Por sua vez, a família de classe alta, para quem eles vão trabalhar, reflete a situação financeira oposta quando sua elegante casa é apresentada. Projetada por um famoso arquiteto coreano da trama, o cenário principal consiste em um minimalismo moderno, com predominância de madeira e concreto, e conceito aberto, que possibilita integração da sala com o jardim através de uma divisória de vidro. Este é um espaço habitacional que conquistou seu lugar na ordem social (FINN, 2019). O trabalho do designer de produção do filme, Lee Ha Jun, ao concretizar a área imaginada pelo diretor exigiu referência não de um estilo arquitetônico, mas a pesquisa de várias casas com design minimalista para capturar uma ótima disposição

do espaço. É quando essa casa é ampliada a cômodos secretos que a história também expande em sua dimensão de enredo e críticas sociais.

As duas casas apresentadas representam a verdade das duas famílias e a forma como elas existem economicamente. Enquanto uma possui uma belíssima vista de cima, a outra aparece quase enterrada. Não é apenas o princípio do filme “Metrópolis” (1927) (topo da elite, base da massa), mas a própria ideia de que o traçado urbano, e mesmo doméstico, é uma narrativa em si (NIOLI, 2019). Assim, percebe-se que essa obra, como também as demais apresentadas, não contam uma história sobre a arquitetura em si, mas mostram como narrativas diversas são contadas por meio da linguagem arquitetônica.

### **Conclusão**

Assim como as produções cinematográficas, o presente artigo buscou aproximar o leitor do mundo do cinema, com um ponto de vista arquitetônico. Neste passeio histórico foi possível perceber como estas duas artes andam de maneira interligadas e como essa parceria é benéfica para ambas as partes. Atualmente, é através da direção de arte, também conhecida como design de produção, que os cenários se tornam parte da concepção visual dos filmes e grandes responsáveis pela contextualização da história e de sua carga simbólica.

Nessa área técnica e criativa são encontrados lugares para novos significados e intenções, que garantem total diferença na complexidade da arte cinematográfica e em sua narrativa. Dessa forma, conclui-se, através da análise cronológica, que a produção arquitetônica dos espaços imaginários é essencial no cinema para passar as intenções e interpretações pretendidos no filme.

### **Referências Bibliográficas**

A ORIGEM. Direção de Christopher Nolan. Estados Unidos da América: Warner Bros, 2010. (148 min.), son., color. Legendado. Clipe

ALTAMIRANO, Rafael. **Cinema e Arquitetura: "Blade Runner"**. 2014. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/601530/cinema-e-arquitetura-blade-runner>. Acesso em: 15 fev. 2019.

BLADE Runner - O Caçador de Androides. Direção de Ridley Scott. Produção de Michael Deeley. Música: Vangelis. 1982. (117 min.), son., color. Legendado.

CANUDO, R. **Manifeste des sept arts**. Paris: Séguier. 1923

DANGEROUS Days: Making Blade Runner. Direção de Charles de Lauzirika. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2007. (214 min.), son., color. Legendado.

DOGVILLE. Direção de Lars von Trier. Dinamarca: Lions Gate Entertainment, 2003. (177 min.), son., color. Legendado.

E o Vento Levou. Direção de Victor Fleming. Produção de David O. Selznick. Atlanta: Metro-goldwyn-mayer, 1939. (245 min.), Son., color. Legendado.

FINN, Pat. **The Architecture of Inequality: On Bong Joon-ho's 'Parasite'**. 2019. Disponível em: <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/the-architecture-of-parasite/>. Acesso em: 10 maio 2021.

HAMBURGER, Vera. **Arte em Cena: A direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014. 420 p.

HAMBURGER, Vera Império. **O Desenho do Espaço Cênico: da experiência vivencial à forma**. 2014. 323 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes, Área de Concentração Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

JACOBSEN, W.; SUDENDORF, W. **Metropolis: A Cinematic Laboratory for Modern Architecture**. Munich: Edition Axel Menges, 2000.

LEZO, Denise. **Arquitetura, Cidade e Cinema: Vanguardas e Imaginário**. 2010. 229 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2010.

METRÓPOLIS. Direção de Fritz Lang. Produção de Thea von Harbou. Alemanha: Universum Film Ag, 1927. (153 min.), P&B. Legendado.

NIOLA, Gabriele. **Parasite: the movie of the year uses architecture to talk to everyone**. 2019. Disponível em: <https://www.domusweb.it/en/art/2019/11/17/parasite-is-the-film-of-the-year-and-it-uses-architecture-to-talk-to-everyone.html>. Acesso em: 28 dez. 2019.

O GABINETE do Dr. Caligari. Direção de Robert Wiene. Polônia: Universum Film Ag, 1920. P&B. Legendado.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele:** a arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011. 76 p.

PARASITA. Direção de Bong Joon-Ho. Coreia do Sul: Cj Entertainment, 2019. (132 min.), son., color. Legendado.

PERRONE, Rafael Antonio Cunha. **OS CROQUIS E OS PROCESSO DE PROJETO DE ARQUITETURA.** São Paulo: Altamira Editorial, 2018. 159 p. ISBN 9788599518250

SABADIN, Celso. **A História do Cinema para quem tem Pressa.** Rio de Janeiro: Valentina, 2018. 192 p. ISBN 978-85-5889-066-3

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial:** das origens a nossos dias. São Paulo: Martins Fontes, 1963. 213 p. ISBN: 9789722405577

SOUZA, Gêssica de; TRENTIN, Ludiani Retka. CONSTRUÇÃO E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO SOCIAL NO FILME DOGVILLE, DE LARS VON TRIER. **Revista Topus**, Uberaba, v. 1, p. 145-158, jun. 2015. Semestral. Disponível em: <http://www.revistatopus.com.br/edicao.asp?cod=1>. Acesso em: 01 maio 2021.

STAR Wars. Direção de Irvin Kershner, J. J. Abrams. Realização de George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd., Disney, 1980 - 2019. Son., color. Legendado.

VIAGEM a Lua. Direção de Georges Méliès. França: Star Film, 1902. (14 min.), P&B. Legendado

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1948. 298 p. (Coleção Mundo da Arte). ISBN 978-85-7827-084-1

ZANELLA, Arthur Simon. **A imagem da arquitetura no cinema e novas mídias: os espaços de Star Wars.** 2019. 256 f. Dissertação (Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019