

## A IMPORTÂNCIA DA ARQUITETURA E DO URBANISMO NA COMPREENSÃO DO CINEMA.

## THE IMPORTANCE OF ARCHITECTURE AND URBANISM ON THE UNDERSTANDING OF CINEMA.

<sup>1</sup> DA CRUZ, C. M., <sup>2</sup> MIRA, M. A. A.

<sup>1e2</sup> Departamento de Arquitetura e Urbanismo – Centro Universitário das Faculdades Integradas de Ourinhos - UNIFIO/FEMM

### RESUMO

Grande parte das obras do cinema mundial utilizam a arquitetura como cenário em uma ou mais cenas. Seja no cinema hollywoodiano, brasileiro, francês ou indiano, as construções estão sempre presentes. O objetivo deste trabalho foi mostrar como a arquitetura é importante e como a mesma influencia o público na compreensão dos filmes. Foram realizadas pesquisas em artigos e sites, além da análise de determinadas cenas. Ao assisti-las, percebe-se que sempre que aparece, a arquitetura funciona como indicador, podendo mostrar diferentes aspectos como: tempo, espaço e situação. Assim, sua importância fica clara e nota-se que seria impossível apresentar certas histórias ao espectador sem dar a devida atenção à arquitetura.

**Palavras-chave:** Arquitetura. Cinema. Cenário.

### ABSTRACT

Much of the work of world cinema uses architecture as the setting in one or more scenes. Whether in Hollywood, Brazilian, French or Indian cinema, the buildings are always present. The purpose of this paper was to show how important architecture is and how it influences the public in understanding films. Searches were performed on articles and websites, as well as the analysis of certain scenes. When watching them, it is clear that whenever it appears, architecture works as an indicator, and can show different aspects such as: time, space and situation. Thus, its importance is clear and it is noted that it would be impossible to present certain stories to the viewer without paying due attention to architecture.

**Keywords:** Architecture, Cinema, Scenario

### INTRODUÇÃO

O presente artigo tem a intenção de demonstrar a importância e a influência que a arquitetura e o urbanismo exercem sobre o cinema e sobre a compreensão do espectador acerca do que é observado nas telas.

Antes de relacioná-los, deve-se entender os conceitos de arquitetura, urbanismo e cinema. Segundo o Dicionário Michaelis (2019), arquitetura é:

arquitetura  
ar·qui·te·tu·ra  
sf

1 ARQUIT Arte e ciência de projetar e supervisionar a construção de edifícios ou outras estruturas que, por envolverem uma ordenação plástica aliada a concepções técnicas e funcionais, possam expressar os valores estéticos e

as necessidades práticas das sociedades em seus diferentes momentos e, desse modo, abrigar os diversos tipos de atividades humanas; arquitetônica.

2 ARQUIT Conjunto das obras arquitetônicas realizadas em países, continentes, civilizações ou épocas diferentes.

3 ARQUIT Modo como se dispõem as partes ou os elementos de um edifício ou de um espaço urbano, tendo em vista a criação de espaços agradáveis de vivência e experimentação.

4 ARQUIT Conjunto de princípios, normas, materiais e técnicas usados para o planejamento, o projeto, a especificação, a execução e a fiscalização de obras ou espaços arquitetônicos.

5 Conjunto de conhecimentos sobre a arquitetura, sistematizados e elaborados ao longo de sua história.

6 FIG Estrutura, disposição e organização de um conjunto geralmente harmônico: A arquitetura do corpo humano.

7 FIG Boa forma arquitetônica: Um edifício sem arquitetura.

8 FIG Qualquer projeto cuja realização comporta uma série de meios ou operações; intenção, plano.

9 INFORM Organização interna dos componentes de um computador, com referência específica ao modo como se transmitem os dados.

Tomando como base o mesmo Michaelis (2019), urbanismo pode ser definido como:

urbanismo

ur·ba·nis·mo

sm

1 O conhecimento e o conjunto de técnicas para a organização e o desenvolvimento racional de sociedades urbanas, conforme as necessidades de suas populações.

2 O estilo de vida próprio das cidades.

3 A arquitetura urbana.

Cinema é definido como (MICHAELIS, 2019):

cinema

ci·ne·ma

sm

1 CIN V cinematografia.

2 O conjunto de pessoas que exercem funções na indústria cinematográfica.

3 Estabelecimento com uma ou mais salas destinadas a projeções cinematográficas; cine.

4 FIG, COLOQ Atitude artificial.

Ao observar a definição formal do termo “cinema”, percebe-se que na verdade a “série de elementos técnicos e processos próprios para a produção de filmes, utilizados para captar e projetar imagens em sequência numa tela, dando ideia de

movimento”, formalmente deve ser chamada de **cinematografia**, bem como o meio de comunicação que apresenta o que foi citado anteriormente. (MICHAELIS, 2019)

Apesar da definição técnica ser outra, o mesmo dicionário mostra que o termo cinema é um sinônimo de cinematografia. Assim sendo, para melhor compreensão do artigo será utilizado o primeiro.

Ainda que sua relação seja pouco mencionada, a arquitetura (quinta arte) é imprescindível para a compreensão do cinema (sétima arte). As modificações no espaço retratado e suas características podem indicar de maneira silenciosa (sem fazer uso de falas ou legendas) diversos aspectos do roteiro. Basta observar o local utilizado como cenário que informações como época, local e situação ficam evidentes.

## MÉTODOS

A metodologia utilizada para a produção do presente artigo foi a pesquisa bibliográfica, utilizando sites e artigos online como material de apoio. Devido ao tema, também foram analisadas diversas cenas dos filmes citados no decorrer da pesquisa.

## DISCUSSÃO

Para entender a importância que a arquitetura e o urbanismo têm no cinema, faz-se necessário percebê-los como indicadores de diferentes aspectos: tempo (no sentido de época), espaço (no sentido de localização) e situação (ajudando na compreensão do enredo).

Esses aspectos aparecem de forma bem clara em trechos filmados em lugares reais como cidades famosas ou construções icônicas, mas também podem ser notados em ambientes criados especificamente para aquela tomada, através da construção de cenários que transmitem com exatidão a intenção da equipe de filmagem para aquela cena. Segundo o arquiteto e urbanista, mestre em arquitetura e cinema Romullo Baratto (2017):

A construção de cenários é, sem dúvida, um destes momentos. Permitindo grande controle sobre as condições de filmagem, cenários construídos em estúdios fechados proporcionam a possibilidade de se desprender de limitações relativas ao clima, às condições de luz e a eventuais contratempos que possam acontecer em filmagens realizadas em ambientes reais. Alfred Hitchcock é um exemplo de cineasta que fez extenso uso de cenários para criar espaços de tensão e horror em suas produções.

**Indicador de tempo:** a compreensão da arquitetura como indicador de tempo é facilitada ao tomar três filmes como exemplo: Tróia (2004), Homem Aranha: de Volta ao Lar (2017) e O Quinto Elemento (1997). Estes representam o passado (século XIII a.C.), o presente (2017) e o futuro (século XXIII) respectivamente. Apesar do título (no caso de Tróia) e o enredo (nos outros dois) derem dicas sobre a época retratada na trama, uma simples análise do cenário em uma cena externa aleatória deixa essa informação bem clara, eliminando a necessidade de qualquer outra dica que a explicita. Isso pode ser observado nas figuras 01, 02 e 03 que representam cenas dos filmes supracitados.

Figura 01: Troia do século XIII a.C no filme homônimo de 2004.



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/54/2d/99/542d99c703085ba0cf8735b728e8e07d.jpg>

Figura 02: Nova York contemporânea de Homem Aranha de Volta ao Lar.



Fonte: [https://www.reddit.com/r/PSW/comments/6kt1hd/1920x1080\\_spiderman\\_homecoming/](https://www.reddit.com/r/PSW/comments/6kt1hd/1920x1080_spiderman_homecoming/)

Figura 03: Nova York futurista de O Quinto Elemento.



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/601371/cinema-e-arquitetura-o-quinto-elemento>

**Indicador de espaço:** a arquitetura presente no cenário de um filme ajuda o espectador a localizar instantaneamente o local onde a trama se passa e isso geralmente ocorre através da representação de pontos de referência conhecidos pelo público em geral. Novamente três obras servirão como exemplo: Gladiador (2000), Ratatouille (2007) e Os Vingadores (2012). Os cenários representam as cidades de Roma, Paris e Nova York, respectivamente. É interessante que essa noção de localização permanece mesmo no caso de uma animação como Ratatouille ou em um filme de época como O Gladiador, onde a Roma antiga foi modelada digitalmente. As figuras 04, 05 e 06 mostram cenas dos filmes citados anteriormente, onde fica claro onde a história se passa.

Figura 04: Coliseu Romano em Gladiador.



Fonte: <http://laviniayin02.blogspot.com/2015/06/gladiator.html>

Figura 05: Paris em Ratatouille.



Fonte: <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2013/03/ratatouille-themed-attraction-set-to-open-at-disneyland-paris-in-2014/>

Figura 06: Edifício Chrysler (Nova York) em Os Vingadores.



Fonte: <https://www.bustle.com/articles/78229-why-does-daredevil-reference-the-avengers-battle-in-new-york-so-much-something-terrible-may-be>

**Indicador de situação:** em uma última e breve análise, a arquitetura pode ajudar o espectador a entender o que está acontecendo naquele trecho e sob que circunstâncias a trama está se desenvolvendo. Isso fica evidente principalmente em filmes sobre guerras, catástrofes naturais e dramas sobre distopias futuristas ou pós-apocalípticos. Nos temas citados, a arquitetura retratada sofre com os eventos e acaba por evidenciá-los. Para exemplificar, mais uma vez basta observar o cenário de três filmes: O Resgate do Soldado Ryan (1998), que apresenta uma cidade no interior

da Alemanha completamente destruída pela Segunda Guerra Mundial; Terremoto: a Falha de San Andreas (2015), que mostra as cidades norte americanas de Los Angeles e São Francisco sendo destruídas por um terremoto e O Exterminador do Futuro: A Salvação (2009) que também mostra a cidade de Los Angeles, mas dessa vez abandonada e parcialmente destruída num futuro distópico onde a raça humana foi exterminada por robôs. Essas ideias podem ser observadas nas cenas das figuras 07, 08 e 09.

Figura 07: Cidade alemã destruída em O Resgate do Soldado Ryan.



Fonte: [http://www.thehallofheroes.com.au/event.php?event\\_code=418](http://www.thehallofheroes.com.au/event.php?event_code=418)

Figura 08: São Francisco sendo destruída em Terremoto: a Falha de San Andreas



Fonte: <https://www.ibtimes.co.in/real-life-san-andreas-imminent-earthquake-researcher-predicts-megaquake-california-784912>

Figura 09: Los Angeles destruída e abandonada em O Exterminador do Futuro: A Salvação.



Fonte: <http://www.terminatorsalvation.ca/gallery/CityScape.asp>

## CONCLUSÃO

Pode-se concluir que apesar de não ser o único, a arquitetura é um elemento de enorme importância para a compreensão do que é visto na tela de cinema. Os estilos de construção ajudam a reforçar a época em que a história ocorre, paisagens urbanas e construções conhecidas são imprescindíveis para perceber o local onde a trama se passa e no caso de filmes de tragédia, os efeitos aplicados na arquitetura aumentam a sensação de destruição e abandono nos cenários.

Com isso, é certo dizer que seria impossível apresentar certas histórias ao espectador sem dar a devida atenção à arquitetura e sua representação.

## REFERÊNCIAS

MELHORAMENTOS, Editora. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. 2019. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>>. Acesso em: 29 ago. 2019.

BARATTO, Romullo. **Como a arquitetura fala com o cinema**. 2017. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/867865/como-a-arquitetura-fala-com-o-cinema>>. Acesso em: 01 set. 2019.

TRÓIA. Direção de Wolfgang Petersen. [s.i.]: Warner Bros, 2004. (163 min.), son., color.

**HOMEM-ARANHA: DE VOLTA AO LAR**. Direção de Jon Watts. [s.i.]: Columbia Pictures e Marvel Studios, 2017. (133 min.), son., color.

O QUINTO ELEMENTO. Direção de Luc Besson. [s.i.]: Columbia Pictures e Gaumont, 1997. (126 min.), son., color.

GLADIADOR. Direção de Ridley Scott. [s.i.]: Universal Pictures, 2000. (155 min.), son., color.

RATATOUILLE. Direção de Brad Bird. [s.i.]: Pixar, 2007. (111 min.), son., color.

OS VINGADORES – THE AVENGERS. Direção de Joss Whedon. [s.i.]: Marvel Studios, 2012. (144 min.), son., color.

O RESGATE DO SOLDADO RYAN. Direção de Steven Spielberg. [s.i.]: Paramount Pictures, 1998. (169 min.), son., color.

TERREMOTO: A FALHA DE SAN ANDREAS. Direção de Brad Peyton. [s.i.]: Warner Bros. Pictures, 2015. (114 min.), son., color.

O EXTERMINADOR DO FUTURO: A SALVAÇÃO. Direção de Joseph McGinty Nichol. [s.i.]: Columbia Pictures, 2009. (115 min.), son., color.