

Cinetékhton

Modos do cinema aplicados às metodologias de aprendizagem da Arquitetura

Jorge Duarte de Sá
Universidade de Évora
Portugal

Abstract

A dialética entre arquitetura e cinema não uma questão recente. As duas disciplinas unem-se desde a origem do cinema, numa relação que explora a profundidade, o tempo e o espaço. Fazer arquitetura com métodos e técnicas cinematográficas é o tema desta sugestão. A experiência afeta à proposta foi aplicada a alunos de arquitetura na unidade curricular de Representação Digital. Através de uma obra de arquitetura em projeto, ou já existente, propõe-se que o aluno construa paralelamente uma narrativa em imagem e em movimento que explora elementos da arquitetura e do cinema, como contraste, luz, sombra, massas, equilíbrio, proporção, profundidade. São também fornecidos processos e metodologias do cinema para a sua feitura, de forma a fundir metodologias arquitetónicas e cinematográficas durante o processo. Pretende-se ampliar os elementos da arquitetura como disciplina criando extensões da representação e expressão através da imagem em movimento, o resultado plasma-se num filme que aborda a arquitetura com uma estrutura cinematográfica criando uma arquitetura audiovisual.

The dialectic between architecture and cinema is not a recent issue. The two disciplines are united since the origin of cinema, in a relationship that explores depth, time and space. Making architecture with cinematographic methods and techniques is the theme of this suggestion. The experience affects the proposal was applied to architecture students in the Digital Representation course. Through a work of architecture in project, or already existing, it is proposed that the student build a narrative in image and in movement that explores elements of architecture and cinema, such as contrast, light, shadow, masses, balance, proportion, depth, sound. Cinema processes and methodologies are also provided for making them, in order to merge architectural and cinematographic methodologies during the process. It is intended to expand the elements of architecture as a discipline by creating extensions of representation and expression through the moving image, the result is shaped in a film that approaches architecture with a cinematographic structure creating an audiovisual architecture.

Keywords: Arquitetura, Cinema, Aprendizagem, linguagem audiovisual

Introdução

A associação entre cinema e arquitetura não é algo novo dado que ambas as disciplinas se centram na abordagem do espaço, do tempo e de narrativas criadas, sejam elas ficção ou reais. Ambas se plasmam na organização do espaço, na escolha dos mais relevantes pontos de vista sob a perspetiva do autor e principalmente no despertar e ampliar de sensações. A importância da imagem em movimento na arquitetura é referida de forma entusiástica por Bruno Zevi, da seguinte forma” A cinematografia está entrando na didática e há que ter em mente que, quando a história da arquitetura for ensinada mais com cinema do que com livros, a tarefa da educação espacial das massas será largamente facilitada” (Zevi,1978, p.43). Hoje face às novas tecnologias a Arquitetura abandona certos aspetos que a caracterizam, como por exemplo, a ligação total à componente tectónica ou à estrutura funcional fechada. A integração da vertente da imagem em movimento na disciplina traz novos desafios na dinâmica do espaço e dos edifícios. Assiste-se ao aparecimento de métodos, instrumentos e conceitos que desenham novas formas de expressão artística, bem como a criação de novas metodologias. Os

limites da Arquitetura tornam-se cada vez mais ténues nas suas fronteiras, podemos afirmar que a tecnologia, principalmente ligada ao universo media, foi responsável por esta fusão tornando assim o campo artístico num fluido híbrido onde as fronteiras se diluem e aumentam as interpretações das inúmeras possibilidades criativas e expressivas.

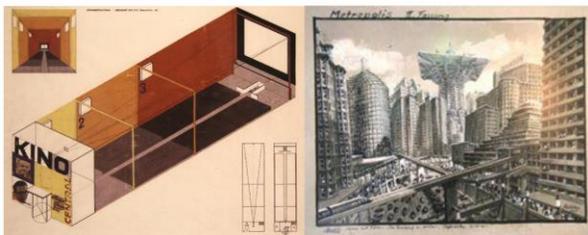
Vitrúvio (Sec.I ac) no seu tratado de Arquitetura faz referência a quatro formas de representação de um edifício, a saber, a *Iconografia*, a *Ortográfica*, a *Cenográfica* e a *Ciográfica* que ainda hoje servem de base para a representação de um projeto, também os sistemas de perspetiva criados no Renascimento suportam parte da representação gráfica em Arquitetura. Assim, arquitetura continua sustentada num sistema de representações que dissecam a forma arquitetónica permitindo trabalhar partes do projeto mas dificultando uma abordagem num todo, isto é, toda a componente tectónica, construtiva e formal do projeto fica expressa e definida mas a componente sensível, comportamental e humana da arquitetura defendida por arquitetos como Juhani Pallasmaa fica comprometida e omissa.

A componente imersiva da arquitetura, que a torna única no panorama das artes não pode de forma alguma ser abordada num sistema cartesiano de representação, por isso, as imagens em movimento podem colmatar essa falha, os percursos criados por uma câmara num contexto arquitetónico apelam à experiência estética onde muitas sensibilidades são aferidas e concretizadas na contemplação do espaço e da obra.

Trazer para as práticas de projeto de arquitetura as imagens em movimento (é importante referir todas as técnicas, incluindo a realidade virtual), pode ser uma mais valia para se compreender de uma forma mais completa como se esboça, pensa e concretiza a arquitetura. As metodologias e as práticas do cinema tornam-se formas de entender verdadeiramente, o fazer e saber ver a arquitetura. Esta experiência da imagem em movimento foi aplicada no contexto de um ensaio realizado com alunos de Arquitetura da Universidade de Évora, onde foram aplicados conceitos e linguagem do audiovisual numa abordagem à arquitetura intitulada, Cinetékhton.



Saber ver a arquitetura através das imagens em movimento.



Cinematografia e arquitetura.

"A descoberta da cinematografia é altamente importante para a representação dos espaços arquitetónicos porque, se for bem aplicada, resolve praticamente todos os problemas postos pela quarta dimensão... quando a história da arquitetura for ensinada mais com cinema do que com os livros, a tarefa da educação espacial das massas será largamente facilitada." (Zevi, 1948,p43).

Do mesmo modo que a arquitetura articula o espaço, ela também manipula o tempo. "A arquitetura não se trata apenas de domesticar o espaço", escreve o filósofo Karsten Harries, "é também uma defesa profunda contra o terror do tempo. A linguagem da beleza é essencialmente a linguagem da realidade atemporal". Reestruturando e articulando o tempo - reordenar, acelerar, desacelerar, parar e reverter - é igualmente essencial nas expressões cinematográficas e arquitetónicas. O espaço vivido não é um espaço uniforme, neutro e sem valor. Um e o mesmo evento - um beijo ou um assassinato, por exemplo - é uma história totalmente diferente, dependendo se ocorre em um quarto, banheiro, biblioteca, elevador ou mirante. Um evento obtém seu significado particular através da hora do dia, iluminação, clima e paisagem sonora. Além disso, todo lugar tem sua história e conotações simbólicas que se fundem no incidente. A apresentação de um evento cinematográfico é, portanto, totalmente inseparável da arquitetura do espaço, do lugar e do mundo, e um diretor de cinema deve criar imagens e experiências arquitetónicas, embora muitas vezes sem o saber. (Juhani Pallasmaa)

Figura 1 Briefing

Cinetékhton

Começamos por definir o conceito de trabalho e a sua denominação, Cinetékhton. O termo une dois conceitos, um cinético, (*kinema* "movimentos) associado ao cinema e outro associado à arquitetura (*tékhton* "construtor") pretende-se assim construir imagens em movimento que possam criar narrativas no espaço arquitetónico.

Objetivos

Preende-se que os estudantes possam refletir sobre duas metodologias de trabalho que apesar de terem fins totalmente diferentes apresentam semelhanças na abordagem e exploração do espaço e dos sentidos, assim, os instrumentos de trabalho utilizados na preparação de um filme são transpostos para as metodologias de arquitetura, de forma a consolidar aspetos importantes desta área que por vezes em projeto ficam omissos e que são de grande importância para o entendimento e reflexão da obra, como por exemplo, um sistema cinético e multi perspectivado do espaço que aborda, luz, sombra, som, música e narrativas arquitetónicas, desta forma pretende-se ampliar a obra à sua dimensão sensível, que inúmeras vezes é descurada pela ausência de ferramentas e aparatos.

Cena1, Contextualização

Foi apresentado à turma, (um universo de 27 alunos) a importância bilateral do cinema e da arquitetura, com visualização de alguns trabalhos cinematográficos que revelam esta proximidade como por exemplo, *Metrópolis* de *Fritz Lang*, *Playtime* de Jacques Tati e *As Cónicas de um Arquiteto* de *Peter Greenaway*, reforçando que a ideia da visualização destes trabalhos não seria para refletir sobre o papel da arquitetura no cinema mas sim para a utilização das metodologias do cinema na arquitetura, principalmente na fase de projeto.

Seguidamente foi feita uma abordagem às técnicas de expressão e representação em Arquitetura e metodologias de projeto reforçando a componente sensível das emoções em arquitetura provocadas pelo espaço, luz, sombras, cores, texturas, percursos e som. Foram também abordados os novos paradigmas da representação e expressão em arquitetura, foi reforçado que as formas Vitruvianas e Albertianas de representação, que em muitos aspetos não refletem na totalidade as sensibilidades do espaço e da obra, de modo que, recorrer às tecnologias de imagem em movimento poderá ser uma mais valia. Foi lançada uma reflexão sobre de que forma e com que instrumentos se podem transferir para o projeto as sensibilidades afetas ao espaço utilizando a imagem em movimento.



Cena 2, Linguagem audiovisual e metodologia de projeto.

Foram expostas à turma noções de linguagem audiovisual, a saber:

- Enquadramento, tipos de planos, ângulos, movimentos de câmara e gestão de tempo narrativo.
- Questões da imagem fílmica, como a estética, valor figurativo e valor afetivo da imagem.
- Funcionamento de aparatos de captação de imagem
- Construção de storyboards
- Narrativa e a sua construção aplicada à arquitetura.

Através de um storyboard foi construída uma narrativa arquitetónica, que foi adaptada às metodologias projetuais, através de plantas, cortes, alçados, fotografias, mapas e esboços gráficos procedeu-se a um desenho gráfico de percursos no espaço, que delineavam a narrativa, a estes elementos mais concretos e cartesianos foram sendo associadas as descrições estéticas e emotivas do espaço definidas pela luz, sombra, cor e som.



Figura 2- esboços gráficos com percursos de captação

Cena 3 Apresentação e discussão de ideias

Foram apresentadas as ideias dos alunos com auxílio de tecnologia media, foram discutidos processos e formas de concretização do projeto. Esclareceram-se todas as dúvidas referentes às práticas a executar.



Figura 3-apresentação de projetos com auxiliares media.

Cena 4 Captação de imagens no terreno.

Cada grupo de dois alunos durante três dias captaram as imagens com recurso a câmaras, gravadores de som e equipamento auxiliar de captação.

Cena 5 Edição

A edição foi executada em software próprio e seguindo o guião programado por cada grupo. Foram dadas algumas noções de montagem.

Cena 6 Exibição e discussão

Cada grupo apresentou o seu trabalho em sala própria, em primeiro lugar foi feita uma apresentação do projeto através de plantas, cortes e alçados e fotografias seguidamente foi exibido cada um dos filmes com respetiva discussão de propostas.



Figura 2-Frame do filme de António Alves

Conclusão

Como refere Pallasmaa “A apresentação de um evento cinematográfico é, portanto, totalmente inseparável da arquitetura do espaço, do lugar e do mundo, e um diretor de cinema deve criar imagens e experiências arquitetónicas, embora muitas vezes sem o saber. (Pallasmaa).

A experiência das imagens em movimento na metodologia da arquitetura revelou-se de grande importância para os estudantes pela forma como exploraram muitos conceitos por vezes difíceis de apresentar/expor/representar na elaboração de um projeto.

Da mesma forma um arquiteto poderá criar a sua narrativa cinematográfica para complementar o projeto. A experiência efetuada centrou-se numa etapa da obra já construída, a ideia será implementar o mesmo processo, mas na fase de elaboração de projeto.

bibliografia

Pallasmaa, Juhani, (2007). The Architecture of Image. Existential space in architecture. Helsinki: Rakennustieto Publishing..

Zevi, Bruno (1978). Saber a Arquitectura. S.Paulo, Martins Fontes.

Rua, Maria Helena, (1998). Os Dez Livros de Arquitectura de Vitruvius. Lisboa, Instituto Superior Técnico.

