Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

“EI! TEM ALGUÉM AÍ?” : A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM CENOGRÁFICA DE UM CURTA METRAGEM INFANTIL

"HELLO! IS ANYBODY THERE?": THE CONSTRUCTION OF THE SCENOGRAPHIC LANGUAGE OF A CHILDREN'S SHORT FILM

TORRES, Mariana F S[1]
[1]Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasil. mfstorres@gmail.com
ORCID: 0000-0001-9046-1289
ALIAGA FUENTES, Maribel[2]
[2]Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasil. arqmarialiaga@gmail.com
ORCID: 0000-0001-8244-8412

Recebido em 27/01/2020_ Aceito em 12/02/2020

Resumo

Este artigo trata da relação entre a expressão do cinema e sua aplicação na arquitetura cenográfica, para a produção do cenário do curta “Ei! Tem alguém aí?” baseado no livro do autor norueguês Jostein Gaarder. Busca a aproximação entre as duas linguagens, num vai e vem contínuo entre as formas de representação e seu rebatimento. Na história, Joaquim é um menino de oito anos que está prestes a ganhar um irmãozinho. Na noite da chegada do bebê, ele fica sozinho em casa e recebe uma visita inesperada do pequeno extraterrestre Mika. O enredo infantil e sua narrativa nos remetem a perspectiva da criança e a relação do desenho bidimensional como sua forma de expressão primária, tal representação está presente no cinema, no conceito de montagem. A casa representa em sua composição formal uma expressão desse olhar. Outro ponto em comum é o percurso e sua presença nos filmes de Sergei Eisenstein e nos projetos de Le Corbusier com a *promenade architecturale*. O cenário é resultado final do trabalho, e surge a partir do roteiro como programa de necessidades para a ambiência da casa, e da relação de Joaquim com o mundo.

Palavras-chave: arquitetura cenográfica; cinema; casa; criança; linguagem; percurso.

Abstract

This article deals with the relationship between the expression of cinema and its application in scenographic architecture, for the production of the scenario of the short "Hey! Is there anyone there?" based on the book by Norwegian author Jostein Gaarder. It seeks the approximation between the two languages, in a continuous way and forth between the forms of representation and their repression. In history, Joaquim is an eight-year-old boy who is about to win winning a little brother. On the night of the baby's arrival, he is alone at home and receives an unexpected visit from little alien Mika. The children's plot and its narrative refer us to the perspective of the child and the relationship of two-dimensional design as theyr primary form of expression, such representation is present in cinema, in the concept of assembly. The house represents in its formal composition an expression of that point of view. Another common point is the route and its presence in Sergei Eisenstein's films and Le Corbusier's projects with the architectural promenade. The scenario is the final result of the work, and arises from the script as a program of needs for the ambience of the house, and Joaquim's relationship with the world.

Keywords*: scenographic architecture; cinema; house; child; language; Route.*

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

1. Introdução

Seria a casa um lugar tão comum assim? “Se estou começando a história dessa maneira, é porque Mika me ensinou que nada é comum” – disse Joakim quando abriu as portas para entrarmos nesse dia inesquecível. O livro escolhido conta a história de Joakim um menino, norueguês, de oito anos que está prestes a ganhar um irmãozinho e, na noite em que seus pais têm que ir para o hospital, às pressas com a chegada do bebê, ele tem fica alguns momentos, sozinho em casa. É nesse momento que ele recebe a visita inesperada de Mika, um menino de outro mundo, que cai no seu jardim. Juntos eles discutem suas histórias e vivem várias aventuras - tudo no contexto de um lugar comum e cotidiano: a casa. A adaptação do livro para roteiro de um curta-metragem transforma Joakim em Joaquim, um menino brasileiro, morando em Brasília. A história é focada na relação dos personagens e na tradução das suas interações com o espaço, vistas pela perspectiva de uma criança.

O universo infantil foi de partida para a investigação do trabalho de conclusão de curso que passou por distintas etapas, tais como a adaptação do livro em roteiro, a transformação do roteiro em programa de necessidades e por último, a criação da casa-cenário. Na busca do lúdico como forma de criatividade, fizemos da pesquisa de projeto à construção do tema. O roteiro, por sua vez, contou com um repertório de livros infantis, pois a investigação da trajetória trouxe memórias da infância e da maneira de se relacionar com o mundo/espaço com olhar de uma criança.

Figura 1: Ilustração de Mariana Torres

2. Promenade, montagem e planos

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Para falar sobre arquitetura e cinema, selecionamos dois filmes e o conceito arquitetônico da *promenade architecturale* de Le Corbusier, presente na concepção e na composição dos espaços, conduzindo o usuário a vivenciá-los, como na Villa Savoye.

Figura 2: Uma questão de percurso (escada/rampa) - Villa Savoye

Fonte: ANALOG PICTURES I TOOK OF LE CORBUSIER'S VILLA SAVOYE IN POISSY. 2015, Laura Lot. Disponível em: <https://lauralot.weebly.com/villa-savoye.html>

> Os passeios de Le Corbusier são tipicamente concebidos como progressões cronológicas, que às vezes empregam narrativa para evocar visões do passado e do futuro, como no Pavillon des Temps Nouveaux, mas mais frequentemente eles são projetados para aumentar a experiência do presente o passeio na Ville Savoye é um exemplo, e a casa é essencialmente um receptáculo solar com uma série de espaços, formas e molduras esculpidas que capturam diferentes ângulos e vistas do sol; tudo para reconectar o visitante com a natureza em um determinado momento no tempo. Esses momentos são amarrado ao longo do passeio arquitetônico - a espinha dorsal do edifício - que aprimora um experiência incorporada do visitante de espaço e tempo através do movimento; essa experiência foi claramente ilustrado no filme de 1930 de Pierre Chenal chamado L'Architecture d'ajourd'hui, que mostra uma pessoa caminhando ao longo do passeio pelo jardim suspenso e até o telhado para "encontrar o sol" como Le Corbusier gostava de incentivar os visitantes da casa. Ao falar sobre a "percepção e essência mental do tempo poetizado." LOUW, 2016)

A questão do tempo, também está presente na obra de Sergei Eisenstein (1898-1948), diretor russo, em seu filme Battleship Potemkin (1925), marcou a história do cinema com a edição experimental que trazia com a forma como as cenas eram ordenadas, um novo jeito de comunicar emoções. "Dizer o indizível" (One Hundred Years of cinema, 2016). Essa técnica, chamada montagem, presente até hoje no cinema, pode ser usada de várias formas para explorar diferentes efeitos com a forma que as cenas são dispostas na edição do filme

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

(demonstrar um determinado ritmo; colocar cenas parecidas em sequência para intensificar um sentimento; etc.).

A sequência do carrinho de bebê em Potemkin é um exemplo clássico de como ele utilizou diferentes pontos de vista de uma mesma cena (editou a sequência dos planos) para demonstrar ainda mais a dramaticidade da cena do ataque militar contra os civis.

Figura 3: A sequência do carrinho

Fonte: The 23rd Best Director of all time: Sergei Eisenstein. Disponível em: <http://thecinemaarchives.com/2019/05/07/the-23rd-best-director-of-all-time-sergei-eisenstein/>

(...) A realidade é, talvez, uma relação
Michelangelo Antonioni

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Sobre percurso e ambiências, o filme Blow Up (1966), do diretor Michelangelo Antonioni (1912-2007), traz a questão da perspectiva e do trajeto como tema. A riqueza do detalhe em como acompanhamos o que a personagem do fotógrafo Thomas faz durante o seu dia, nos envolve na história e no olhar do personagem.

Figura 4: Fotograma do filme Blow Up

Fonte: A testemunha especular <https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/15.173/6010>

> Os vidros refratam e refletem ao mesmo tempo, confundindo a realidade com a reprodução dela mesma – opa, já falamos sobre a dissociação entre reprodução e realidade; aliás, lembram de “Alice através do espelho”? A realidade está de que lado do espelho? Teriam as projeções da imaginação de Alice fragmentos de realidade? – e estão presentes durante todo o longa, auxiliando na concepção de um espaço limitado e íntimo, mas ambíguo. Indica que a fotografia talvez não seja propriamente a realidade absoluta, mas um jogo de espelhos; uma construção complexa de enquadramento e luminosidade variável que direciona o público a uma leitura parcial da realidade. (SENS, 2016)

De Eisenstein a Antonioni, com seus planos e cortes, arquitetura e roteiro, historicamente, se complementam na criação cinematográfica, como pudemos observar ao longo do texto. As apropriações da arquitetura pelos cineastas são formas de dinamizar a exploração de um espaço, trazendo diferentes experiências sensoriais. A obra arquitetônica também pode se utilizar de distintas formas de percurso e oferecer uma variedade de perspectivas e vivências de um mesmo espaço. Ao percorrer uma obra estamos vivenciando-a plano a plano, como se fossemos a câmara do nosso percurso. Essa relação é uma das diretrizes de composição, para

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

o percurso na casa do Joaquim, pois queremos que a casa seja vista do ponto de vista dessa criança (e a narrativa explora bastante a relação do Joaquim e do Mika com o espaço).

3. Casas cinematográficas

As casas-cenário são exemplos, ora lúdicos ora técnicos, da integração entre cinema e arquitetura. Inicialmente, temos a icônica casa modernista de “Meu Tio” (1958), do diretor Jacques Tati (1907-1982). A casa e toda sua ambiência é uma crítica à estética modernista é retratada de forma caricata.

Figura 5: Casa do filme "Mon Oncle"

Fonte: Cinema e Arquitetura: Mon Oncle, Joanna Helm. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-43127/cinema-e-arquitetura-mon-oncle>

Outro grande diretor, Alfred Hitchcock (1899 - 1980), utiliza muito a arquitetura e as casas nos seus filmes de suspense, neste artigo, destacamos a de Psicose (1960) justamente por ser um cenário que está presente no imaginário popular. Observamos as imagens do livro “The Wrong House - The Architecture of Alfred Hitchcock” mostrando como são as plantas baixa da casa, os quartos existem para cenas filmadas em seu interior e outros que servem apenas para composição da casa vitoriana, ou seja, que são construídos apenas para dar veracidade à forma geral da casa.

Giuliana Bruno, em seu livro Atlas of Emotion - Journeys in Art, Architecture and Film, faz uma importante reflexão sobre casas do ‘mundo real’ e as do cinema. “O fato de eu nunca ter experienciado visitar a casa da cascata de Frank Lloyd Wright bem como a ‘Mansão Bates´ de Psicose não quer dizer que ambas não sejam reais”. A Mansão Bate entra aqui para ser um exemplo de planta baixa de uma casa construída em cenário para ser “filmado 360º”.

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Pegando emprestada essa expressão do livro Arte em Cena (2014), da autora Vera Hamburger, ao falar do detalhado cenário do filme Brincando nos campos do Senhor (Diretor Hector Babenco, Direção de Arte de Clóvis Bueno), que também construiu os espaços em totalidade, não uma fachada dissociada de interior, como muitas vezes é feito na arquitetura cenográfica.

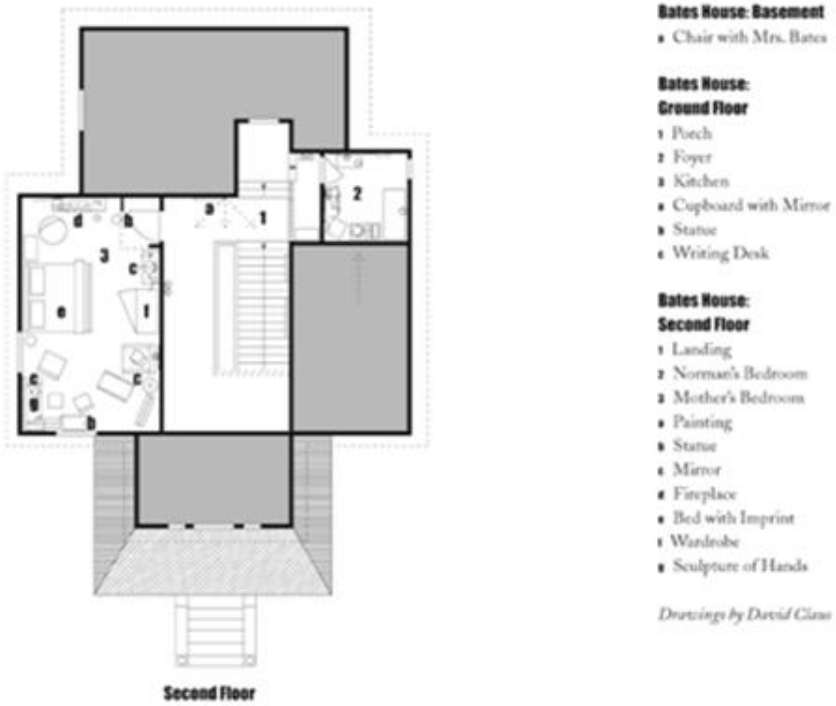
Figura 6: Mansão Bates do filme Psicose

Fonte: Psicose. Disponível em: <https://oroteiro.les.wordpress.com/2012/07/psycho.jpg>

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Figura 7: Plantas baixa da casa de Psicose - espaços cenográficos



Fonte: The Wrong House- The architecture of Alfred Hitchcock, Steven Jacobs, 2013

Se “Ei! Tem alguém aí?” é um curta-metragem com roteiro adaptado de um livro infantil, como inspiração, dois grandes filmes com roteiros adaptados não poderiam deixar de aparecer, com suas representações expressivas de habitação. O primeiro, “Charlie and the chocolate factory” (2005), do livro de Roald Dahl (1964), em sua versão para o cinema por Tim Burton, tem uma casa com uma representação externa de angulação extrema, que procura representar a pequeneza e precariedade daquele lar. O interior desafia as leis da física, mas mostra que lá cabe uma grande família que dá um jeito de aproveitar o diminuto espaço com boa vontade e união.

Figura 8: Casa do Charlie no filme de Burton

Fonte: Charlie and The chocolate factory. Disponível em: <http://www.nv-art.co.jp/snowbusiness/jp/works/mtli8.html>

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

O outro filme, que fala sobre conflitos e relações de uma forma muito sensível e peculiar para o público infantil, é “Onde Vivem os Monstros” (2009), do diretor Spike Jonze. O livro que inspirou o roteiro é de 1963, do autor Maurice Sendak. Em determinada parte do filme, o personagem principal, Max, constrói juntamente com os monstros uma nova casa para eles morarem. O longa traz a importância da significação de um lar em vários momentos: na casa que Max vive, na casa de gelo que ele constrói, na casa com os monstros, etc.

Figura 9: Cena de “Onde vivem os monstros”

Fonte: Where the Wild Things are. Disponível em: <https://www.blu-ray.com/movies/Where-the-Wild-Things-Are-Blu-ray/8351/>

O“Castelo-Rá-Tim-Bum” de 2000, com direção de Cao Hamburger e direção de Arte de Vera Hamburger e Clóvis Bueno, é outro exemplo de arquitetura cinematográfica realizada para um filme infantil. A casa original foi reinventada pelos diretores de arte para a realização do filme. Foi um cenário extremamente complexo, com diferentes locações e ampla construção de interiores. A fachada de um palacete construído no século XX em São Paulo foi aproveitada como base para intervenções cenográficas. (HAMBURGER, 2010)

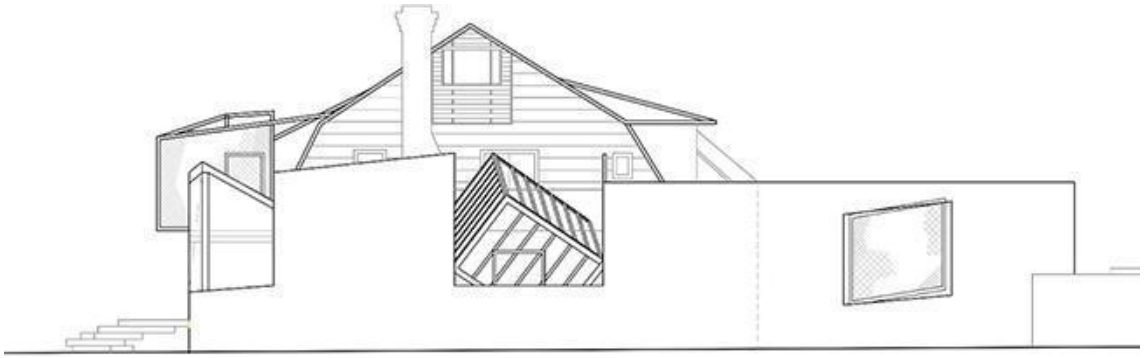
2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Figura 10: Maquete que era usada como cenário do Castelo para a série de tv

Fonte: A história do Castelo Rá Tim Bum e o por que o seu sucesso perdura. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2019/11/10/A-hist%C3%B3ria-do-Castelo-R%C3%A1-tim-bum.-E-por-que-seu-sucesso-perdura>

Figura 11: Casa de Frank Gehry



Fonte: La Casa de Frank Gehry. Disponível em: <http://vaumm.com/la-casa-de-frank-gehry/>

A casa de Frank Gehry e sua esposa na Califórnia, Estados Unidos, surge como referência, mesmo sendo um contexto de fora das telas, mas ainda assim sem fugir da linguagem cenográfica. Nela, Gehry incorporou um conceito novo de contrastante na reforma. A expansão é muito bem definida pela frase do próprio arquiteto: “Me disseram que haviam fantasmas na casa. Decidi que eram fantasmas cubistas.” A casa original ficou praticamente intacta, mas a projeção dela é totalmente desconstrutivista, o que lhe conferiu uma expressão cênica interessante para o repertório projetual. (Gehry Partners, 2010)

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

As casas-cenário, aqui apresentadas, reforçam a ideia da relação entre arquitetura e cinema. Elas deixam de ser locação e passam a atuar como personagens. Nem sempre seguem a lógica das casas tradicionais, tampouco se materializam como um abrigos. Mas a sua expressividade é parte do filme.

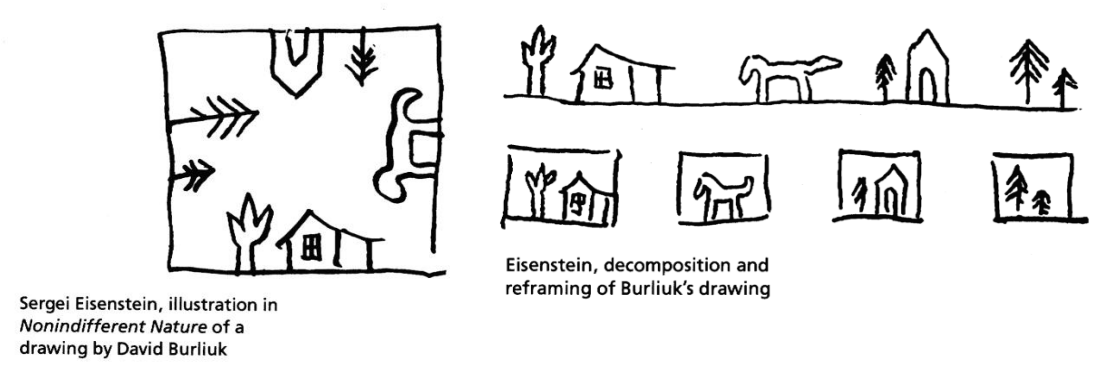
4. Desenhos de Criança - Representação

É muito comum que as crianças, mesmo sem saber, desenhem casas em corte, colocando móveis, como uma casa de boneca em duas dimensões. Entre as influências nos desenhos de mundos imaginários, temos o livro “Ponto, Pontinho, Vírgula e Tracinho”, do Hanz Witzig, que representa em suas páginas formas para as crianças usarem sua expressão, sem a necessidade de grandes técnicas. Nele, as casinhas sempre estão em fachada ou corte.

Nas artes, Rudolf Arnheim, em seu livro “ARTE e Percepção Visual - Uma visão da psicologia criadora” (1980) , redige um parágrafo muito interessante sobre esse tipo de representação planificada: “Planilândia é um país bidimensional no qual, comparando-se com nosso próprio mundo, tudo se reduz a uma única dimensão. As paredes das casas são meros contornos de figuras planas; mas cumprem sua finalidade porque num mundo plano não há como penetrar um contorno fechado. (ARNHEIM, 1980))

Outro detalhe interessante na representação infantil, é que as crianças também não seguem uma regra de hierarquia de tamanhos, elas podem representar aquilo que julgam mais importante como maior no desenho. Algo muito interessante, esse jeito da criança de se expressar tem muito a ver com o cinema e a montagem que introduzimos o conceito no início deste capítulo. Num filme, estamos acostumados a ver numa tela uma sucessão de planos com dimensões diferentes sem nos questionarmos sobre a proporção das coisas. Para exemplificar, podemos imaginar uma cena em que uma família esteja em volta de uma mesa de jantar e as vemos lateralmente sentadas à mesa. De repente, uma vista de cima nos dá uma visão da comida. A mudança de angulação e distância dos objetos é “justificada” por diferentes tomadas no tempo, o que não corresponde a uma visão real de um espectador. (Arnheim, 1980) Desenhos de criança são também desprendidos de tais proporções para que se mantenham fiéis à expressão do desenhista. Uma árvore pode ter o tamanho de uma maçã e está tudo bem.

Figura 12: Uma cena e várias representações.



Fonte: EISENSTEIN, BOIS, GLENNY, 1989

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

A facilidade de desenhar em escalas diferentes com desprendimento da ”realidade” e a representação num só desenho de um percurso que seria dividido em vários planos para conferir maior realidade dimensional a cada objeto e a predominância da representação planificada também são comentadas no texto “Montage and Architecture” (EISENSTEIN, BOIS, GLENNY, 1989) e são ilustradas nas imagens ao lado. “Benditos discursos poéticos da infância”, pegando emprestadas as palavras da jornalista Diana Corso. Não iremos desperdiçá-los na expressão espacial desse projeto.

Figura 13: “Desenho típico de uma criança” que demonstra a despreocupação com representação do percurso, fugindo à forma lógica de um adulto.

Fonte: EISENSTEIN, BOIS, GLENNY, 1989

5. A CASA DO JOAQUIM: o roteiro como programa de necessidades

O livro se situa na Noruega e foi escrito em 1996, portanto, foi adaptado para uma realidade contemporânea brasileira. Outra adaptação do roteiro foi transformar o espaço de tempo de uma noite ao invés de 24 horas como na história original. O foco do curta é na relação de Joaquim com o Mika, sobre troca e cuidado, com um toque do questionamento de evolução e origem da vida. O roteiro foi escrito integralmente para o trabalho e, a partir dele, descobrimos que espaços e especificidades seriam necessários para contar a história visualmente através do cenário.

Na adaptação, a jovem família brasiliense, assim como descrita nas informações extra-roteiro, moraria no Altiplano Leste, no condomínio Vale dos Ipês. O Vale é uma das ecovilas da região, que prezam a construção das casas em harmonia com a vegetação nativa do cerrado e procuram promover um senso de comunidade entre os moradores (um ótimo lugar para as investigações noturnas do Joaquim e do Mika). A região do Altiplano traz vantagens por ser um local silencioso e com muitas visuais interessantes para serem exploradas na filmagem de um curta-metragem. A casa do Joaquim aqui toma a perspectiva dele, uma casa feita em corte, que nos permite ver as movimentações dos personagens. Como as casas de bonecas, contempla a dimensionalidade dos desenhos de criança.

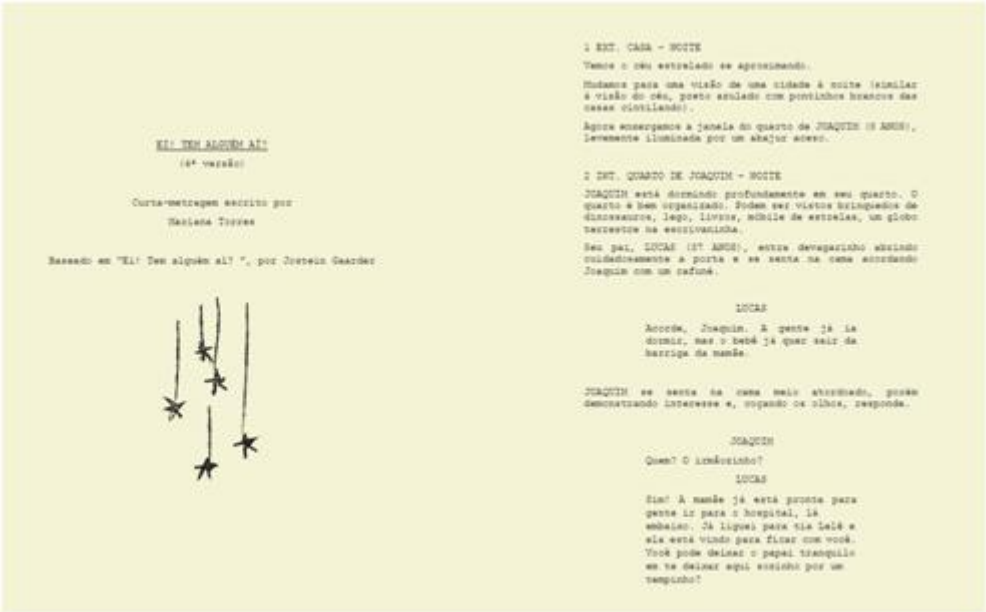
Para a adaptação, o cenário proposto seria uma casa de madeira, com o minimalismo de uma arquitetura escandinava, em homenagem à origem do livro, mas sem deixar de ser uma casa brasileira. Esse cenário valorizaria as movimentações nos interiores e a relação de Joaquim

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

com o céu, com a natureza, com o amigo que está por vir do espaço. Ele é uma criança aberta para o mundo e para as experiências que ele pode oferecer - seu quarto representa o espaço de maior abertura com o mundo à volta. Por ser uma arquitetura cenográfica, essa casa é construída com algumas especificidades.

Figura 14: Parte do roteiro



EI! TEM ALGUÉM AÍ!

(4ª versão)

Curta-metragem escrito por

Mariana Torres

Baseado em "Ei! Tem alguém aí? ", por Jostein Gaarder

1 EXT. CASA - NOITE

Vemos o céu estrelado se aproximando.

Mudamos para uma visão de uma cidade à noite (similar à visão do céu, porém azulado com pontinhos brancos das casas cintilando).

Agora emergimos a janela do quarto de JOAQUIM (5 ANOS), levemente iluminada por um abajur azeul.

2 INT. QUARTO DE JOAQUIM - NOITE

JOAQUIM está dormindo profundamente em seu quarto. O quarto é bem organizado. Podem ser vistos brinquedos de dinossauros, lego, livros, móbile de estrelas, um globo terrestre na escrivaninha.

Seu pai, LUCAS (37 ANOS), entra devagarinho abrindo cuidadosamente a porta e se senta na cama acordando Joaquim com um cafuné.

LUCAS

Acorda, Joaquim. A gente já ia dormir, mas o bebê já quer sair da barriga da mamãe.

JOAQUIM se senta na cama meio atordoado, porém demonstrando interesse e, coçando os olhos, responde.

JOAQUIM

Quem? O irmãozinho?

LUCAS

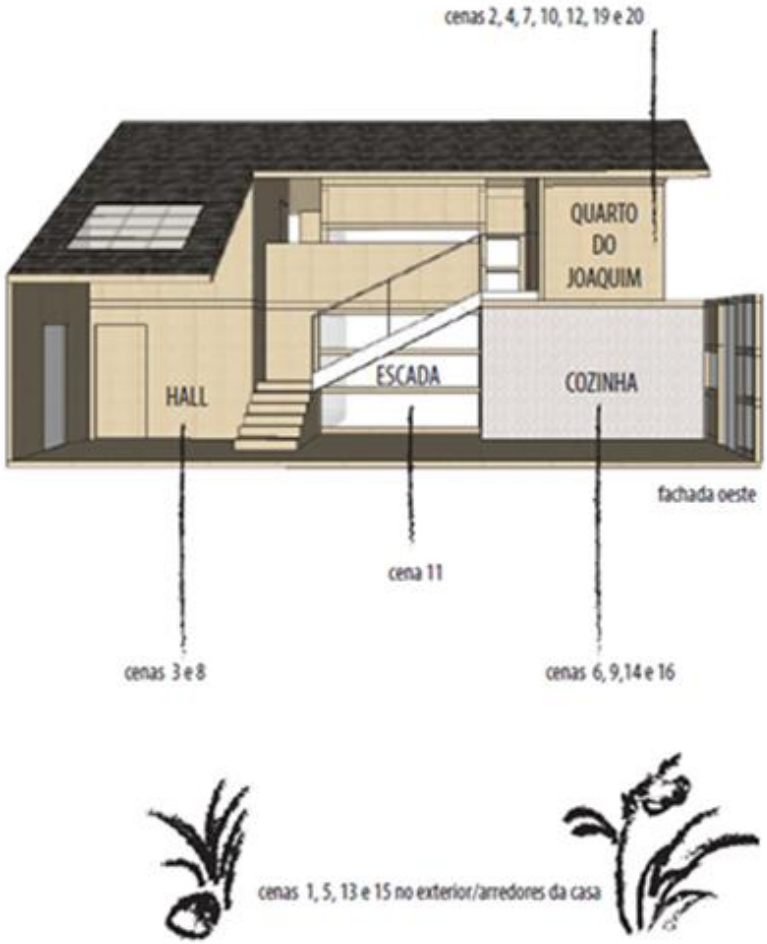
Sim! A mamãe já está pronta para gente ir para o hospital, lá embaixo. Já liguei para tia Leiê e ela está vindo para ficar com você. Você pode deixar o papai tranquilo em te deixar aqui sozinho por um tempinho?

Fonte: autora

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Figura 17: Alocação das cenas



Fonte: autora

A parte da casa que conhecemos são as que estão em corte, os interiores que fazem parte do programa de necessidades elucidado no roteiro (HALL, COZINHA, ESCADA, QUARTO DO JOAQUIM, CORREDOR E BANHEIRO). O roteiro sugere a movimentação das cenas e dá algumas orientações para aspectos imprescindíveis (na visão do diretor/roteirista) para algumas visuais. Mas pode ser decisão do fotógrafo escolher os melhores ângulos e locais para que a câmera seja posicionada, o que ela captura nos planos. Esse cenário procura dar subsídios a uma infinidade de visões lúdicas sobre a casa, elucidando as diferenças dela para uma casa “comum” - a criança tem facilidade de ver o extraordinário no ordinário. Aqui temos uma listagem das cenas do roteiro e onde elas acontecem nas casas:

Em relação à composição geral da casa, explicamos no capítulo anteriormente que numa casa de experiência 360º podem existir espaços criados apenas para dar a forma geral da casa mas não têm cenas interiores. O roteiro explicita que a Casa do Joaquim, é também a casa da família, por isso, apesar de não existirem cenas em alguns ambientes, é esperado que exista uma casa tradicional, com sala, área de serviço, quarto dos pais. São as salas 01,02 e 03 que ficarão com esse papel. Mesmo que a casa apresentada no roteiro seja a compreendida por Joaquim, esses espaços não deixariam de existir na representação geral, pois a família é muito

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons
Attribution International License.

importante para ele - e só não estão “abertos” na noite que o Mika chegou porque não participaram dessa história em particular. Talvez se fosse outro dia da vida dele, com uma história diferente pra contar, a casa teria um corte de outro jeito.

O foco do trabalho é a forma da casa do Joaquim, na arquitetura cenográfica que surgiu dessa narrativa. Existem muitos outros aspectos de um trabalho de cenografia, que aqui daremos uma breve pincelada. Sobre as cores e texturas: a textura predominante é a da madeira, trazendo aconchego com sua cor clara e amarelada. Os pontos de cor com os props (objetos portáteis que compõem os cenários, que são importantes numa cena) são inspirados em cores que compõem muitos das imagens de espaço, galáxias: ocre, rosas, laranja em contraste com azul e cinzas. Céu preto azulado e o interior amarelado. Luz e sombra. As cores citadas no desenho são das aquarelas utilizadas para criar a paleta (KOI WATER COLORS - Sakura).

Figura 19: Estudo de paleta de cores – aquarelas

Fonte: autora

6. Considerações finais

Neste trabalho, procuramos discutir a relação entre cinema e arquitetura, em seus diversos aspectos. Como pudemos perceber, por um lado, a arquitetura moderna, principalmente a de Le Corbusier se apropria do olhar fragmentado de Eisenstein na composição dos espaços. Por outro lado, a arquitetura e suas formas de representação como a perspectiva por exemplo, também são elementos compositivos de cineastas como Antonioni.

Por se tratar da adaptação de um livro infantil, buscamos referências no olhar e nas formas de representação do universo infantil a inspiração para o desenvolvimento do projeto. A inspiração dos desenhos infantis não é uma novidade, Eisenstein usa a decomposição no seu processo de montagem.

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Todo este processo de desconstrução do arquiteto é ao mesmo tempo arcabouço para esta arquitetura efêmera, que não segue padrões tradicionais de arquitetura, mas que transforma a técnica construtiva em um peça chave na história.

O trabalho de conclusão de curso, é talvez o último momento em que a experimentação seja o grande estímulo. Este artigo, mostra o percurso adotado pela pesquisa para chegar ao desenvolvimento da casa-cenário. Buscava-se que o cenário tivesse o intuito de transmitir o olhar investigativo e questionador para que a criança-espectador (e a criança dentro de um espectador adulto) pudesse interpretar o que as decisões estilísticas causam no contar dessa história. A casa comum é obra de arte, pois “arte é uma experiência, não um objeto” (Robert Motherwell, 1915-1991). Tentamos que a arquitetura assumisse aqui todo o seu potencial expressivo e felizmente o cinema proporciona maior liberdade para tal tarefa. E é preciso toda a liberdade para tentar se colocar novamente na perspectiva de uma criança.

Figura 20: relação do cenário com o entorno

Fonte: autora

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

Figura 21: estudo de iluminação com maquete física

Fonte: autora

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARNHEIM, Rudolph. **Arte & Percepção Visual. Uma psicologia da visão criadora**, 1980

BRUNO, Giuliana**. Atlas of Emotion**. Journeys in Art, Architecture and Film.2002

EISENSTEIN, Sergei M. BOIS, Yve-Alain. GLENNY, Michael. **Montage and Architecture**, 1989.

FONTENELLE, Rômulo**. O indizível no cinema de Heinz Emigholz**, 2017

GAARDER, Jostein. **Ei! Tem alguém aí?,** 2000.

HAMBURGUER, Vera. **Arte em cena. A direção de arte no cinema brasileiro**, 2014.

JACOBS, Steven. **The wrong house: The architecture of Alfred Hitchcock**, 2013.

LOUW. Michel, The Architectural Promenade and the Perception of Time. **South African Journal of Art History**. Volume 31 Number 2 2016. Disponível em <https://www.academia.edu/31345572/The_Architectural_Promenade_and_the_Perception_of_Time.pdf> Acessado em 07/02/2020

WITZIG, Hans. **Ponto, Pontinho, Vírgula e Tracinho. Uma aula de desenho para crianças**, 1997

ENTREVISTAS / SITES

GEHRY RESIDENCE/ GEHRY PARTNERS. Disponível em <https://www.archdaily.com/67321/gehry-residence-frank-gehry>

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10

Licensed under a Creative Commons Attribution International License.

SENS, Caio. A testemunha especular. Uma leitura fotográfica acerca de Blow Up, de Michelangelo Antonioni.

Resenhas Online, São Paulo, ano 15, n. 173.02, Vitruvius, maio 2016 <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/resenhasonline/15.173/6010>.

FILMES

Blow up (1966), Michelangelo Antonioni

Meu tio (1958), Jacques Tati

Psicose (1960), Alfred Hitchcock

Onde vivem os monstros (2010), Spike Jonze

A Fantástica Fábrica de Chocolate (2005), Tim Burton

O encouraçado Potenkim (1925), Sergei Eisenstein

O gabinete do Dr caligari (1920), Robert Wiene

VÍDEOS

1925: How Sergei Eisenstein Used Montage To Film The Unfilmable. One Hundred Years of Cinema. Disponível em: <https://youtu.be/g5WbeoP_B8E?list=PLR8yfTmrW2C03iLS4V81R0HKlB4zqHskI>

2019, © Copyright by Authors. DOI: http://doi.org/10.18830/issn.1679-0944.n24.2019.10