BRUNO VACCARI

O CINEMA E A CIDADE
ESCOLA DE CINEMA

Tema **F**inal de **G**raduação
Curso de Arquitetura e Urbanismo
Universidade Federal do Paraná

Prof. Orientador: Humberto Mezzadri

CURITIBA
2015

Ministério da Educação
Universidade Federal do Paraná
Setor de Tecnologia
Curso de Arquitetura e Urbanismo

BRUNO VACCARI

O CINEMA E A CIDADE:
ESCOLA DE CINEMA

CURITIBA
2015

BRUNO VACCARI

O CINEMA E A CIDADE:
ESCOLA DE CINEMA

Monografia apresentada à disciplina Orientação de Pesquisa (TA059) como requisito parcial para a conclusão do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo, Setor de Tecnologia, da Universidade Federal do Paraná - UFPR.

ORIENTADOR:
Prof. Humberto Mezzadri

CURITIBA

2015

FOLHA DE APROVAÇÃO

Orientador(a):

_____

Examinador(a):

_____

Examinador(a):

_____

Monografia defendida e aprovada em:

Curitiba, ____ de_____ de 20__.

Agradeço a orientação do professor Humberto Mezzadri na produção desse documento; meus pais, Anselmo e Rozeane; professores e amigos que contribuíram de alguma forma para a minha formação acadêmica até o presente momento

“The camera prowls around the room. This is how the eye works at the end of the twentieth century, after a hundred years of training. The camera slides through the doorway and feels its way like a blind man along the surface of the clutter: a von Sternberg shot, a Citizen Kane shot. The mind would like to move with that sensuous calm, to be the mechanical invulnerable eye passing disembodied through space, magnifying and illumination at will, forcing the world to reveal itself. The surfaces flatten themselves into pictures as it goes by. The field of vision wants to be filled. The eye hungers for compositions and camera moviments, for chases and crashes, for sudden sprawling boom-shot vistas ... It was when your world blacked out and the other radiante world imposed itself that you understood the word “awe.” ... If God was anywhere, He was across town working wide-screen miracles.”

Geoffrey O’Brien, The Phantom Empire (1993)

RESUMO

Esta monografia apresenta um estudo sobre relação entre o cinema e a arquitetura aplicados ao ensino. Parte-se da evolução histórica do cinema, dos conceitos sobre programa didático, noções básicas de equipamentos e uma discussão sobre os efeitos que o cinema e a arquitetura tem um sobre o outro. Com base na análise de quatro obras correlatas de usos semelhantes, além da leitura e interpretação da realidade da cidade de Curitiba, pretende-se estabelecer diretrizes, recomendações, informações e um programa de necessidades para a elaboração de uma Escola de cinema para Curitiba.

Palavras-chave: Escola de Cinema. Cinema em Curitiba.

ABSTRACT

This essay presents a study about the relationship between cinema and architecture, applied to education. Starting with the cinema historic evolution, didactic program concepts, basic notion about equipment and a discussion about the effects cinema and architecture have on each other. Upon the analysis of four related buildings of same use, added to the reading and interpretation of the reality of Curitiba, the intention is to provide guidelines, recommendations, information and program requirements due to the elaboration of a Cinema School to Curitiba.

Keywords: Cinema School, Cinema in Curitiba.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 7

1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA 7

1.2 JUSTIFICATIVA DE ESCOLHA DO TEMA 8

1.3 METODOLOGIA 9

2. FUNDAMENTAÇÃO TEMÁTICA 10

2.1 BREVE HISTÓRICO DO SURGIMENTO DO CINEMA 10

2.2 CONCEITUAÇÃO TEÓRICA 12

2.2.1 NARRATIVAS E LINGUAGENS CINEMATOGRÁFICAS 12

2.2.2 ENQUADRAMENTOS 13

2.2.3 ANGULAÇÃO E MOVIMENTAÇÂO DE CÂMERA 15

2.2.4 ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO CENOGRÁFICA 18

2.2.5 O PROCESSO DE PRODUÇÂO CINEMATOGRÁFICO 21

2.3 A RELAÇÃO CINEMA-ARQUITETURA 23

2.3.1 O ESPAÇO CINEMATOGRÁFICO 26

2.3.2 A CIDADE REPRESENTADA NO CINEMA 29

2.3.3 A VIDA CONTEMPORÂNEA EM CENA 31

2.3.4 A [DES]CONSTRUÇÃO ICONOGRÁFICA 34

2.4 O CINEMA COMO METODOLOGIA DE PROJETO 37

3. ANÁLISE DE CORRELATOS 38

3.1 BUSAN CINEMA CENTER (COOP HIMMELB(L)AU) 38

3.1.1 PROGRAMA 39

3.1.2 MEMORIAL 39

3.1.3 ANÁLISE 46

3.2 KANTANA INSTITUTE (BANGKOK PROJECT COMPANY) 47

3.2.1 PROGRAMA 47

3.2.2 MEMORIAL 48

3.2.3 ANÁLISE 52

3.3 CENTRO DE ARTES HADERSTY (SELSER SCHAEFER ARCHITECTS) 52

3.3.1 PROGRAMA 53

3.3.2 MEMORIAL 53

3.3.3 ANÁLISE 59

3.4 CINEMATECA MATADERO (CH+QS) 59

3.4.1 PROGRAMA 60
3.4.2 MEMORIAL 61
3.4.3 ANÁLISE 66
4. INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE 67
4.1 ESCOLA DE CINEMA 67
4.2 CONTEXTUALIZAÇÃO 67
4.3 FAP 68
4.4 CENTRO EUROPEU 71
4.5 CINEMATECA DE CURITIBA 73
4.6 TERRENO 75
4.6.1 LEGISLAÇÃO 78
4.6.2 TERRENO ALTERNATIVO 79
5. DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO 80
5.1 SALAS DE CINEMA 80
5.2 PROGRAMA 83
5.3 CONCEITUAÇÃO E DIRETRIZES 86
6. REFERÊNCIAS 88
6.1 LIVROS E TESES 88
6.2 WEBGRAFIA 90
6.3 FILMES 92

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Plano Geral, Americano e Médio. FONTE: CAMERA COTIDIANA. modificado pelo autor. 14
Figura 2 - Plano Detalhe, Primeiríssimo Plano e Primeiro Plano. FONTE: CAMERA COTIDIANA. modificado pelo autor....14
Figura 3 - Cena em plano plongée do filme "There Will be Blood". FONTE: BLOG LOON POND....15
Figura 4 - Cena em plano Contra-plongée do filme "There Will be Blood". FONTE: DANGEROUS MINDS....16
Figura 5 - Cena do filme Moonrise Kingdom. FONTE: Retirado do filme pelo autor. 17
Figura 6 - Cena do Filme "Magnólia" FONTE: Retirado do filme pelo autor....18
Figura 7 - Cena de "The Killing" (KUBRICK, 1956) FONTE: retirado do filme pelo autor 19
Figura 8 - Cena do filme "2001: A Space Odyssey" (KUBRICK, 1968) FONTE: retirado do filme pelo autor....20
Figura 9 - Cena do filme "Only God Forgives" (REFN, 2013) FONTE: retirado do filme pelo autor....20
Figura 10 - Considerada a primeira foto da história, retirada por Joseph Nicéphore Niéce, vista de sua janela para a cidade. FONTE:(HRC) Foto tirada por J. Paul Getty Museum....23
Figura 11 - Estúdio de George Méliès. (RAMÍREZ, 2003, p.13)....26
Figura 12 - The Cabinet of Dr. Caligari....27
Figura 13 - L'Inhumane. FONTE: CINEMATHEQUE 27
Figura 14 - Playtime. FONTE: JONATHANROSENBAUM....28
Figura 15 - Primeiro filme dos irmãos Lumière. FONTE: THE GUARDIAN....29
Figura 16 - – "Berlin: Symphony of a Great City". FONTE: TORRENT BUTLER....30
Figura 17 - "Man with a Movie Camera". FONTE: BOMB MAGAZINE....31
Figura 18 - Metrópolis. FONTE: LENINIMPORTS....32
Figura 19 - Metrópolis. FONTE: ARCHDAILY....33
Figura 20 - Metrópolis. FONTE: TWENTYFOURFRAMES 33
Figura 21 - Metrópolis. FONTE: FORBES....34
Figura 22 - King Kong (1933). FONTE: THETIMES....35

Figura 23 - Vista aérea da cidade de Santa Rosa, 1941. (KRAFT & LEVENTHAL, 2002, p.26) 36
Figura 24 - Busan Cinema Center, cinema outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU 37
Figura 25 - Busan Cinema Center. FONTE: COOPHIMMELBLAU 38
Figura 26 - Cinema Outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU 40
Figura 27 - Cinema Outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU 41
Figura 28 - Planta nível +1. FONTE: COOPHIMMELBLAU 42
Figura 29 - Planta nível +3. FONTE: COOPHIMMELBLAU 42
Figura 30 - Planta nível +4. FONTE: COOPHIMMELBLAU 43
Figura 31 - Planta nível +6. FONTE: COOPHIMMELBLAU 43
Figura 32 - Planta nível +8. FONTE: COOPHIMMELBLAU 44
Figura 33 - Corte 1. FONTE: COOPHIMMELBLAU 44
Figura 34 - Vista Cinema outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU 45
Figura 35 - Auditório principal. FONTE: COOPHIMMELBLAU 46
Figura 36 - Kantana Institute, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY 47
Figura 37 - Planta Baixa, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY 48
Figura 38 - Pátio dos Estúdios, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY... 48
Figura 39 - Biblioteca, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY 49
Figura 40 - Cantina, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY 50
Figura 41 - Eixos, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY 50
Figura 42 - Paredes de Tijolos, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY... 51
Figura 43 - Elevações, Bangkok Project Company.FONTE:ARCHDAILY 51
Figura 44 - Centro de Artes Hadersty, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY 52
Figura 45 - Centro de Artes Hadersty, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY 53
Figura 46 - Acesso da Galeria, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY 54
Figura 47 - Planta baixa térreo, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY .. 54
Figura 48 - Planta baixa primeiro andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY 55
Figura 49 - Planta baixa segundo andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY 56
Figura 50 - Planta baixa terceiro andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY 56

Figura 51 - Corte Esquemático, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY ..57
Figura 52 - Marcenaria, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY.....57
Figura 53 - Atelier, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY 58
Figura 54 - Estúdios, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY.....58
Figura 55 - Perspectiva Noturna, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY ...59
Figura 56 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....60
Figura 57 - Planta de Situação,Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY 61
Figura 58 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....62
Figura 59 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....62
Figura 60 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....63
Figura 61 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....64
Figura 62 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....64
Figura 63 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY.....65
Figura 64 - Planta Baixa, Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY 65
Figura 65 - Planta Baixa, Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY 66
Figura 66 - Cine Guarani. FONTE: CATRACALIVRE 68
Figura 67 - CINETV PR. FONTE: GAZETA DO POVO.....69
Figura 68 - INFRAESTRUTURA CINETV PR. FONTE: FAP 70
Figura 69 - ILHA DE EDIÇÃO CINETV PR. FONTE: FAP 70
Figura 70 - ESTÚDIO PARA GRAVAÇÕES CINETV PR. FONTE: FAP.....71
Figura 71 - Shopping Crystal. FONTE: Centro Europeu 72
Figura 72 - Escola de Cinema. FONTE: Centro Europeu.....72
Figura 73 - Escola de Cinema. FONTE: Centro Europeu.....73
Figura 74 - Cinemateca de Curitiba. FONTE: Jornal Comunicação 74
Figura 75 - Cinemateca de Curitiba. FONTE: CURITIBACBV.....74
Figura 76 - Sala de Cinema da cinemateca. FONTE: Gazeta do Povo.....75
Figura 77 - Exposição Cinemateca. FOTO: Franklin de Freitas. FONTE: Bem Paraná 75
Figura 78 - Imagem aérea, terreno marcado em amarelo. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor. 76
Figura 79 - Imagem aérea perspectivada, terreno marcado em vermelho. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor. 77
Figura 80 - Esquina da Rua Cruz Machado com a Rua Visconde de Nácar. (Acervo do Autor).....77

Figura 81 - Esquina da Rua Visconde de Nácar com a Alameda Carlos de Carvalho. (Acervo do Autor) 78
Figura 82 - Vista do Entorno. (Acervo do Autor)....78
Figura 83 - Imagem aérea, terreno marcado em amarelo. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor. 79
Figura 84 – Esquema das poltronas. FONTE: ABC (2009)....80
Figura 85 – Angulação. FONTE: ABC (2009)....81
Figura 86 – Escalonamento. FONTE: ABC (2009)....81
Figura 87 - Projeção. FONTE: ABC (2009) 82

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Programa básico das áreas públicas e de exibições. (Autor, 2015).....83
Tabela 2 - Programa básico das áreas didáticas e de estar. (Autor, 2015).....84
Tabela 3 - Programa básico das áreas de produção e pesquisa. (Autor, 2015) 84
Tabela 4 - Programa básico da área administrativa. (Autor, 2015) 85
Tabela 5 - Programa básico das áreas técnica e de serviço. (Autor, 2015) 85

1. INTRODUÇÃO

1.1 DEFINIÇÃO DO TEMA

Considerando que ambos, cinema e arquitetura, são artes que alteram a percepção do ser humano através da visão e movimento, assim como são percebidos dessa forma, conceito reforçado por EISENSTEIN(1937)[1], podemos dizer que os dois possuem uma relação de extrema proximidade. A construção do espaço sempre foi uma preocupação tanto do cinema quanto da arquitetura, analisando o cinema como uma arte que produz mudanças no espaço urbano, assim como apropria-se desse espaço para seu desenvolvimento, podemos caracteriza-lo também como um elemento de produção arquitetônica, como discorre COSTA(2005)[2].

A escola de cinema é um espaço didático, expositivo e prático de ensino. O estímulo ao interesse pelas formas e percepções sensoriais de movimento, fazem parte tanto do conteúdo programático, quanto da própria arquitetura da escola. Sobre a fusão entre espaço vivenciado e espaço representado, Maria Helena Braga e Vaz da Costa (apud BRUNO, 2002, pg. 20) cita que "Vive-se um filme como se vive o espaço habitado: como uma passagem cotidiana tangível", reforça também que:

> "..., na medida em que o espectador se habitua a "perceber" o espaço através da construção de vistas e cenários em movimento, ele não apenas se transforma em usuário desse espaço, mas também transforma o espaço fílmico, em espaço de consumo." (COSTA, 2005)

A finalidade desta pesquisa é a coleta de informações teóricas para uma segunda etapa de projeto, portanto se faz necessária uma definição concreta dos elementos que farão parte da composição desse espaço. Juntamente com os conceitos teóricos e diretrizes de projeto desenvolvidas neste documento, será possível o início desta segunda etapa.

---

[1] Sergei Mikhailovich Eisenstein foi um diretor e teórico de cinema russo

[2] Maria Helena Braga e Vaz da Costa é Doutora em Estudos de Mídia pela Sussex University-UK/Inglaterra. Professora do Departamento de Artes e do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Propõe-se um edifício de ensino, com os ambientes capazes de proporcionar o desenvolvimento teórico das disciplinas, assim como os laboratórios e ateliers para atividades práticas, espaços de exposição fotográfica e cinematográfica.

1.2 JUSTIFICATIVA DE ESCOLHA DO TEMA

O cinema e a cidade possuem uma relação com a arquitetura muito intensa, tanto na utilização do espaço arquitetônico, como na produção do mesmo.

Levando em consideração que Curitiba não possui uma escola que dedique-se inteiramente ao ensino, estudo e pesquisa do cinema, e analisando a crescente demanda da população por festivais, cursos e oficinas sobre o tema, a implantação de um local dedicado ao ensino e à exposição da arte cinematográfica se torna possível e desejável.

Nota-se também que a capital paranaense conta com uma escassez de cursos de cinema e fotografia, especialmente de nível superior. Outro problema encontrado nas formações existentes, apesar de possuírem uma qualidade didática e programática aceitável, é a falta de instalações e equipamentos de alta tecnologia à disposição dos alunos, o que causa grande impacto no desenvolvimento de atividades de gravação, edição e produção cinematográfica.

A implantação da Escola de Cinema possibilita uma valorização maior da produção audiovisual local, além de abrir portas para que novos festivais e mostras de cinema ocorram na cidade, trabalhando em conjunto com a Secretaria Municipal de Cultura e a Cinemateca de Curitiba. O fomento às artes e à cultura, além dos óbvios benefícios trazidos à população, aumenta a visibilidade da cidade, tornando possível o intercâmbio de experiências entre a capital paranaense e cidades que são referência no cenário nacional e internacional do cinema.

O cinema como arte, e a arte como parte da forma de expressão do ser humano, possuem o poder de modificar a forma de pensar, agir e se relacionar de um povo, como disse Doris Salcedo[3]:

> "Sei que a arte não age de forma direta, sei que não posso salvar a vida de ninguém, mas a arte pode alimentar ideias, ideias que podem influenciar

[3] Doris Salcedo é uma artista plástica colombiana

> diretamente nosso cotidiano e nossas experiências diárias" (apud Villaveces-Izquierdo, 2005, p. 187).

1.3 METODOLOGIA

Esse trabalho acontece em dois momentos diferentes, distribuídos ao longo de cinco capítulos no total. Um primeiro momento abrange a fundamentação teórica do tema e um segundo momento aborda as questões objetivas para a produção de uma escola de cinema em Curitiba. Os dois primeiros capítulos, Introdução e Fundamentação Temática, se destinam à justificativa de escolha do tema e ao desenvolvimento da parte teórica, enquanto que os outros três capítulos finais, Análise de Correlatos, Interpretação da Realidade e Diretrizes Gerais de Projeto, tratam das questões iniciais para produção do projeto arquitetônico da escola.

A Introdução busca apresentar de forma sucinta a temática, assim como justificar a escolha do tema. A Fundamentação Temática, dividida em quatro partes, primeiramente apresenta um breve histórico do Cinema e a segunda parte busca familiarizar o leitor com conceitos técnicos básicos do tema. Na terceira parte é feito o relacionamento entre arquitetura, cinema e fotografia, e na parte final a metodologia de projeto é apresentada.

A Análise de Correlatos, apresenta quatro projetos que contribuem com a tradução da parte teórica, aplicando os conceitos de forma prática, servindo também como referência para a etapa de projeto. Na Interpretação da Realidade é apresentada a definição do que uma Escola de Cinema se constitui, física e didaticamente, além da contextualização do tema em Curitiba. A análise territorial, de legislação e terreno escolhido são desenvolvidas em sequência.

O capítulo final Diretrizes Gerais de Projeto, define o programa, o conceito e diretrizes para o início do trabalho na etapa de produção do projeto arquitetônico.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEMÁTICA

2.1 BREVE HISTÓRICO DO SURGIMENTO DO CINEMA

O cinema, reconhecido como a arte do século XX, nasce através de esforços coletivos combinados, produzindo uma tecnologia capaz de gerar ilusão de movimento em imagens estáticas sequenciais, na visão do olho humano.

Segundo Joari Reis (REIS, 2002, p.18), na China, há registros de cinco mil anos atrás de imagens formando movimento, através de sombras projetadas em paredes ou em telas de linho. É com a invenção e o progresso da fotografia, e com os estudos do físico belga Joseph Antoine Plateau sobre a persistência da imagem na retina do olho humano após seu desaparecimento, que o cinema começa a se tornar possível. Ao colocar imagens sequenciais, passando em uma velocidade de 16 imagens por segundo (posteriormente 24 após a inserção do som no cinema), Plateau e seus filhos criaram o fenacistoscópio e o princípio do cinema de animação. Segundo Guillermo Cabrera Infante (INFANTE, 1997, p.16), Thomas Alva Edison (inventor da lâmpada incandescente e do fonógrafo, invenções sem as quais seria impossível a realização do cinema) com contribuição de George Eastman (criador da película de 35 milímetros), inventa a câmera cinematográfica, inicialmente chamada de cinetoscópio. A invenção de Edison foi o grande passo para que o cinema se tornasse realidade, porém foram os irmãos Auguste e Louis Lumière, responsáveis pelo aprimoramento do cinetoscópio, que até então permitia a visualização individual das imagens. Surge o cinematógrafo, aparelho de projeção das imagens em uma tela, conforme diz Infante. (INFANTE, 1997, p.17)

> “Sim, o cinema é uma invenção em que colaboraram Edison, Eastman e os irmãos Lumière (sem mencionar os inventores anteriores que criaram o fonokistoscopio, o zoetropio e o desenho animado do cego belga Plateau), o resultado final de rodagem, a película, o filme, a fita ou como se chame é um esforço coletivo do fotógrafo antes de tudo (não há película sem fotografia), o diretor, que pode ser um gênio ou um megalomaníaco obtuso ou um simples artesão, os atores anônimos, as maquiadoras atentas e os homens e mulheres figurinistas, todos, todos, colaboram para fabricar um mesmo produto que foi projeto e agora pertence ao produtor e talvez ao público.” (INFANTE, 1997, p. 16-17, tradução nossa)

É dos irmãos Lumière também, a primeira exibição pública de cinema, com o filme “A Saída dos Operários da Fábrica Lumière”, um dos filmes de curta duração documentando o cotidiano da fábrica da família. Em uma das exibições cinematográficas dos irmãos, que já contavam com um grande público interessado, a imagem de uma locomotiva em movimento provoca espanto nos espectadores, como comenta Infante:

> “*Em a chegada do trem na estação da cidade,* pela posição da câmera e ausência de terceira dimensão, parecia que a locomotiva sairia da tela para atingir os primeiros espectadores, cena obrigatória de séries, thrillers e criadora do dramatismo do trem, o grande veículo melodramático dos primeiros cinquenta anos do século – e do cinema.” (INFANTE, 1997, p. 18, tradução nossa)

Tanto Thomas Edison quanto os irmãos Lumière consideravam o cinema inferior ao teatro, “sem futuro” econômico, e apenas uma atração passageira, que seria esquecida depois que deixasse de ser novidade. (RODRIGUES, 2002, p.8) Segundo Infante (INFANTE, 1997, p.20-25), foi Georges Méliès, um mágico ilusionista francês, ao adquirir o cinematógrafo diretamente com os irmãos Lumière, quem acreditou no futuro do cinema e o tornou um espetáculo de magia. Através de seus filmes “The Haunted Castle” (MÉLIÈS, 1986), “A Trip to the Moon” (MÉLIÈS, 1902) e “The Impossíble Voyage” (MÉLIÈS, 1904). É de autoria dele também criação dos primeiros gêneros do cinema, utilizando efeitos especiais e elementos cenográficos.

O cinema então, se difunde pelo mundo, ganhando espaço no imaginário humano. Criando, modificando e entretendo toda a sociedade que entra em contato com a magia da projeção cinematográfica.

> “Velho morre o cinema, porém renasce a cada dia. É de se dizer, que como o ato sexual que é, cada noite. O cinema é, sem dúvidas, um afrodisíaco.” (INFANTE, 1997, p. 19, tradução nossa)

É natural que com a difusão do cinema como forma de representação artística do imaginário humano, outras artes e técnicas criadas pelo homem, como a arquitetura, sejam incluídas nas produções cinematográficas.

2.2 CONCEITUAÇÃO TEÓRICA

Nesse capítulo será abordada uma breve conceituação teórica básica, necessária para uma produção cinematográfica, estes conceitos são relevantes na definição e dimensionamento dos espaços didáticos da escola de cinema, visto que ajudarão a entender melhor parte do funcionamento do aparato técnico e didático da escola. São explicitados: os diferentes gêneros cinematográficos, as funções e etapas que envolvem a realização de um filme, algumas das linguagens cinematográficas existentes, tipos de enquadramentos e ângulos de filmagem, dentre outros conceitos que possam ser considerados na etapa desenvolvimento do projeto da escola.

2.2.1 NARRATIVAS E LINGUAGENS CINEMATOGRÁFICAS

Os diretores e roteiristas utilizam-se de alguns artifícios para contar uma história no cinema. Segundo Joari Reis (REIS, 2002, p.35) o princípio de “linguagem cinematográfica”, foi criado por David Wark Griffith. Ele introduziu conceitos de corte, montagem e posicionamentos diferenciados de câmera no cinema, o que ficou conhecido como a narrativa cinematográfica.

> “Basicamente, mesmo que cada filme expresse um conceito diferente, em geral todos eles se baseiam nas mesmas técnicas de composição de imagem, que incluem a proporção dos elementos da cena, cor, volume e perspectiva. O movimento ou ritmo interno da imagem é, talvez o fator mais importante da concentração da narrativa.” (OCHELSKI, 2008, p.13-14)

A narrativa é a ferramenta de constituição formal utilizada por roteiristas e diretores de cinema, para contar uma história. Obviamente a narrativa cinematográfica clássica não é a única forma de desenvolvimento de um enredo, alguns cineastas de diferentes partes do mundo, desenvolveram ao longo do tempo diferentes linguagens cinematográficas. Sobre as diferentes linguagens, Sid Field comenta:

> “Griffith fundamentou o modelo de cinema dominante no Ocidente, que seria a decupagem convencional clássica. No entanto, existem diversas propostas de linguagem cinematográfica, bem diferentes desta narrativa

> como por exemplo: a montagem intelectual de Eisenstein (diretor russo), o surrealismo de Luiz Buñuel (diretor espanhol), o cinema expressionista alemão de Jostron, o neo-realismo italiano de Frederico Felini, a *nouvelle vague* francesa, o cinema novo de Glauber Rocha (diretor brasileiro), o cinema experimental americano entre outros. Todos esses movimentos artísticos e diversos diretores, apresentam em comum um discurso cinematográfico bem diferente do modelo dominante, que é o cinema clássico-narrativo americano." (FIELD, 2005, p.98)

A classificação dos filmes pode ser feita em estilos diferentes. São eles: ficção e documentário. Os filmes de ficção são histórias inventadas pela mente de roteiristas, que criam personagens e cenários imaginários para desenvolver sua narrativa. Existem também filmes de ficção baseados em histórias do imaginário coletivo ou personagens que existem na vida real. O documentário foi a primeira forma utilizada no cinema para contar uma história, esse estilo busca documentar acontecimentos da vida real, porém diferente da ficção, não são inventados personagens. Apesar de ser um estilo em constante mudança em relação a sua linguagem, o princípio imutável do filme documentário é relatar a realidade.

2.2.2 ENQUADRAMENTOS

Com o desenvolvimento da narrativa cinematográfica clássica, os estudos de Griffith se voltam sobre a forma de representação visual através de diferentes enquadramentos. O enquadramento é a seleção de determinada porção da cena para ser mostrada na tela, auxiliando no desenvolvimento da narrativa. Segundo Joari Reis (REIS, 2002, p.65), a descrição de planos de enquadramento estudados por Griffith serviram de base para o desenvolvimento do cinema.

O plano geral (PG) é utilizado para mostrar ao espectador aonde se passa a história, localização e situação em que se encontram os personagens, passando noções de amplitude e profundidade do espaço.

O plano conjunto (PC) enquadra dois ou mais personagens em uma mesma cena.

No plano médio (PM) o enquadramento é mais aproximado, a imagem é cortada geralmente na altura da cintura dos personagens, é um pouco mais descritivo do que o plano geral. O plano americano (PA) é uma variação do plano

médio, ele corta o enquadramento um pouco mais abaixo da cintura, é mais aberto do que o plano médio.

Figura 1 - Plano Geral, Americano e Médio. FONTE: CAMERA COTIDIANA. modificado pelo autor. disponível em: <http://cameracotidiana.com.br/saladeaula/site/wp-content/uploads/2013/07/tamanos_plano_en-cine-y-video.jpg>

O primeiro plano (PP), também conhecido como *close-up*, focaliza o personagem demonstrando de forma detalhada as emoções e expressões representadas pelo ator. Uma variação desse plano é o primeiríssimo plano (PPP), o enquadramento é fechado ainda mais no rosto do personagem, procurando maior dramaticidade na cena ou apresentação de novos personagens na trama.

Já o plano detalhe (PD) busca isolar o enquadramento em partes do corpo do personagem, ou objetos importantes na dramatização da história, de forma descritiva.

Figura 2 - Plano Detalhe, Primeiríssimo Plano e Primeiro Plano. FONTE: CAMERA COTIDIANA. modificado pelo autor. Disponível em: <http://cameracotidiana.com.br/saladeaula/site/wp-content/uploads/2013/07/tamanos_plano_en-cine-y-video.jpg>

Algumas variações desses planos foram desenvolvidas conforme novas linguagens cinematográficas foram surgindo.

2.2.3 ANGULAÇÃO E MOVIMENTAÇÂO DE CÂMERA

A angulação e movimentação de câmera utilizada na gravação de uma cena também contribui muito para a concretização formal do filme, eles definem o ritmo e a fluidez da cena, como comenta Marcel Martin:

> "... a câmara, perpetuamente móvel, cria uma espécie de dinamização do espaço, o qual, em vez de permanecer como um quadro rígido, se torna fluído e vivo: as personagens têm o aspecto de serem arrastadas num movimento *balético* (quase se poderia falar de uma função coreográfica da câmara na medida em que é ela que dança); por outro lado, modificando a cada instante o ponto de vista do espectador, os movimentos incessantes da câmara desempenham um papel análogo ao da montagem e acabam por conferir ao filme um ritmo próprio que é um dos elementos essenciais ao seu estilo." (MARTIN, 2007, p.57)

A variação na angulação da câmera modifica a dramaticidade da cena, é conhecida como plano *plongée*[4] e contra-*plongée*. No *plongée*, a câmera se posiciona focando a cena de cima para baixo, o espectador vê a cena de cima, como que se estivesse em um nível mais elevado do que o personagem, usado, dentre outros, para exprimir uma relação de distância entre personagem e espectador.

Figura 3 - Cena em plano plongée do filme "There Will be Blood". FONTE: BLOG LOON POND disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-XXr7Z3K62z0/VXKXNxSzzVI/AAAAAAAAsBc/Q2c_tsEDnRQ/s1600/there%2Bwill%2Bbe%2Bblood%2B2.png>

[4] A palavra francesa *plongée* significa "mergulho" em português

A cena acima do filme “There will be blood” (Paul Thomas Anderson, 2007) é um exemplo de plano plongée, o personagem Daniel Plainview[5] é visto pelo espectador com inferioridade após assassinar Eli Sunday[6], seu opositor durante todo o filme.

No contra-*plongée* a câmera é posicionada focando a cena de baixo para cima, para exprimir uma relação de superioridade ou de importância do personagem ou elemento cenográfico.

Figura 4 - Cena em plano contra-*plongée* do filme "There Will be Blood". FONTE: DANGEROUS MINDS disponível em: <http://images.dangerousminds.net/uploads/afiles/disneyvoice3gfgh.jpb>

Na cena que antecede o assassinato de Eli Sunday, o diretor Paul Thomas Anderson se utiliza do plano contra-*plongée* para demonstrar a superioridade do personagem Daniel Plainview em relação ao seu antagonista.

Em relação à movimentação de câmera, “pode-se dizer que existe uma função encantatória nos movimentos de câmara, e que eles correspondem, no plano sensorial (sensual), aos efeitos de montagem rápida sobre o plano intelectual (cerebral).” (MARTIN, 2007, p.58). Segundo Martin (MARTIN, 2007, p.58), existem três movimentos de câmera principais: *travelling*, panorâmica e trajetória.

O *travelling*[7] é a movimentação da câmera nas direções vertical ou horizontal, sem a alterar a angulação do ponto de vista. Esse tipo de movimento é utilizada para gerar ou acompanhar deslocamento de objetos e personagens, sendo realizado colocando a câmera sobre um elemento móvel, geralmente caracterizado por trilhos ou carrinhos. Um exemplo de *travelling* vertical é encontrado no filme “Citizen Kane”

[5] Daniel Plainview foi protagonizado pelo ator Daniel Day-Lewis
[6] Eli Sunday foi protagonizado pelo ator Paul Dano
[7] A palavra *travelling* provém da língua inglesa e significa “viajando” traduzida para o português

(WELLES, 1941), na cena em que a câmera se eleva ao teto quando a personagem Susan canta, demonstrando a fraqueza vocal da cantora.

A panorâmica é realizada através da rotação da câmera ao redor do seu eixo vertical ou horizontal, sem que o aparelho se desloque. Geralmente utilizada no acompanhamento de movimentação de objetos ou personagens. É utilizada na introdução do filme “Moonrise Kingdom” (Wes Anderson, 2012), a cena é iniciada com o movimento *travelling,* em seguida a câmera para em um dos cômodos da casa e gira em torno do seu eixo, mostrando a movimentação dentro dos diferentes ambientes que a circundam.

Figura 5 - Cena do filme Moonrise Kingdom. FONTE: Retirado do filme pelo autor.

A trajetória é uma combinação dos dois movimentos anteriores, porém não segue regras muito definidas. Pode ser efetuado com o auxílio de uma grua, a câmera descreve um movimento de trajetória pelo cenário, podendo ou não seguir personagens em deslocamento pela cena. O diretor Paul Thomas Anderson faz uso desse tipo de movimentação de câmera no filme “Magnólia” (Paul Thomas Anderson, 1999), em uma cena de 135 segundos na qual ele segue os personagens Stanley Spector[8] e seu pai Rick[9] pela estação de televisão.

[8] Stanley Spector foi protagonizado pelo ator Jeremy Blackman
[9] Rick Spector foi protagonizado pelo ator Michael Bowen

Figura 6 - Cena do Filme "Magnólia" FONTE: Retirado do filme pelo autor

Existem também movimentos ópticos, realizados pela lente da câmera, conhecidos por *zoom*. No *zoom in* é feita uma aproximação, e no *zoom out* um afastamento da cena, contribuindo na dramatização e profundidade espacial, porém a câmera permanece imóvel.

2.2.4 ELEMENTOS DE COMPOSIÇÃO CENOGRÁFICA

Dentro de uma cena alguns elementos se destacam na composição visual e formal. O controle de iluminação é um desses elementos, que segundo Martin (MARTIN, 2007, p.71), é responsável pela criação da “atmosfera” da cena, aumentando a veracidade e profundidade espacial. O controle de sombras também é importante parte da iluminação, aumentando ou diminuindo a dramaticidade na cena. Em cenas externas a utilização de projetores e refletores se vê necessária, corrigindo problemas de má iluminação natural. O controle de iluminação se torna muito mais fácil dentro de estúdios ou ambientes internos, aonde a interferência da luz natural não é tão intensa.

> “A iluminação – afirma Ernest Lindgren – serve para definir e moldar os contornos e os planos dos objetos, e também para criar a impressão de profundidade espacial, assim como criar uma atmosfera emocional e até certos efeitos dramáticos.” Martin (apud LINDGREN, p.129)

No filme “The Killing” (Stanley Kubrick, 1956), o diretor usa a iluminação para aprimorar a dramaticidade das cenas. Na cena abaixo a luz serve para reforçar o desespero do personagem, para demonstração do conceito que Kubrick aborda em grande parte de seus filmes, o ser humano como responsável por seu próprio fracasso.

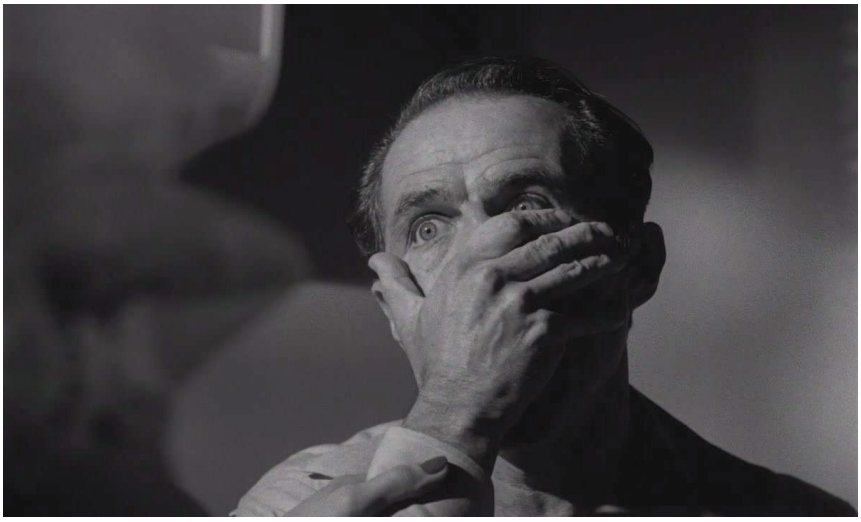

Figura 7 - Cena de "The Killing" (KUBRICK, 1956) FONTE: retirado do filme pelo autor

O figurino e mobiliário são outros elementos cenográficos de extrema importância na composição formal e no enredo de um filme. A espacialidade e noção temporal de um filme são duas das características que esses elementos descrevem; eles situam o espectador aumentando a imersão e veracidade da cena.

O cenário é de grande importância na composição de um filme, também contribui para a noção espaço-temporal, além de servir como “contraponto com a tonalidade moral e psicológica da ação.” (MARTIN, 2007). A arquitetura tem grande influência na produção de cenários e mobiliário, e já foi protagonista de muitas cenas durante a história do cinema mundial.

O cenário do filme “2001: A Space Odyssey” (Stanley Kubrick, 1968) utiliza-se de elementos da arquitetura pós-modernista e aparatos tecnológicos na composição cenográfica da estação espacial, provocando a imersão do espectador em uma atmosfera futurista.

Figura 8 - Cena do filme "2001: A Space Odyssey" (KUBRICK, 1968) FONTE: retirado do filme pelo autor

Com a inclusão das cores no cinema, elas passaram a ter papel fundamental na determinação da imagem cenográfica, possuindo inúmeras funções a serem exploradas dentro de uma cena. A dramaticidade da cena está profundamente ligada com esse elemento, a palheta de cores de um filme possui grande influência nas sensações que são despertadas no público espectador.

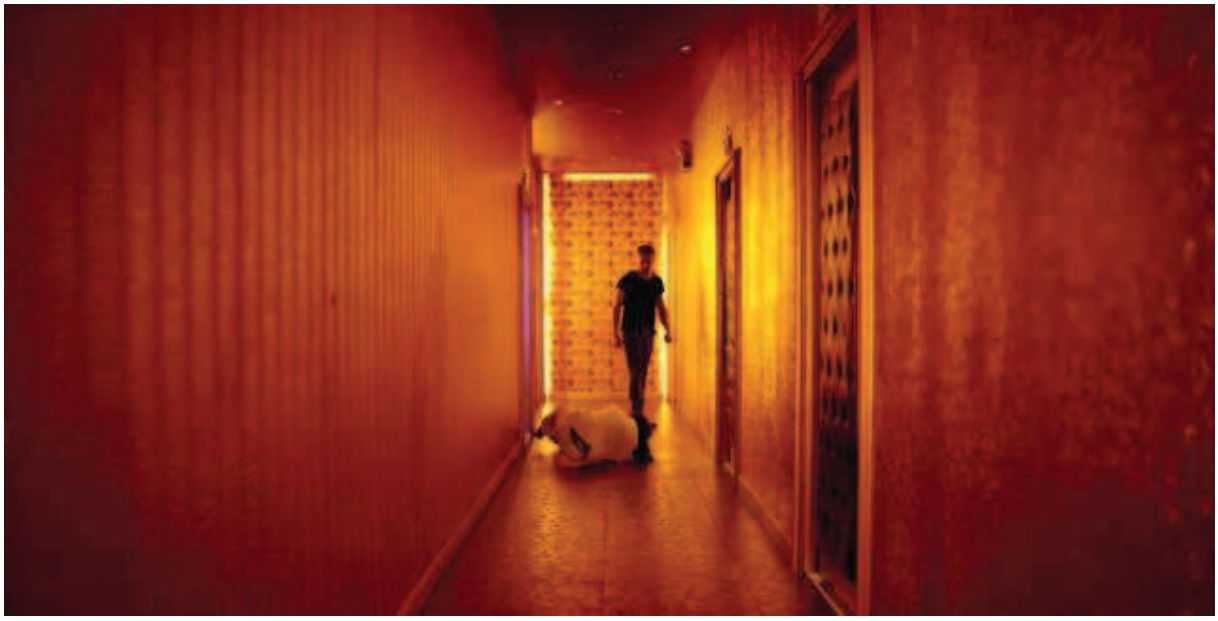

Figura 9 - Cena do filme "Only God Forgives" (REFN, 2013) FONTE: retirado do filme pelo autor

No filme “Only God Forgives” (Nicolas Winding Refn, 2013) a palheta de cores utilizada é composta por cores quentes próximas ao vermelho em quase todas as cenas, acentuando o clima de violência, “pecado” e constante conflito em que o personagem Julian[10] se envolve durante a trama.

2.2.5 O PROCESSO DE PRODUÇÂO CINEMATOGRÁFICO

Para a realização de uma produção cinematográfica é necessário um grande número de pessoas. Segundo Rodrigues (RODRIGUES, 2002, p.13), o filme é composto de: idealizadores, que são as pessoas responsáveis pelo conceito inicial do filme; os artistas, compostos por roteiristas, diretores, equipe técnica e atores; pessoas responsáveis pela parte financeira, compostas de planejadores, investidores, distribuidores e exibidores. Rodrigues divide também as equipes técnicas e artísticas em: equipe de direção, produção, departamento de arte, fotografia, som, edição e arte finalistas.

Após a concepção e idealização inicial do filme, é feita a elaboração de um roteiro, nesta etapa o roteirista detalha a história previamente escrita na forma de cenas, já descrevendo diálogos, posicionamento dos atores, ângulos e enquadramentos. A planta de cada cena é desenhada, assim como o *story board*, que seria basicamente o desenho de cada quadro. Em seguida são feitos, a escolha de locações, seleção de elementos cenográficos, contratação de equipe, seleção de atores, dentre outras funções técnicas necessárias para o início do processo de gravação. Essa etapa geralmente é coordenada pelo diretor e sua equipe de produção, inserindo no roteiro as características de seu trabalho.

O processo de gravação é feito fragmentadamente; muitas vezes as cenas não são gravadas em sequência cronológica, o responsável pela coordenação dessa etapa também é o diretor e sua equipe técnica, constituída de operadores de câmera, iluminação, maquiadores, figurinistas e produtores.

A montagem das cenas gravadas na ordem designada pelo roteiro é realizada na etapa de edição. É nessa importante etapa também que o diretor escolhe as cenas que entrarão na versão final ou não, e no caso de documentários é também a etapa de definição de um roteiro, após a coleta de imagens.

[10] Julian é protagonizado pelo ator Ryan Gosling

Ao termino do trabalho nas ilhas de edição de imagem, a equipe de áudio se encarrega do acréscimo e equalização de falas e diálogos, ajuste de volume, inclusão e gravação de sons ambientes e efeitos sonoros. É nesta etapa também que a trilha sonora é adicionada. A equipe de arte final se encarrega dos detalhes finais e revisão do produto da etapa de edição, chegando o produto final pronto para distribuição.

2.3 A RELAÇÃO CINEMA-ARQUITETURA

Sobre a representação do real no cinema, podemos afirmar que o filme não é uma cópia fiel da visão humana. “Se perder” no mundo ilusório da tela de projeção através da “crença poética”[11] pode gerar a sensação de que as experiências cinematográficas são menos significantes do que as experiências vivenciadas no mundo real. Para Thomas Forget:

> “A distinção entre projeção e representação, no entanto, chama atenção para o fato de que desenhos e filmes são construções que envolvem relações complexas entre intenção e resultado. Eles são processos que dependem da correspondência, transformação, e regeneração, não meros produtos de tradução.” (FORGET, 2013, p. 18, tradução nossa)

A arquitetura sempre desempenhou importante papel dentro da história da fotografia, mas, apesar de muitas fotografias de prédios serem imagens icônicas da arquitetura, a fotografia nunca foi reconhecida e difundida como padrão gráfico na representação analítica da arquitetura. O cinema torna a produção de imagens mais fácil, além de não ser necessário o conhecimento de ciências como matemática, ou geometria básica, para sua realização. A passagem do tempo no cinema e a representação do espaço, o tornaram mais relevante do que a fotografia, na discussão da arquitetura e do meio urbano.

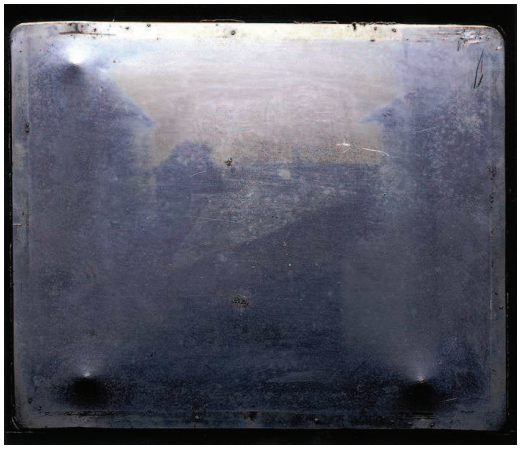

Figura 10 - Considerada a primeira foto da história, retirada por Joseph Nicéphore Niéce em 1826, vista de sua janela para a cidade. FONTE:(HRC) Foto tirada por J. Paul Getty Museum. disponível em: <http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/firstphotograph/>

[11] “*willing suspension of disbelief*” se relaciona com o conceito de crença poética, citado pelo poeta Samuel Taylor Coleridge no século dezenove, como a condição da literatura que permite o leitor a aceitar cenários irreais, também aplicado ao cinema.

Na década de 1920 surge a discussão da relação do cinema e da arquitetura. A propagação do cinema "infiltrou a cultura da arquitetura e revolucionou como o ambiente construído é percebido através do imaginário" (FORGET, 2013, p.169, tradução nossa). Gerando múltiplas interpretações e reinterpretações da influência de um sobre o outro. Para Maria Helena Braga e Vaz da Costa:

> "Cinema e arquitetura são formas artísticas e espaciais que constroem o espaço. Acompanhando a história do seu desenvolvimento, vemos que o cinema, enquanto meio de produção do espaço, sempre definiu a si mesmo tanto como uma prática arquitetônica, quanto como uma prática urbana – uma arte das ruas, um agente no processo de construção de vistas urbanas, constantemente reinventando o espaço." (COSTA, 2005)

Thomas Forget (2013) lembra que, o conceito de espaço-temporalidade[12] é um sistema geométrico que engloba tanto cinema quanto arquitetura. Walter Benjamin em "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" diz, logo após comentar que o cinema é percebido no estado de distração:

> "Arquitetura sempre representou o protótipo de um trabalho artístico e a recepção da qual é consumado pela coletividade, no estado de distração." (BENJAMIN, p. 239)

Ele quis dizer com isso que o espaço arquitetônico, assim como os filmes, são percebidos no dia-a-dia não através da atenção focada, mas sim pelo hábito e casualidade. Uma das semelhanças entre os dois, reforçadas por Forget (2013), é a de que os usuários "absorvem o espaço construído, da mesma forma que os espectadores "absorvem" os filmes. Em ambas as situações, os usuários não são "absorvidos" pelo espaço urbano, nem os espectadores são "absorvidos" pelos filmes. Se comete, porém, um equívoco ao igualar cinema à arquitetura. Existe sim, uma relação de reciprocidade: enquanto a arquitetura vivencia a dimensão espacial do cinema, o cinema vivencia a dimensão temporal da arquitetura.

> "Arquitetura é primariamente a construção espacial em que o tempo é intrínseco, e cinema é primariamente a construção temporal em que o espaço é intrínseco." (FORGET, 2013 p. 170, tradução nossa)

[12] Citado por Thomas Forget em "The Construction of Drawings and Movies", página 169.

Dentro ainda da interpretação do espaço-tempo, na relação cinema-arquitetura, é possível chegar a três conclusões reforçadas pelo trabalho de Benjamin. A primeira de que o cinema e a arquitetura participam de uma troca de informações entre si. A segunda de que o cinema representa com exatidão a experiência espaço-temporal do ambiente construído. A última eleva o cinema a um modelo espaço-temporal a ser aspirado pela arquitetura. Benjamin considera que cinema e arquitetura são experiências coletivas, inspirando a percepção simultânea por parte do seu público, e não individual.

Eisenstein (1937), em “Montage and Architecture” aponta outra diferença, quando diz que na arquitetura o sujeito se move através do espaço, enquanto no cinema, o espaço se move através do sujeito. Ele quis dizer com isso que o ocupante do espaço arquitetônico utiliza-se do mesmo para movimentar-se, e que o espectador do filme acompanha o protagonista se movendo pelo espaço. Dessa forma a mudança na ambiência cenográfica acontece através das atividades do protagonista. Na visão de Costa:

> “O transeunte, aquele que vive a experiência do e no espaço arquitetônico, e o reconhece pelas suas formas visuais, seria, na opinião de Eisenstein, o protótipo do espectador de cinema. A noção de movimento na arquitetura passa agora a ser primordial para a teorização do espaço arquitetônico. Nesse momento o espaço arquitetônico passa a ser compreendido não apenas como simples volume e combinação de imagens, mas como uma série de imagens em sequência. O cinema, em contrapartida, estabeleceu maneiras de visualização (em sequência) das imagens arquitetônicas em relação ao tempo.” (COSTA, 2005)

Ainda discorrendo sobre o assunto, a autora conclui que:

> “..., filme e arquitetura são produtores dos espaços de Vicência e das narrativas do espaço. E, mais importante, são visões habitadas e espaços de experiência narrados pelo e através do movimento. Talvez por isso mesmo construam subjetividades que se formam a partir do cruzamento do espaço concebido, percebido, vivido e das artes (os meios) que representam e incorporam o espectador.” (COSTA, 2005)

2.3.1 O ESPAÇO CINEMATOGRÁFICO

O design de sets cinematográficos surge juntamente com o cinema. Produtores encontraram a necessidade de criar mundos imaginários para suas filmagens assim que a tecnologia para captura de imagens foi inventada. No princípio, os sets consistiam de salas com três paredes, apresentando imagens de espaços arquitetônicos para a câmera. As locações com espaços reais sofriam de dificuldades técnicas que a tecnologia da época não possuía capacitação para resolver, no que tange à iluminação e à movimentação de câmeras. Os espaços cenográficos dos primeiros filmes eram simples e pouco descritivos, servindo apenas como pano de fundo para o desenvolvimento do roteiro, não oferecendo contribuição significativa no desenrolar do filme.

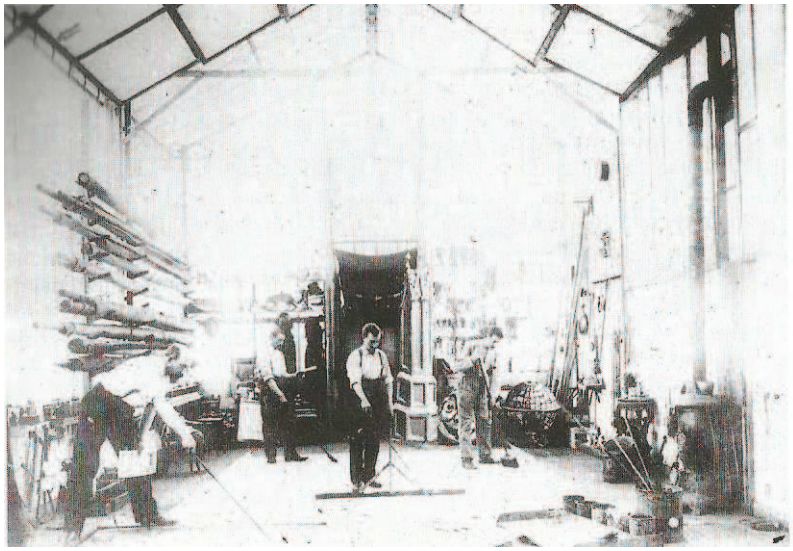

Figura 11 - Estúdio de George Méliès. (RAMÍREZ, 2003, p.13)

Na década de 1920 a preocupação em uma construção cenográfica complexa e detalhada, traz a arquitetura como parte importante na produção do roteiro e desenvolvimento da trama cinematográfica. O filme “The Cabinet of Dr. Caligari” (Robert Weine, 1920) se utiliza da arquitetura distorcida e sinuosa dos cenários, para criar sensações de tensão e desequilíbrio. O conflito psicológico vivido na história do filme não possuiria tanta força sem a presença dos elementos arquitetônicos detalhados na locação cenográfica.

Figura 12 - The Cabinet of Dr. Caligari. Disponível em: <http://i2.listal.com/image/553755/600full-the-cabinet-of-dr.-caligari-screenshot.jpg> (2015)

O trabalho de Le Corbusier, Adolf Loos e outros arquitetos modernistas começa a ser utilizado na construção cenográfica de filmes. No filme “L’Inhumaine” (Marcel L’Herbier, 1924) percebe-se de traços dessa arquitetura, que começava a aparecer na Europa, nas casas dos personagens principais de sua trama. Neste caso a arquitetura não é tratada apenas como propaganda de um estilo de vida, ela contribui ativamente para os objetivos narrados no filme.

Figura 13 - L’Inhumane. FONTE: CINEMATHEQUE disponível em: <http://www.cinematheque.fr/data/museo/visites/images/537fae19-0a98-4448-aaa5-000000000322.jpg> (2015)

A importância da arquitetura dentro do cinema, e a intensa ligação entre as duas disciplinas, obviamente faz com que críticas à arquitetura e ao modo de vida proporcionado por essa arquitetura apareçam em filmes. Um dos grandes cineastas a fazer críticas é Jaques Tati. No filme “PlayTime” (Jaques Tati, 1967), ele faz uma crítica à arquitetura modernista que se propagava pela cidade de Paris. O roteiro possui poucos diálogos, contando a vida de “Mr. Hulot”, um homem comum se movimentando pela cidade em meio a arranha-céus envidraçados e ambientes modernistas. Os sets de filmagem contaram com elementos em escala real, constituindo um dos mais complexos cenários da história do cinema. O vidro, presente em toda parte no filme, serve como elemento de desorientação, mesclando espaço público e privado. A reflexão à distância de imagens icônicas da antiga cidade de Paris, ocorre constantemente através das fachadas envidraçadas, colocando em questão a ameaça que Paris sofre com o avanço tecnológico da construção do aço e vidro, características na arquitetura moderna.

Figura 14 - Playtime. FONTE: JONATHANROSENBAUM disponível em: <http://www.jonathanrosenbaum.net/wp-content/uploads/2012/01/playtime-apts2.jpg> (2015)

2.3.2 A CIDADE REPRESENTADA NO CINEMA

As metrópoles do século XX sempre foram foco da representação cinematográfica, participaram no processo de desenvolvimento do cinema, assim como sofreram modificações, inclusive através da mudança no imaginário coletivo que os filmes provocaram.

Figura 15 - Primeiro filme dos irmãos Lumière. FONTE: THE GUARDIAN disponível em: <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/audio/video/2013/7/11/1373543100460/Lumiere-Factory-Auguste-a-015.jpg> (2015)

Segundo Thomas Forget (FORGET, 2013, p. 191), nos primeiros anos do cinema não haviam referencias específicas à arquitetura nos filmes lançados. O movimento era o foco de interesse principal dos cineastas, a arquitetura servia apenas como locação para o movimento, não atuava como sujeito. A cidade, no entanto, protagoniza importante papel nos primeiros filmes gravados, especialmente durante a primeira década pós surgimento do cinema. O trabalho dos pioneiros da cinematografia, Thomas Edison e os irmãos Lumière, é dedicado em grande parte a gravação do espaço urbano, trabalhos estes que até hoje são reconhecidos como referenciais do cinema cidade.

Figura 16 - – “Berlin: Symphony of a Great City”. FONTE: TORRENT BUTLER disponível em: <https://image.tmdb.org/t/p/original/8tYgvakmqLSGBHGqzlnvPCKI0i3.jpg> (2015)

Durante a década de 1920, ápice dos “filmes cidade”, surgem as “sinfonias de cidades”. Estes filmes contam a história de uma única cidade através de imagens em movimento e as vezes de sons. Tanto a gravação quanto a edição desses filmes são feitas com a preocupação máxima em exaltar a pulsação e a monumentalidade da metrópole moderna. Dois grandes exemplos das “sinfonias de cidades” são “Berlin: Symphony of a Great City” (Walter Ruttman, 1927) e “Man with a Movie Camera” (Dziga Vertov, 1929). “Ruttman usa o cinema para explorar a cidade, enquanto Vertov usa a cidade para explorar o cinema” (FORGET, 2013, p.193, tradução nossa). O filme de Vertov traz um novo conceito: a intertextualidade no cinema. O início do filme traz a produção cinematográfica em foco, quando o câmera se movimenta pela cidade entrando em uma sala de projeção. Vertov utiliza-se do conceito de filme dentro de outro filme, evidenciando o processo de gravação de cenas. Sobre esse gênero, o comentário de Costa se encaixa:

> “Em última instância, no caso da representação fílmica da cidade, não é a cidade em si, mas o olhar do cineasta, da câmera que se apresenta enquanto “documento”. Sem dúvida a cidade também emerge, por inferência, deste olhar.” (COSTA, 2005)

Figura 17 - “Man with a Movie Camera”. FONTE: BOMB MAGAZINE disponível em: <http://res.cloudinary.com/bombmagazine/image/upload/v1412025080/manwithamoviecamera_body.jpg> (2015)

Conforme os cineastas vão descobrindo novas formas de representar a cidade, a difusão da arquitetura através do cinema começa a se tornar cada vez mais evidente. A arquitetura deixa de ser pano de fundo e começa a atuar ativamente no processo de produção do cinema. A arquitetura modernista se perpetua através do imaginário cinematográfico, filmes como “Haus Gropius, Dessau” (“New Housing: The Gropius House, Dessau”, Richar Paulick, 1926) se utilizam da premissa do cinema para a promoção do estilo de vida moderno e a difusão dos elementos construtivos que compõe a prática arquitetônica da época.

Segundo Costa, a relação entre cinema e arquitetura intensifica a prática de “mobilidade da imagem”. A arquitetura da cidade como foco de representação no cinema forma uma “cultura visual” que se difunde nos hábitos e costumes da população urbana.

2.3.3 A VIDA CONTEMPORÂNEA EM CENA

A representação da cidade no cinema, independente de boa ou ruim e da temporalidade, sempre contém traços e comentários sobre a contemporaneidade.

Segundo Name[13], “O filme reflete os debates da sociedade, os problemas emergentes e as novas estéticas e ideologias.” (NAME, 2003)

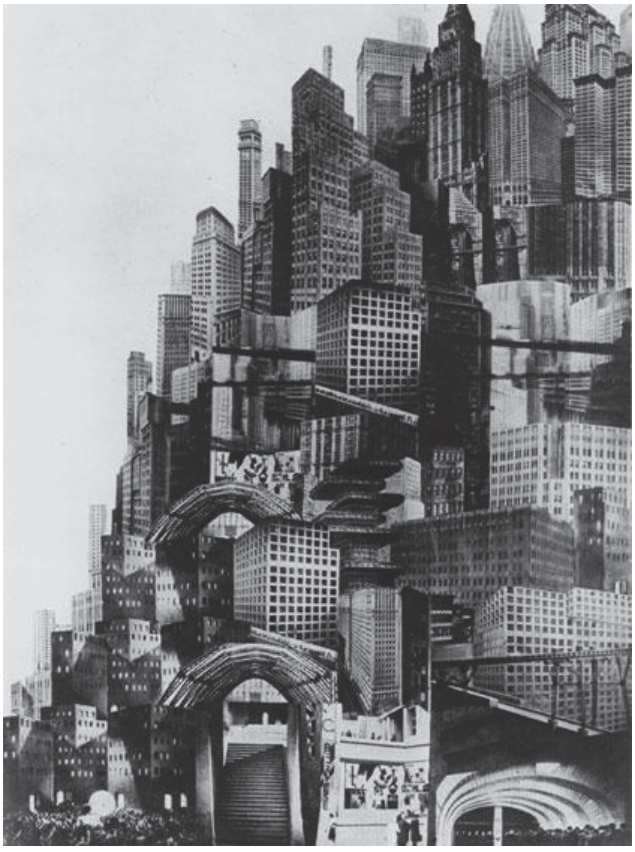

Figura 18 - Metrópolis. FONTE: LENINIMPORTS disponível em: <http://www.leninimports.com/metropolis_production_still_new_1.jpg> (2015)

No filme “Metrópolis” (Fritz Lang, 1927), apesar de se tratar de uma cidade futurística, com os avanços da tecnologia criando forças de opressão e padronização da humanidade, os avanços da cidade industrial já estavam acontecendo na época de lançamento do filme, tornando a obra cinematográfica uma expressão dos sentimentos da sociedade.

O cinema, assim como a arquitetura servem como formas de expressão dos conflitos, experiências, preocupações e aspirações da sociedade. Conduzem ambos mudanças notáveis no comportamento humano. Lúcia Santanella comenta que por isso não podemos encarar os meios de comunicação como uma tecnologia que nos

[13] Leonardo dos Passos Miranda Name é Arquiteto e Urbanista, autor de “O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência.”

auxilia apenas, “mas o lugar onde se constrói cidadania, onde se produzem subjetividades.” (Santaella, 2003)

Figura 19 - Metrópolis. FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/06/1338567148_1262715153_metropolis18.jpg> (2015)

Figura 20 - Metrópolis. FONTE: TWENTYFOURFRAMES disponível em: <https://twentyfourframes.files.wordpress.com/2010/09/metropolis-photo.jpg> (2015)

2.3.4 A [DES]CONSTRUÇÃO ICONOGRÁFICA

A narrativa cinematográfica pode contribuir para a criação, ou desconstrução, de ícones urbanos. Alguns filmes historicamente tiveram grande influência na opinião pública em relação a ícones arquitetônicos.

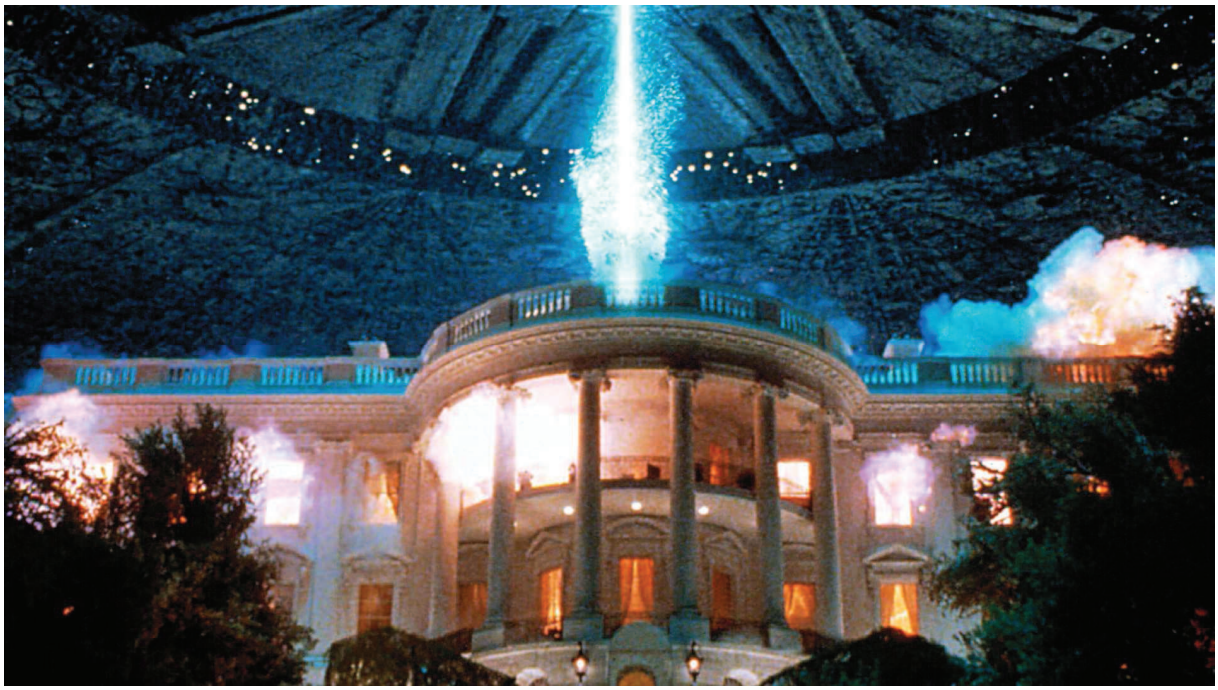

Figura 21 – Independece Day. FONTE: FORBES disponível em: <http://blogs-images.forbes.com/scottmendelson/files/2015/06/independence-day-white-house-explode.jpg> (2015)

Segundo a análise de Name, no filme “Independence Day” (Rolland Emmerich, EUA, 1996), os símbolos de poder econômico e político americanos, como o edifício Empire State e a Casa Branca, sofrem uma desconstrução iconográfica ao serem reduzidos a pó por um raio alienígena, revelando fragilidade. Em “King Kong” (John Guilhermin, EUA, 1976), a grandeza do edifício Empire State é novamente posta em dúvida, quando o gorila escala facilmente até o topo do edifício.

O cinema faz uso de simbologia para a quebra de conceitos aceitos pela população como verdade absoluta, a grandeza de monumentos arquitetônicos e de seus significados, são desafiados por cenas como as citadas acima, muitas outras vezes durante a história do cinema. “Nos filmes estão presentes questões, angústias, desejos frustrados ou realizados e felicidades conseguidas ou impedidas

da vivência da cidade “real”, como também a vivência na cidade concreta pode ser alterada pelos clichês fílmicos” (NAME, 2003).

Figura 22 - King Kong (1933). FONTE: THETIMES disponível em: <http://www.thetimes.co.uk/tto/multimedia/archive/00286/105505580_king_kong_286899c.jpg> (2015)

No filme “Shadow of a Doubt” (Alfred Hitchcock, 1943), Hitchcock escolhe a pequena cidade de Santa Rosa, localizada a 72 km de São Francisco, como locação para uma trama de assassinato. A imagem de tranquilidade, segurança e felicidade de um subúrbio americano, é posta em conflito com a chegada de um fugitivo da lei. Citando o personagem “Uncle Charlie” (protagonizado por Joseph Cotten): “Eu sempre lembrarei desta cidade querida. É um lugar de hospitalidade, bondade, e lares. Lares.”(HITCHCOCK, 1943, tradução nossa)

Assim como alguns filmes contribuem para a desconstrução da imagem comum que as pessoas tem de monumentos e instituições, existem filmes que criam ou reforçam ideias já existentes. Comédias românticas vem construindo a imagem de Paris como a “cidade do amor” desde os primórdios da existência do cinema, colocando a torre Eiffel como pano de fundo para enlaces e desenlaces amorosos. Sobre o assunto, podemos levar em consideração o comentário de Costa:

> "..., através da relação com a arquitetura, as representações fílmicas de nossas imaginações espaciais, que se deitam na história estrutural de um sistema formado pelo diálogo do espaço real com as imagens que construímos de nós mesmos através de meios de representação como o cinema, formatamos nossa percepção do espaço como um todo, incorporando-o a nossas mentes como uma totalidade e permitindo que a experiência da vida urbana adquira novos sentidos." (COSTA, 2005)

Figura 23 - Vista aérea da cidade de Santa Rosa, 1941. (KRAFT & LEVENTHAL, 2002, p.26)

Filmes não apenas servem como descrição espacial, de cidades ou paisagens, sua influência no entendimento do espaço pela sociedade urbana é muito mais profunda. Dessa forma as cidades, e a arquitetura que as compõe se modifica, se reinventa.

2.4 O CINEMA COMO METODOLOGIA DE PROJETO

Considerando os conceitos discutidos nos capítulos anteriores, de como cinema e arquitetura tem influência um sobre o outro, foi possível a formulação de uma metodologia de projeto. A arquitetura a ser proposta para a Escola de Cinema, poderá englobar esses conceitos, utilizando referências cinematográficas na sua composição espacial. O prédio da escola deve aspirar se tornar um ícone arquitetônico, que modifique a visão dos usuários sobre si próprios, assim como a visão que eles tem da cidade de Curitiba como um todo. Afinal um dos pontos principais do ensino da disciplina do cinema, é a criação de diferentes pontos de vista no imaginário dos alunos, favorecendo o olhar crítico sobre o comportamento da sociedade.

Como foi explicitado nos capítulos anteriores, cinema e arquitetura são experiências coletivas, o que logicamente nos leva a crer que um espaço arquitetônico que busque a união de ambas as disciplinas, deve ser também projetado para a coletividade. A escola deve servir à cidade, assim como deve se utilizar do espaço urbano para o desenvolvimento de suas atividades, criando uma aproximação do espaço público urbano e o espaço privado.

Figura 24 - Busan Cinema Center, cinema outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

3. ANÁLISE DE CORRELATOS

3.1 BUSAN CINEMA CENTER (COOP HIMMELB(L)AU)

Figura 25 - Busan Cinema Center. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

Localizado em Busan na Coréia do Sul, uma grande cidade portuária, o prédio do Centro de Cinema foi construído com o intuito de abrigar as funções do Busan International Film Festival (BIFF). O projeto ganhador de um concurso lançado no ano de 2005, foi realizado pelo escritório austríaco COOP HIMMELB(L)AU. O início da construção se deu no ano de 2008, finalizando em 2012. O projeto foi premiado em 2007 pelo International Architecture Award e o Chicago Athenaeum, e é detentor também do recorde mundial do Guinness pela maior cobertura em balanço do mundo.

3.1.1 PROGRAMA

O terreno conta com uma área total de 32.100 m², o edifício totaliza 58.000 m² de área construída, com uma ocupação de 10.000 m² do terreno no pavimento térreo. O complexo abriga um teatro multifuncional em dois níveis com 1000 lugares, três salas de cinema totalizando 600 lugares e um cinema externo com 4000 lugares. Outras funções são abrigadas no edifício, são elas: centro de convenções, escritórios, estúdios criativos, restaurante e bar e uma grande área pública para convivência denominada “Tapete Vermelho”[14]. A flexibilidade dos ambientes é um ponto fundamental do projeto, permitindo uso de todas as funções do edifício sem interrupções, mesmo durante o festival anual.

3.1.2 MEMORIAL

Segundo os arquitetos do escritório COOP HIMMELB(L)AU, o conceito principal deste projeto é o discurso sobre a sobreposição de espaços aberto e fechados, assim como de áreas públicas e privadas.

Wolf D. Prix, arquiteto diretor do escritório, comenta que o desenvolvimento do teto em balanço do edifício Busan Cinema Center, já utilizado em outro projeto do escritório, surgiu inspirado nas cúpulas do período da Renascença e Barroco. Outra inspiração foram, o teto da casa de Canoas de Oscar Niemeyer e a cobertura da Unidade de Habitação de Le Corbusier. Partindo destas referências o escritório de arquitetura desenvolveu uma cobertura sem o suporte de pilares, criando um grande espaço livre, coberto por um teto tridimensional. Essa área livre acomoda um espaço que serve a cidade, com área de projeção cinematográfica ao ar livre, e um espaço público multifuncional.

[14] Traduzido pelo autor, “Red Carpet” no original

Figura 26 - Cinema Outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

O teto ondulado é revestido com LED, gerando uma iluminação colorida que dá vida ao espaço durante a noite, e também visível durante o dia. O uso de um programa computacional permite que sejam feitas apresentações artísticas de luz, exibidas no teto. O “prédio montanha”, como os próprios arquitetos denominam, acomoda o teatro e os cinemas. Na torre cônica dupla localizam-se o restaurante, e o bar, assim como o acesso ao terraço.

No nível térreo do prédio dos auditórios se localizam: o acesso ao teatro, o lobby do teatro, os palcos laterais e principal, e o suporte ao teatro. O cinema outdoor fica localizado na porção central do complexo, e o acesso à torre do bar e ao restaurante também ocorrem neste nível separadamente. No prédio dos escritórios do BIFF estão: o acesso principal, o centro de convenções, e o apoio ao centro de convenções.

Figura 27 - Cinema Outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

No terceiro pavimento, o prédio dos auditórios comporta os camarins, o *lounge* dos artistas e a sala verde. O prédio de escritórios abriga, neste nível, as salas dos escritórios e salas para reuniões.

No quarto nível, na torre do bar/restaurante, encontra-se o acesso ao terraço. No prédio do teatro são abrigados mais camarins, a área técnica do palco do teatro, e o segundo balcão da plateia.

No sexto nível o restaurante é acessado finalmente, assim como o foyer dos cinemas.

Finalmente no oitavo nível, encontram-se os cinemas.

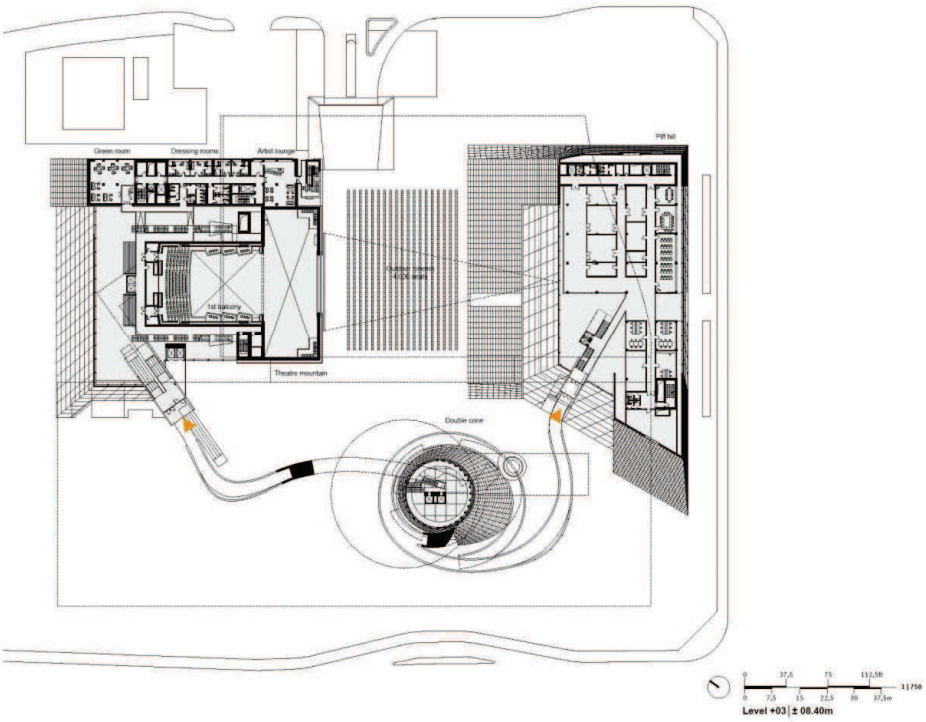

Figura 28 - Planta nível +1. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

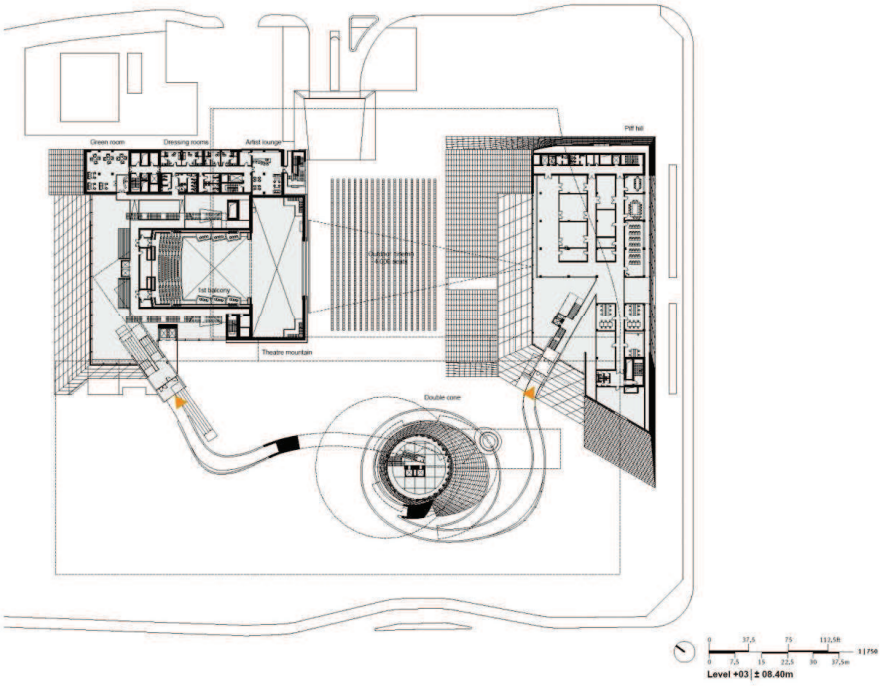

Figura 29 - Planta nível +3. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

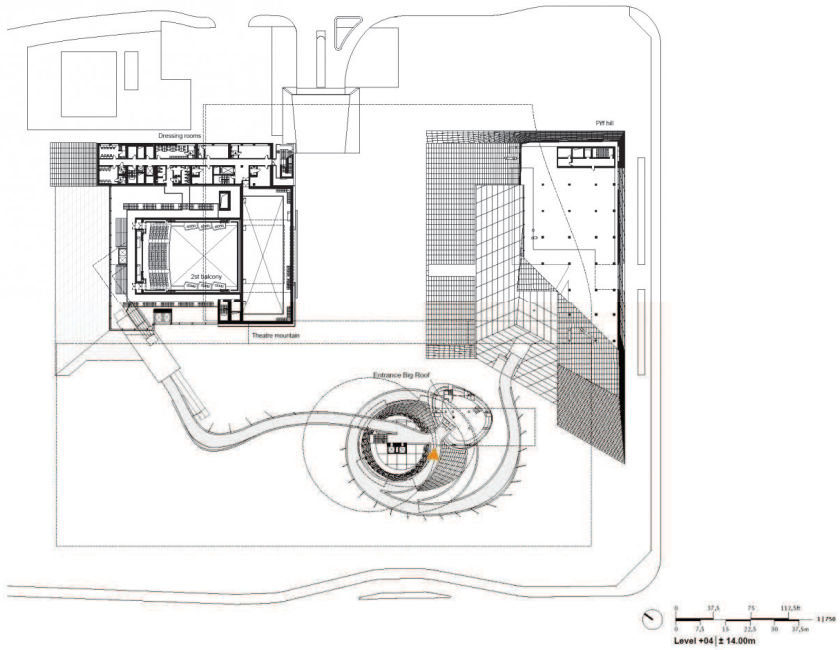

Figura 30 - Planta nível +4. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

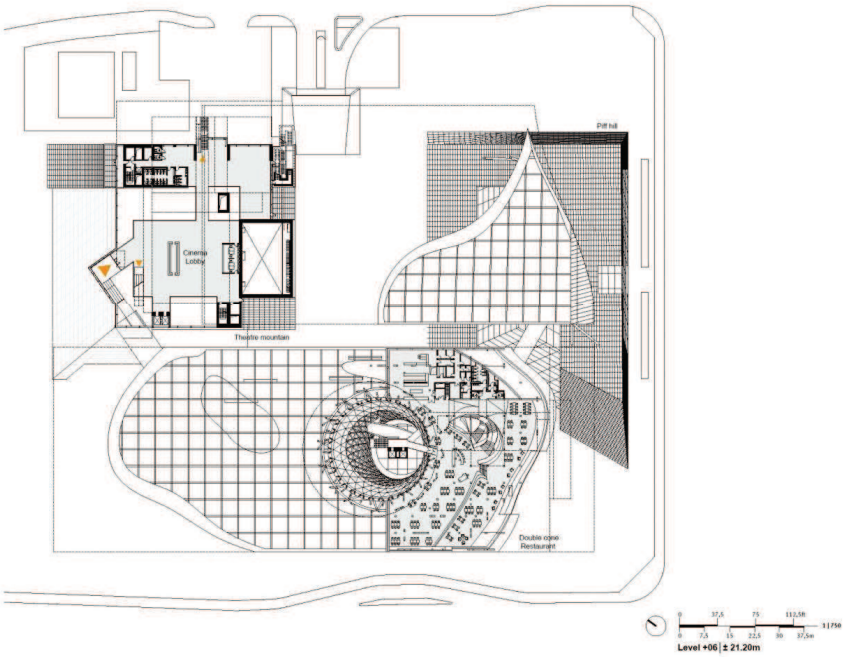

Figura 31 - Planta nível +6. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

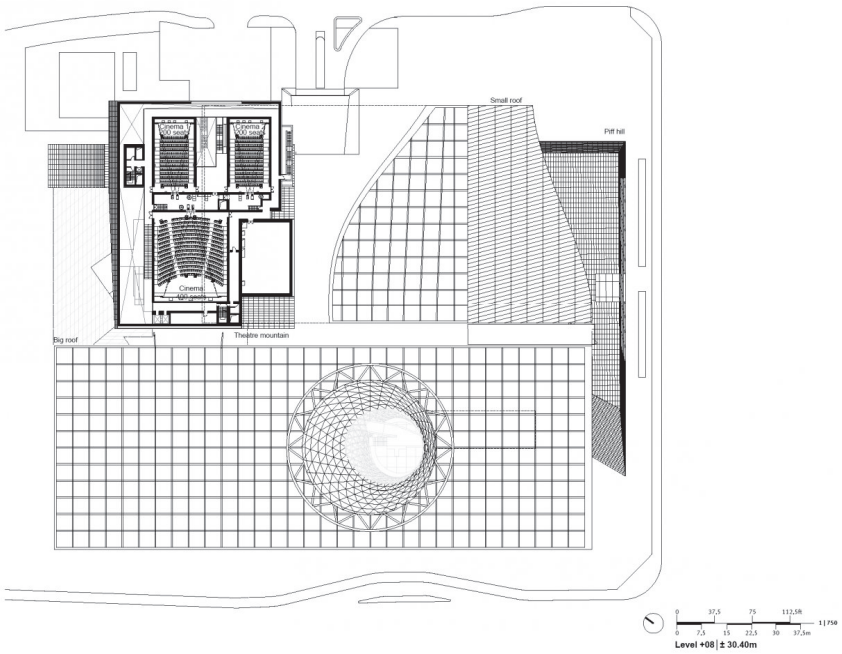

Figura 32 - Planta nível +8. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

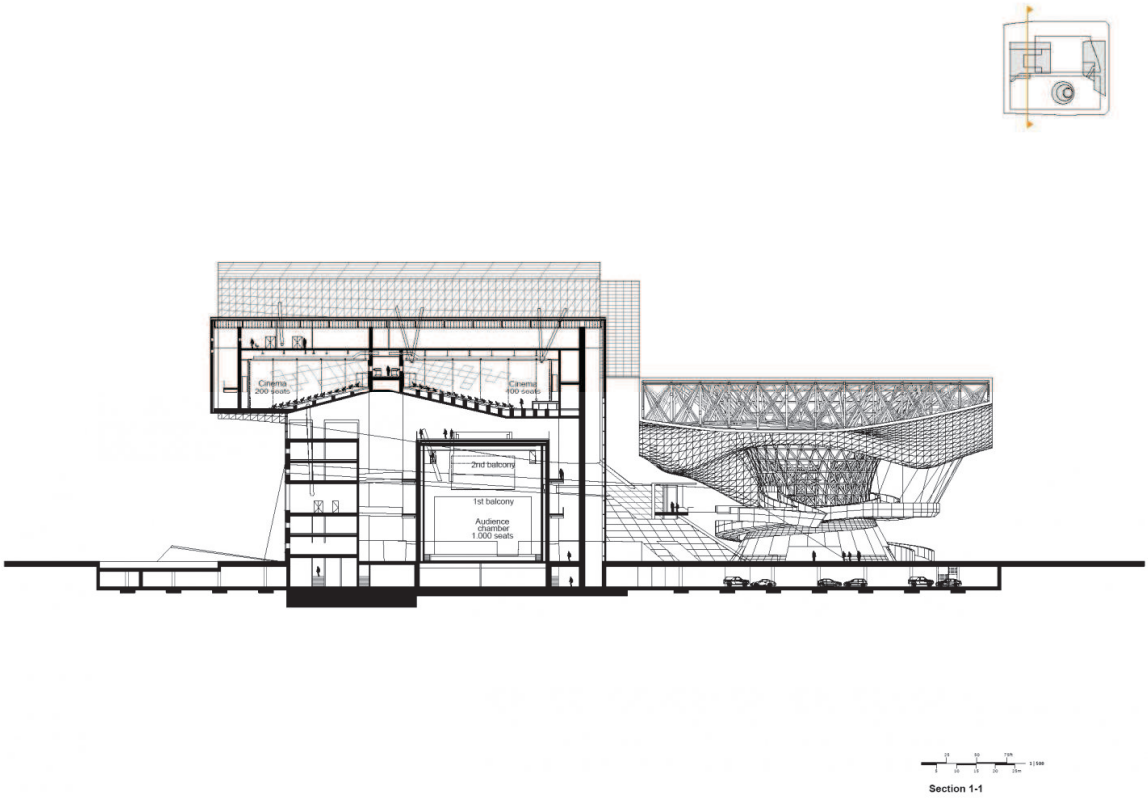

Figura 33 - Corte 1. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

Em relação aos materiais utilizados, o piso da área urbana é revestido de pedra, coberto pelo teto metálico revestido em LED. A forma ondulada da cobertura cria uma tensão formal entre o teto e o piso, tornando o espaço único.

Figura 34 - Vista Cinema outdoor. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

A estrutura dos cinemas e teatro são separadas do resto do edifício, com a intenção de ajudar no isolamento acústico, reduzindo interferências sonoras nas funções restantes do complexo e dentro do teatro.

O palco principal do teatro, possui dois amplos palcos laterais de apoio, possibilitando a realização de concertos e apresentações musicais. Equipado também com extensão para orquestra, além de isolamento acústico, o teatro possui outros mecanismos de controle sonoro, como torres móveis de controle e cortinas revestindo as paredes laterais da plateia, permitindo o ajuste acústico do espaço.

Figura 35 - Auditório principal. FONTE: COOPHIMMELBLAU disponível em: <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center> (2015)

3.1.3 ANÁLISE

O principal elemento de contribuição que este estudo de caso traz para o projeto da escola de cinema, é o manejo de áreas públicas e privadas. O amplo espaço dedicado a inclusão social dentro do programa do centro de cinema, torna o edifício um ícone que não apenas pertence à cidade, mas faz parte dela e a modifica. O caráter formal do edifício e seus elementos de iluminação, dialogam com o imaginário dos ocupantes, transportando-os para um mundo cenográfico único e original.

Apesar do programa deste centro de cinema ser muito maior em área do que o programa da escola de cinema, a qualidade dos espaços de exibição também servem como referência para a etapa projetual a ser desenvolvida.

3.2 KANTANA INSTITUTE (BANGKOK PROJECT COMPANY)

Figura 36 - Kantana Institute, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041> (2015).

Kantana Institute é uma escola de produção de filmes e animação. Localizado na província de Nakhon Pathom a 56Km de Bangkok, na Tailândia, cidade com uma população de 891.071 habitantes. Esse edifício foi finalizado em 2011, com um orçamento de 1.000.000 de dólares.

3.2.1 PROGRAMA

O programa é distribuído em cinco áreas diferentes: Administração, sala de leitura, atelier, biblioteca e cantina. Dois corredores lineares, um na direção Norte-Sul e outro na direção Leste-Oeste, dividem o prédio em quatro blocos com atividades distintas. O terreno possui 16.000 m² de área total, com 2.000 m² de área construída.

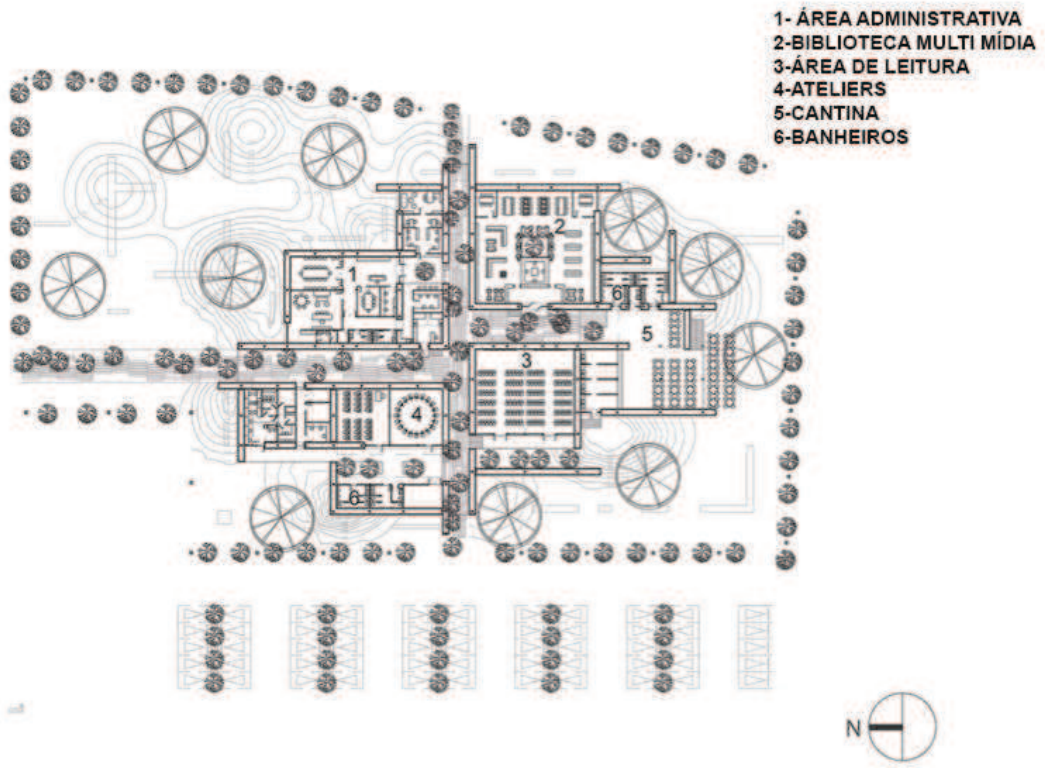

Figura 37 - Planta Baixa, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).Editado pelo autor.

3.2.2 MEMORIAL

O arquiteto responsável pelo projeto, BOONSERM PREMTHADA (2015), define os eixos de circulação, que separam os quatro blocos do edifício como “florestas”, a funcionalidade do complexo se desenvolve ao redor desses eixos. A intenção do arquiteto é a integração entre natureza, meditação e ensino.

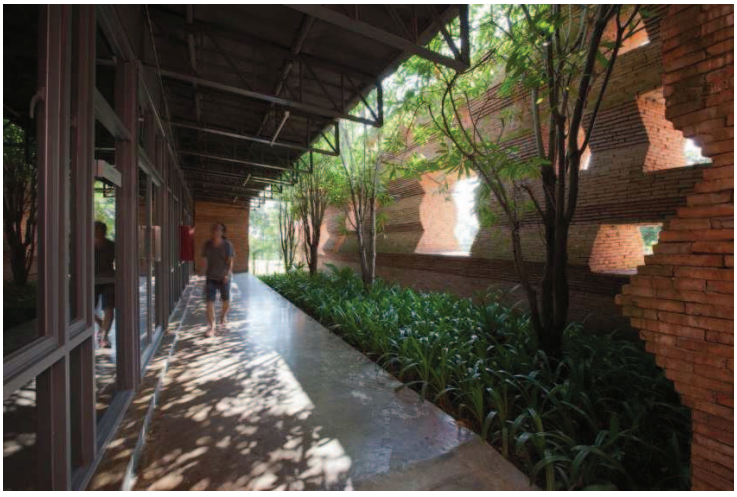

Figura 38 - Pátio dos Estúdios, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em:<http://www.archdaily.com/230041>(2015).

O bloco administrativo, localizado na parte nordeste do terreno, acomoda uma sala para o administrador principal, o departamento do reitor, escritório do chefe de departamento, escritório do professor assistente, almoxarifado, escritório de registro e assuntos acadêmicos, sala de conferências, banheiros e despensa.

Figura 39 - Biblioteca, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).

Consistindo de um acervo digital, acervo de livros e revistas, uma área para leitura geral e uma sala para estudos, a biblioteca localiza-se na porção sudeste. Possui também, um pátio interno, permitindo a permeabilidade abundante da luz natural durante o dia.

Na parte noroeste, encontra-se o bloco de estúdios, caracterizado por: estúdios para edição de filmes, som, mixagem e gravação, sala técnica, sala do servidor computacional, laboratório de animação gráfica, estúdio de artes finais, banheiros e depósito de materiais. Esse bloco apresenta também um pátio individual acessível aos alunos.

O bloco de leitura com capacidade para 100 pessoas, pode ser dividido em 2 salões quando necessário, e assim como o bloco de estúdios, possui um pátio individual disponível aos alunos.

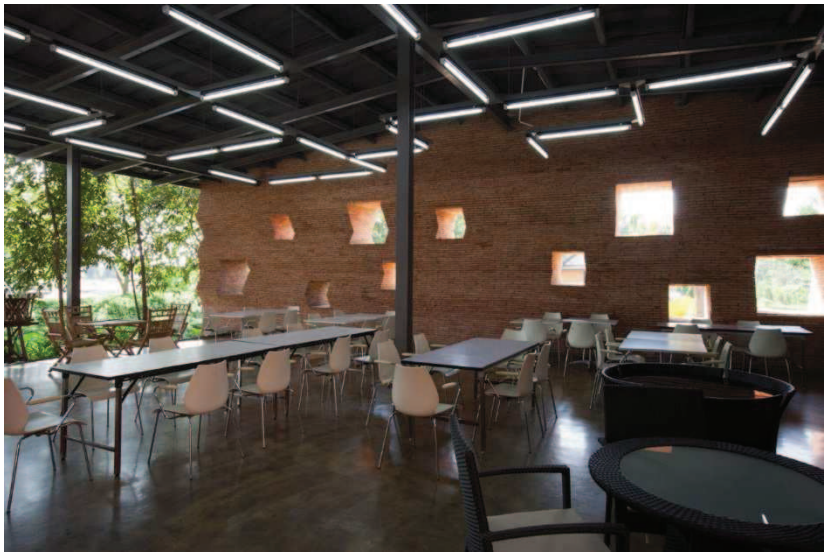

Figura 40 - Cantina, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).

A cantina é constituída de refeitório, despensa, área comum e banheiros. Quanto à qualidade climática do ambiente, este espaço possui uma abertura para a face sul, recebendo uma quantidade desejável de vento durante todo o ano.

Figura 41 - Eixos, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).

Figura 42 - Paredes de Tijolos, Bangkok Project Company.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).

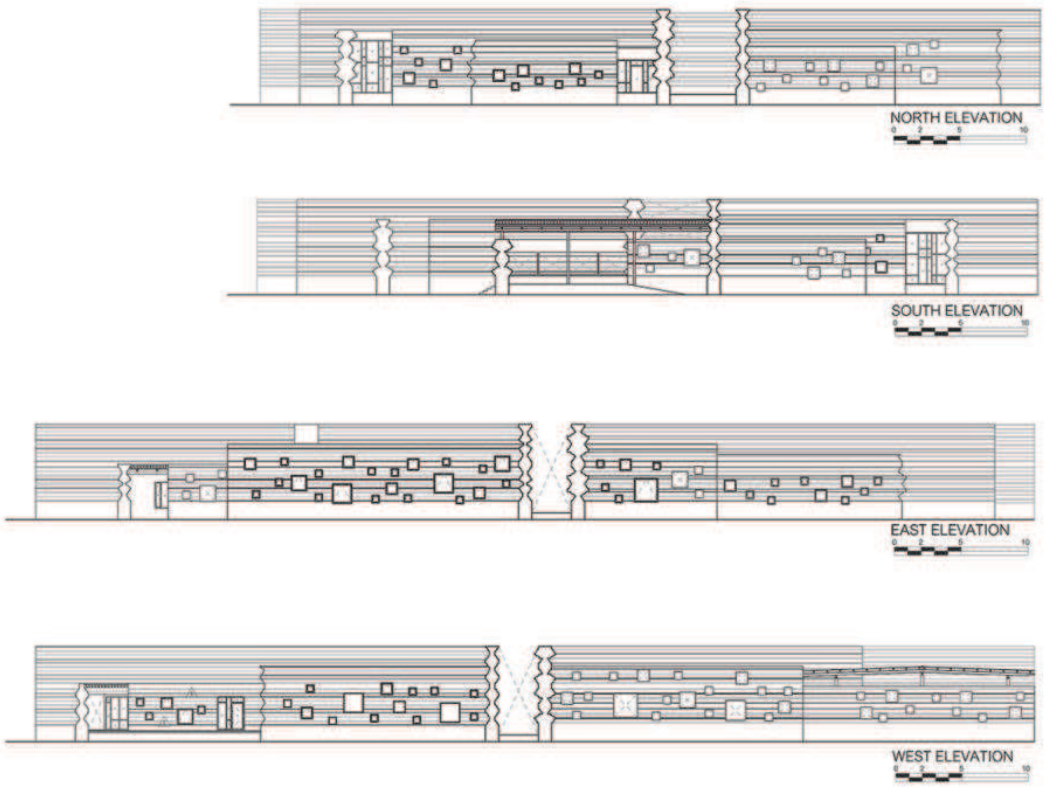

Figura 43 - Elevações, Bangkok Project Company.FONTE:ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com/230041>(2015).

A sustentação estrutural é metálica, reforçada por pilares de concreto. O arquiteto se utiliza do material construtivo tradicional da região, o tijolo de cerâmica, para a construção de paredes robustas e onduladas, que ajudam na sustentação a cobertura.

3.2.3 ANÁLISE

O objetivo de projeto fazer a integração entre natureza e entorno com o novo edifício é alcançado tanto plasticamente quanto sensorialmente. A utilização dos materiais tradicionais da região contribuem não apenas para essa integração, mas também com a identificação por parte dos usuários e visitantes do prédio.

Apesar de apresentar um programa com um número considerável de atividades distintas, o projeto não deixa que a qualidade dos ambientes, climática e sensorial, seja afetada. São conformados harmonicamente espaços para convívio, reflexão e atividades didáticas.

A divisão proporcionada pelos eixos “florestas”, também contribui positivamente para o isolamento acústico das diferentes atividades desempenhadas na escola.

Talvez uma das deficiências do projeto seja a ausência de um espaço para exposições e um auditório para eventos.

3.3 CENTRO DE ARTES HADERSTY (SELSER SCHAEFER ARCHITECTS)

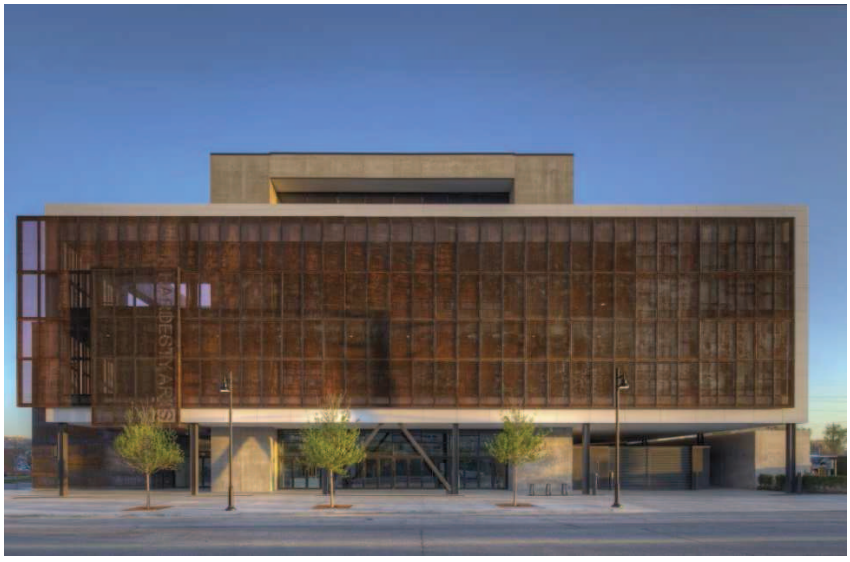

Figura 44 - Centro de Artes Hadersty, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).

Esse edifício foi completado em 2012, tratando-se de um centro de exposições e ensino de artes visuais. Localizado no centro da cidade de Tulsa, Oklahoma, nos Estados Unidos da América, que possui uma população de 398.121 habitantes.

3.3.1 PROGRAMA

Construído no distrito de artes Bradt, o projeto utiliza materiais que buscam manter a relação do edifício com o entorno. A estrutura aparente, fachadas envidraçadas e de visuais permeáveis, corroboram essa intenção.

No total os 43.000 m² de área construída, são implantados na porção central do terreno. O programa de necessidades constitui-se de: galerias para exposições, escritórios administrativos, biblioteca, estúdios de edição, laboratórios de fotografia e artes digitais, salão de conferências, marcenaria, estúdio externo, teto verde e espaços colaborativos.

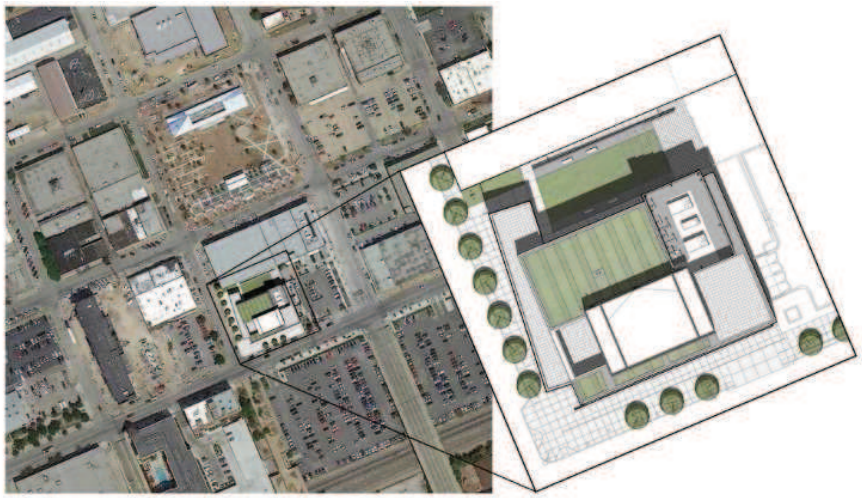

Figura 45 - Centro de Artes Hadersty, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em:
<http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).

3.3.2 MEMORIAL

O projeto busca a permeabilidade visual, permitindo o envolvimento da comunidade com o centro de artes, as atividades desenvolvidas nas dependências

do prédio são percebidas, através dos painéis de vidro e aço perfurado. A interação do Centro de Artes com a rua, incentivando o pedestre a participar de exposições e atividades ali desenvolvidas, é a principal intenção do projeto.

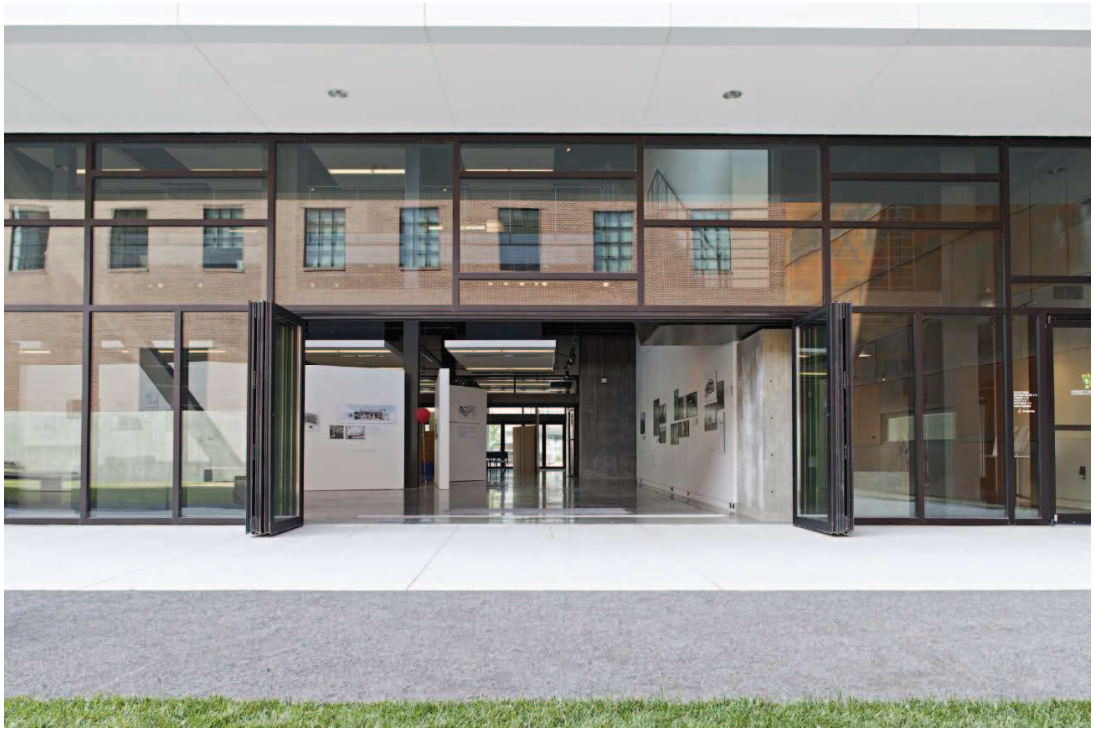

Figura 46 – Acesso da Galeria, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015)

Figura 47 – Planta baixa térreo, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).Editado pelo autor.

A galeria de exposições divide o pavimento térreo ao meio, com um acesso principal que chega ao pátio de esculturas na extremidade contrária. Na parte leste fica a barra com escritórios da administração, e loja de presentes, na parte oeste a área de apoio as exposições.

Figura 48 – Planta baixa primeiro andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em:
<http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).Editado pelo autor.

A circulação vertical se dá através de escadas metálicas que envolvem a galeria. No primeiro andar localizam-se a biblioteca, estúdio infantil, continuação do bloco administrativo, e o acesso a uma sacada.

No segundo andar localizam-se os estúdios de produção digital, estúdio fotográfico, espaço externo para eventos e atividades colaborativas. O terceiro andar abriga o terraço piso verde e o restante dos estúdios criativos.

Figura 49 - Planta baixa segundo andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em:
<http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).Editado pelo autor.

Figura 50 - Planta baixa terceiro andar, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em:
<http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).Editado pelo autor.

Figura 51 - Corte Esquemático, Selser Schaefer Architects.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015).

Figura 52 - Marcenaria, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015)

A leveza da estrutura metálica na composição do prédio, colabora com a permeabilidade visual desejada pelos arquitetos, assim como o uso de materiais translúcidos e painéis de aço perfurado como elementos de fechamento.

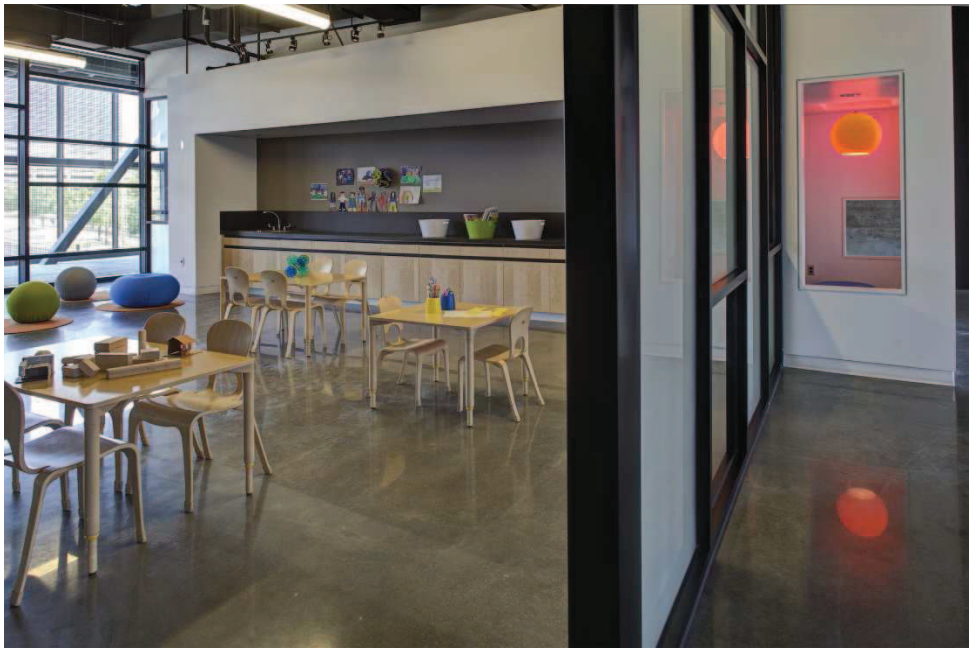

Figura 53 - Atelier, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015)

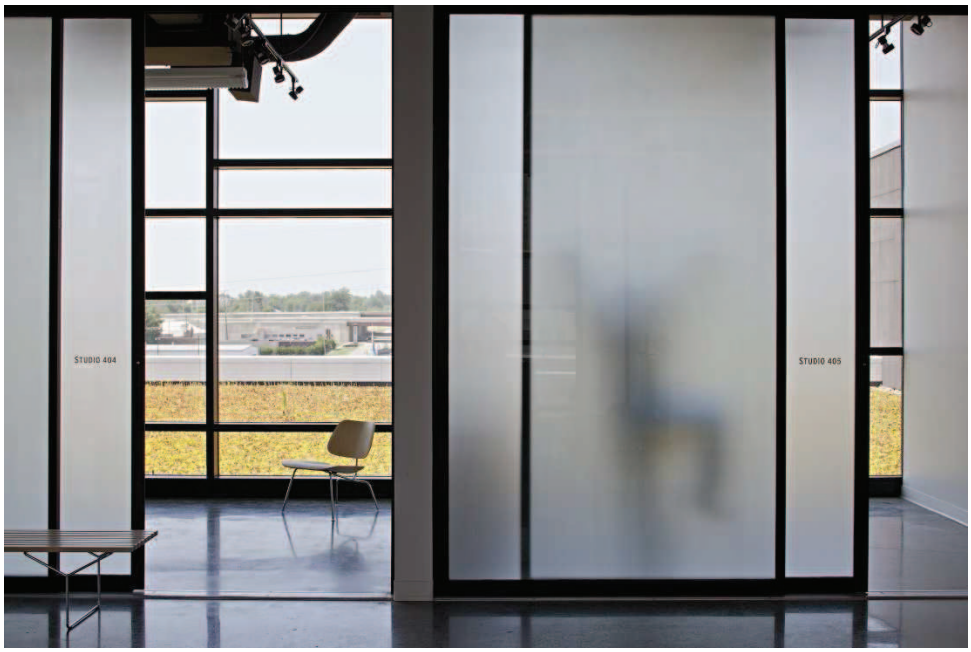

Figura 54 - Estúdios, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015)

As atividades didáticas se realizam em ambientes projetados permitindo fluência da luz natural, através de painéis de aço perfurado, permitindo também a visualização do desenvolvimento dessas atividades, pelas pessoas que passam nas ruas adjacentes ao Centro de Artes.

Figura 55 - Perspectiva Noturna, Ralph Cole Photography.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/760026> (2015)

3.3.3 ANÁLISE

A contribuição principal desse projeto como estudo de caso, é a distribuição do programa e os elementos de fechamento.

Assim como no projeto estudado anteriormente não é apresentado, um auditório para exibições audiovisuais, uma falha tratando-se de um centro cultural que possui produção cinematográfica. Os espaços para eventos externos, propiciam áreas de convívio agradáveis ao público.

A iluminação artificial combinada com elementos translúcidos de fechamento, evidencia as atividades do centro cultural a noite, o que é extremamente interessante tratando-se de um ambiente que busca integração com o entorno.

3.4 CINEMATECA MATADERO (CH+QS)

Localizado em Madrid, capital e maior cidade da Espanha, com 3,2 milhões de habitantes. O antigo matadouro e mercado municipal totalizam 48 edifícios, que se tornaram o complexo Matadero, aonde atividades culturais de teatro, cinema, leitura, desenho e música são oferecidos ao público. Fazendo parte dos projetos de revitalização de uma área degradada de Madrid, a cinemateca Matadero foi inaugurada em 2011, com 2.688 m² de área total construída. Segundo os arquitetos

CHURTICHAGA e QUADRA SALCEDO (2013), as memórias do local, tanto boas, quanto ruins, se relacionam através da intervenção arquitetônica, fundindo o novo ao passado.

Figura 56 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

3.4.1 PROGRAMA

Segundo o site do projeto MATADERO (2015)[15], A cinemateca se dedica quase exclusivamente ao cinema de não-ficção, tanto na exibição quanto na produção, possuindo um grande acervo de documentários.

O espaço estrutural do matadouro é preservado e dividido em cinco ambientes: duas salas de cinema, cantina com especialidade em alimentação natural, set de filmagens, arquivo de filmes e terraço com possibilidade de projeção cinematográfica.

[15] O site do projeto MATADERO foi acessado em abril de 2015, disponível em: <http://www.mataderomadrid.org/>

Figura 57 - Planta de Situação,Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

3.4.2 MEMORIAL

Os arquitetos CHURTICHAGA e QUADRA SALCEDO (2013), descrevem o conceito do projeto como uma união de três elementos da memória: as carcaças bovinas do antigo matadouro, a iluminação e os contrastes do cinema, e a fascinação infantil pela técnica de construção de cestas.

Figura 58 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

A solução adotada para fusão e resgate da memória do local, foi manter o tijolo das antigas paredes do matadouro, como elemento visível e atuante, a marca do passado, presente no novo programa.

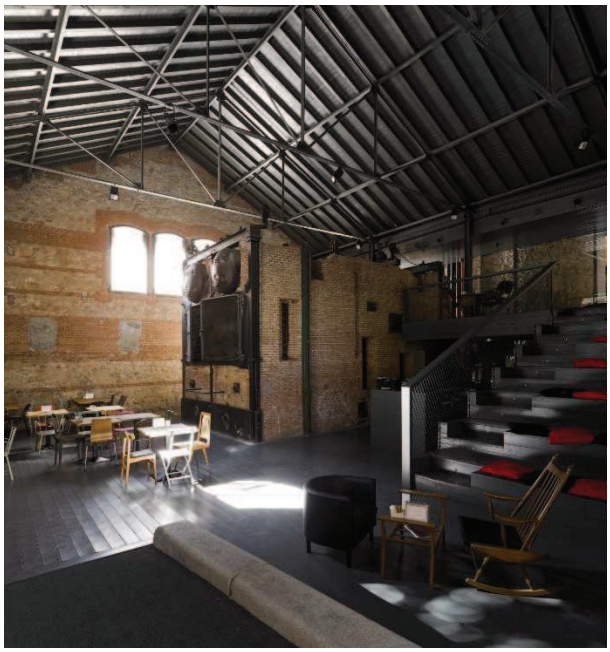

Figura 59 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

A estrutura utiliza-se do sistema de paredes de tijolos portantes, com lajes de concreto armado descarregando suas cargas nessas paredes, numa demonstração de respeito pela história. Algumas micro-estacas inclinadas de concreto foram implantadas nas paredes que passaram a receber sobrecarga, devido ao novo programa, reforçando e promovendo a capacidade de deformação nos muros de sustentação.

A intervenção arquitetônica e delineamento dos novos espaços, se inicia com o revestimento de madeira de pinho pintada, responsável por cobrir piso, paredes e forro.

Figura 60 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

As cestas, elementos protagonistas na geração dos novos ambientes, são constituídas estruturalmente de quadros de tubos de aço moldados, tecidas com mangueiras de irrigação convencionais e fibras de LED, provendo a iluminação. Presentes inclusive nas salas de cinema, as cestas são o elemento principal de iluminação, canalizando e filtrando a luz pela cinemateca.

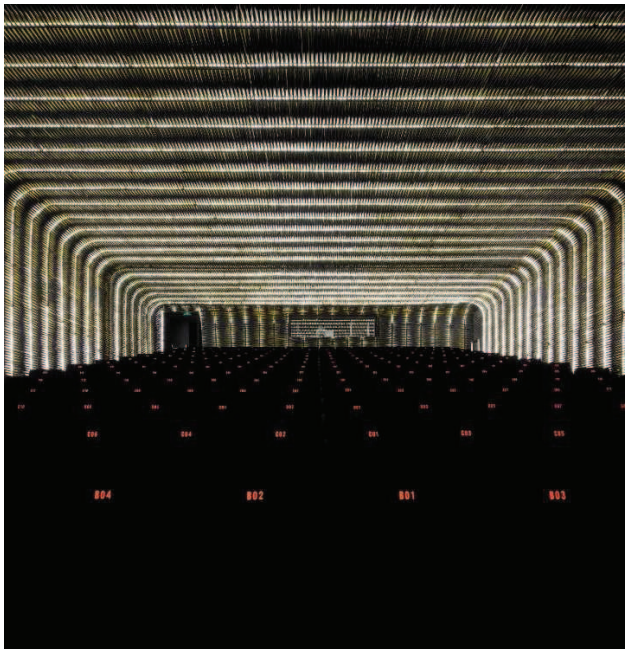

Figura 61 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

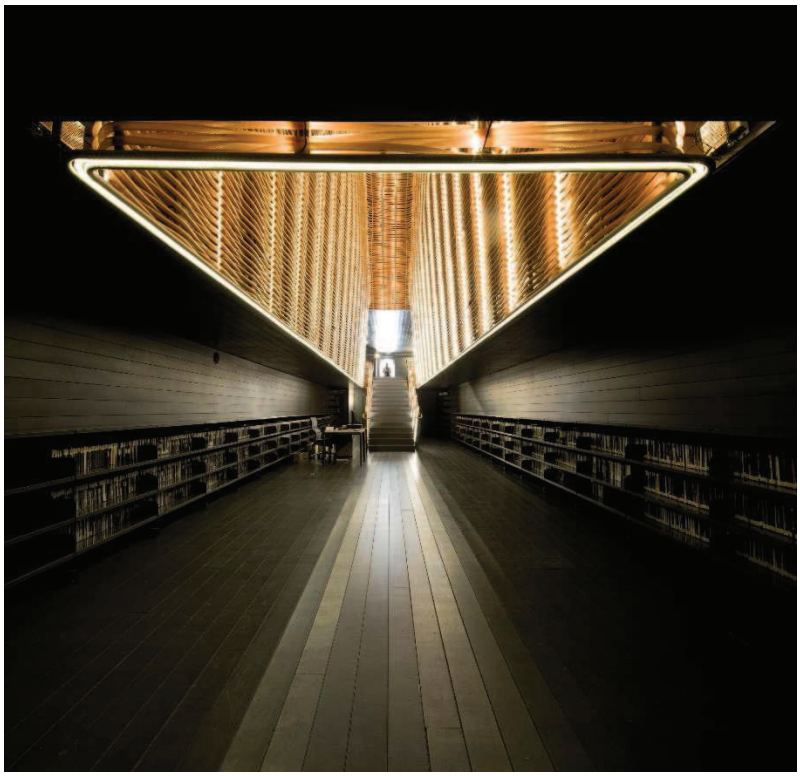

Figura 62 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

Os tubos de luz flutuam pelos ambientes, que revestidos por tapetes de madeira escura, quebram a monotonia criando um padrão visual único.

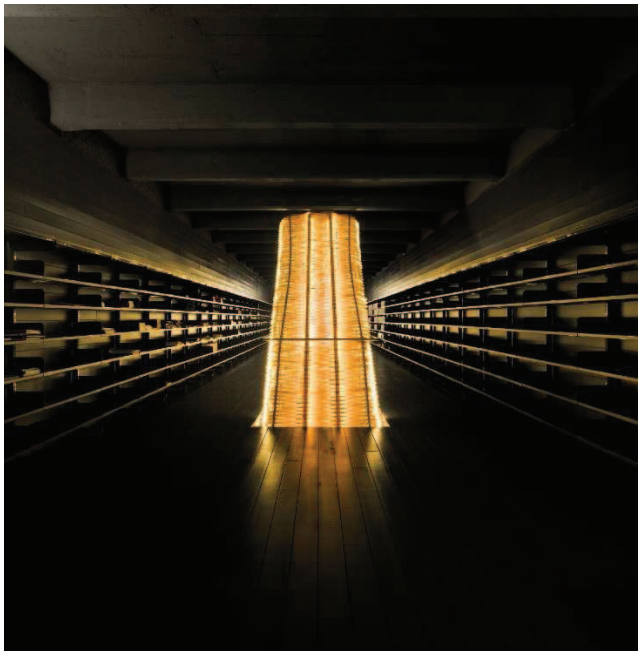

Figura 63 - Cinemateca Matadero, Fernando Guerra.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

As duas salas de cinema, são enterradas, com a intenção de promover um favorecimento no sistema de ventilação, devido a demanda térmica e de renovação de ar.

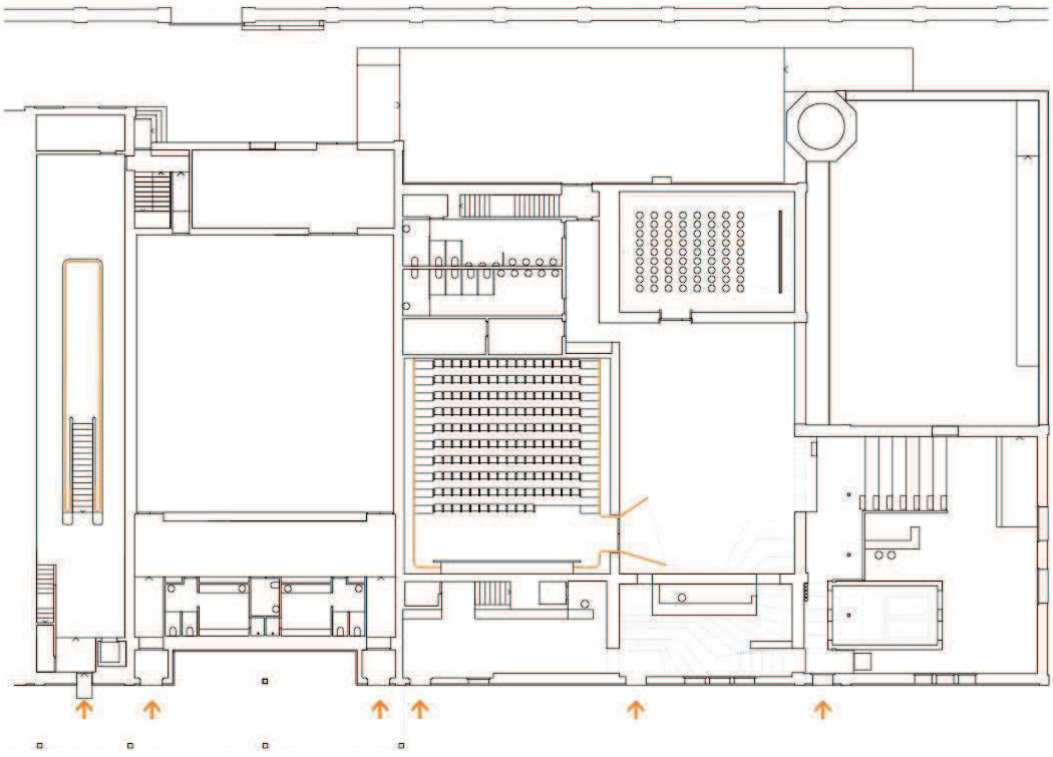

Figura 64 - Planta Baixa, Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

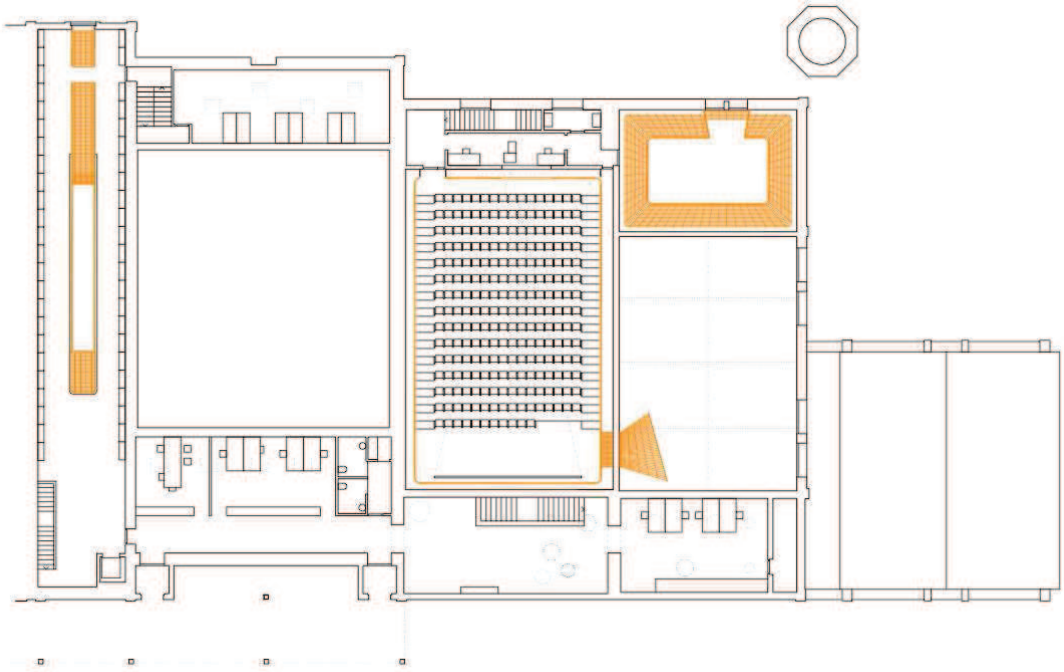

Figura 65 - Planta Baixa, Cinemateca Matadero.FONTE: ARCHDAILY disponível em: <http://www.archdaily.com.br/br/01-91026> (2015)

3.4.3 ANÁLISE

A manutenção das paredes originais do matadouro criam amplos espaços para a reflexão dos visitantes, evidenciando o passado não tão nobre mas já distante. O elemento principal do projeto é o a iluminação: as mangueiras de luz criam uma ambientação cenográfica, brincando com o imaginário de quem circula pelas dependências do edifício.

O programa, foi distribuído de forma a possibilitar uma imersão ainda maior do público. A delimitação dos espaços principais feita pelas cestas é uma solução elegante e simples, uma forma de intervenção respeitosa ao patrimônio, evitando a substituição dos materiais originais.

A cinemateca Matadero constitui um espaço fantástico, provocando a imersão do público em um cenário único, conceito possível de ser aplicado ao se projetar uma escola de cinema.

4. INTERPRETAÇÃO DA REALIDADE

4.1 ESCOLA DE CINEMA

A Escola de Cinema proposta é um espaço que busca suprir infraestrutura física para os cursos e disciplinas ofertados, assim como auxiliar os alunos em suas produções acadêmicas. Outra importante competência desse edifício é a de acomodar e abrigar a participação de festivais de cinema na cidade de Curitiba.

As principais capacitações teóricas e técnicas oferecidas pela escola são: produção audiovisual para cinema, direção de fotografia, direção de arte, som, produção de roteiros, edição, pesquisa na área cinematográfica, direção e documentário. A formação principal oferecida é o curso superior Bacharelado em Cinema e audiovisual, além deste, cursos técnicos específicos, assim como oficinas, palestras e eventos relacionados a discussão do cinema, farão também parte do programa da escola.

4.2 CONTEXTUALIZAÇÃO

Curitiba, capital do estado do Paraná, segundo o IBGE em 2010, apresenta uma população de 1.746.896 habitantes, número que cresce para 3.172.357 habitantes somados com a Região Metropolitana.

A cidade conta com um curso de formação superior em Cinema, oferecido pela FAP, Faculdade de Artes do Paraná. Outro curso de importante relevância, é o curso técnico do Centro Europeu. Dentre os festivais de cinema importantes realizados na capital estão o Festival Internacional Olhar de Cinema, Festival Latino-americano de cinema, Fidé Brasil (Festival Internacional do documentário Estudantil) e o Festival de Cinema Europeu. Realizados através de parcerias entre a Secretaria de Cultura de Curitiba, a Cinemateca de Curitiba e empresas privadas. No ano de 2014 a cidade foi sede do importante Festival Internacional de Cinema da Bienal de Curitiba, fomentando o crescimento do cenário cinematográfico da capital.

Figura 66 - Cine Guarani. FONTE: CATRACALIVRE disponível em: <https://catracalivre.com.br/wp-content/uploads/2013/07/cine-guarani.jpg> (2015)

Segundo o site da prefeitura de Curitiba[16], a cidade conta com uma infraestrutura razoável para o suporte cultural e cinematográfico: a Cinemateca, o Cine Guarani, as Regionais do Bairro Novo, CIC, Cajuru, Boqueirão, Matriz e Boa Vista. A instalação de um espaço para exibição com equipamentos atualizados, qualidade acústica, preocupação com o conforto e ergonomia e acesso a toda a população, incentivaria ainda mais o interesse pela arte. A infraestrutura dos cursos de cinema ofertados na cidade será tratada nos capítulos abaixo.

4.3 FAP

O curso de Bacharelado em Cinema e Vídeo da Faculdade de Artes do Paraná foi criado em 2005, numa iniciativa do então governador do estado, Roberto Requião. Surgindo dentro do projeto CINETV PR, o orçamento e infraestrutura do curso eram de responsabilidade da SETI (Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior), enquanto que a FAP apenas se encarregava do programa pedagógico. No ano de 2010 porém, o orçamento do curso foi integrado

[16] O site da prefeitura de Curitiba foi acessado em abril de 2015 disponível em: <http://www.curitiba.pr.gov.br/idioma/portugues/culturatodos>

ao da FAP, reduzindo o investimento financeiro em infraestrutura, equipamentos e salários dos professores.[17]

Figura 67 - CINETV PR. FONTE: GAZETA DO POVO disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/o-futuro-da-escola-de-cinema-1h1ddd5zqu02ctz1l2oy68zf2> (2015)

O curso hoje, conta com uma boa infraestrutura física, com um amplo estúdio para gravações, um laboratório para edição, câmeras e equipamentos de produção. Localizado em Pinhais-PR. Uma das maiores dificuldades enfrentadas pelos estudantes é a distância das instalações do curso em relação ao centro de Curitiba.

O curso de Cinema da FAP é público, com ingresso através de vestibular, contando com 30 vagas por semestre[18], possuindo uma duração de 4 anos. O programa didático se divide em disciplinas teóricas e práticas, contemplando os seguintes assuntos: história do cinema, linguagem e análise cinematográfica, semiótica e psicologia, técnicas e conceitos de direção, edição, roteiro e produção. Os alunos produzem curtas-metragens ao longo de todo o curso, podendo participar de atividades nas áreas que possuem maior interesse durante essas produções.

[17] Conforme noticiado pelo jornal Gazeta do Povo em junho de 2010
[18] Conforme informações do site da FAP, acessado em junho de 2015: <http://www.fap.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=11>

Figura 68 - INFRAESTRUTURA CINETV PR. FONTE: FAP disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/COMUNICACAO_2013/Extansao/Fotos_FAP_PDF.pdf> (2015)

Figura 69 - ILHA DE EDIÇÃO CINETV PR. FONTE: FAP disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/COMUNICACAO_2013/Extansao/Fotos_FAP_PDF.pdf> (2015)

Figura 70 - ESTÚDIO PARA GRAVAÇÕES CINETV PR. FONTE: FAP disponível em: <http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/COMUNICACAO_2013/Extansao/Fotos_FAP_PDF.pdf> (2015)

Apesar de contar com um programa didático completo e professores qualificados, o curso apresenta deficiências de infraestrutura, localização e empréstimo de equipamentos aos alunos. A necessidade de investimento financeiro para que o curso de Cinema se mantenha atualizado é alta, e ultrapassa a capacidade orçamentária da FAP, podendo colocar o curso em processo de defasagem.

4.4 CENTRO EUROPEU

O Centro Europeu é uma instituição de caráter privado, ofertando cursos técnicos e profissionalizantes de curta duração. As infraestrutura do curso de cinema está sediada na unidade do Shopping Crystal, localizado no bairro Batel em Curitiba.[19]

O curso de Cinema do Centro Europeu possui um viés profissionalizante, fornecendo uma conceituação teórica mais limitada a seus alunos, com foco maior nas atividades práticas. As disciplinas são ministradas em 2 semestres, capacitando

[19] Informações retiradas do site da escola Centro Europeu em junho de 2015:
< http://centroeuropeu.com.br/portal/curso/cinema/>

os alunos a trabalhar nas áreas de direção, produção, roteiro, documentário, fotografia, som e edição.

Figura 71 - Shopping Crystal. FONTE: Centro Europeu disponível em: <http://centroeuropeu.com.br/portal/unidade/shopping-crystal/> (2015)

Inaugurada em março de 2015, a unidade do shopping Crystal possui uma boa infraestrutura técnica e oferece aos alunos, os equipamentos necessários para o desenvolvimento do curso. Contando com estúdios de gravação, edição, salas de aula teórica e laboratórios. A Galeria Digital, espaço para exibições audiovisuais, também se localiza nas instalações da escola.

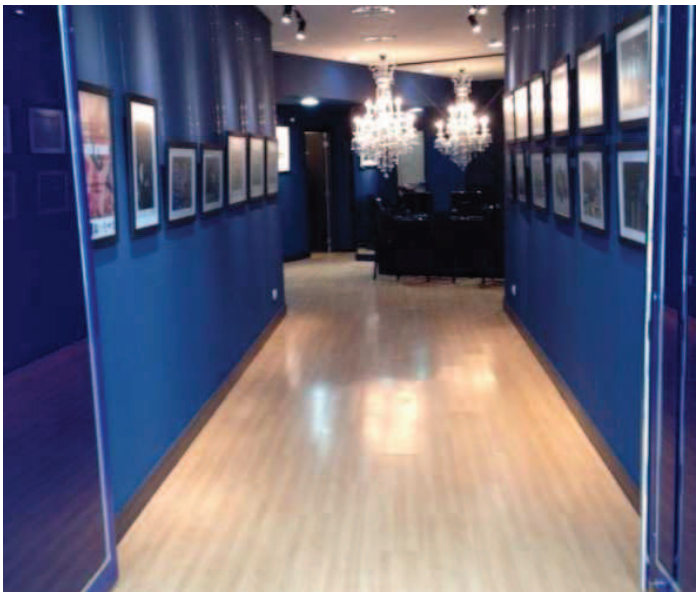

Figura 72 - Escola de Cinema. FONTE: Centro Europeu disponível em: <http://centroeuropeu.com.br/portal/unidade/shopping-crystal/> (2015)

Figura 73 - Escola de Cinema. FONTE: Centro Europeu disponível em: <http://centroeuropeu.com.br/portal/unidade/shopping-crystal/> (2015)

A escola oferece uma formação extremamente prática, tentando incluir diretamente os estudantes no mercado de trabalho, com incentivo a participação em festivais de cinema na cidade de Curitiba.

4.5 CINEMATECA DE CURITIBA

A cinemateca de Curitiba foi criada no ano de 1975, inicialmente localizada no antigo Museu Guido Viaro. No ano de 1998, foi inaugurada a atual sede, localizada no bairro São Francisco, centro histórico da cidade de Curitiba. Em 2007 o prédio recebeu melhorias, passando por um processo de restauração e adquirindo novos equipamentos[20].

Dedicada ao trabalho de pesquisa e recuperação de filmes antigos paranaenses, a cinemateca se destaca na preservação da memória e difusão da cinematografia. O espaço possui um grande acervo de filmes nacionais e internacionais, além de equipamentos antigos em exposição para consulta.

[20] Dados retirados do site da fundação cultural de Curitiba em junho de 2015: <http://www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/espacos-culturais/cinemateca-de-curitiba/>

Figura 74 - Cinemateca de Curitiba. FONTE: Jornal Comunicação disponível em: <http://www.jornalcomunicacao.ufpr.br/wp-content/uploads/2013/10/cinemateca.jpg> (2015)

Figura 75 - Cinemateca de Curitiba. FONTE: CURITIBACBV disponível em: <http://www.curitibacvb.com.br/noticia/cinemateca-reconquista-publico-curitibano> (2015)

O local conta com exibições diárias de filmes e documentários variados, com preços acessíveis a população. Além de exibições, a cinemateca oferece cursos,

mostras, debates, palestras e oficinas de cinema e fotografia. Destacando-se na participação e realização de festivais e mostras locais, nacionais e internacionais.

A infraestrutura da cinemateca conta com uma sala de cinema, salas para debates, cursos e palestras, um pequeno museu, bilheteria e foyer.

Figura 76 - Sala de Cinema da cinemateca. FONTE: Gazeta do Povo disponível em: <http://guia.gazetadopovo.com.br/midia/estabelecimento/t/0/275_216_817_4.jpg?rand=20150606> (2015)

Figura 77 - Exposição Cinemateca. FOTO: Franklin de Freitas. FONTE: Bem Paraná disponível em: <https://www.bemparana.com.br/noticia/381968/historia-dos-cinemas-em-curitiba-comeca-em-1910-com-o-mignon > (2015)

4.6 TERRENO

O terreno escolhido para implantação da Escola de Cinema está localizado no Centro de Curitiba, ocupando a esquina formada entre as ruas Cruz Machado e Visconde de Nácar e a esquina formada pela Alameda Dr. Carlos de Carvalho. A testada da rua Visconde de Nácar está do lado da canaleta do ônibus biarticulado, impossibilitando o acesso de veículos através desta rua. Tanto a rua Cruz Machado quanto a Alameda Carlos de Carvalho apresentam tráfego elevado de veículos, possuindo as duas fluxos de trânsito divergentes. O acesso ao edifício pelos pedestres pode ocorrer com extrema facilidade, por se tratar de um terreno com duas esquinas, caráter esse, que aumenta ainda mais a visibilidade e qualidade icônica do prédio.

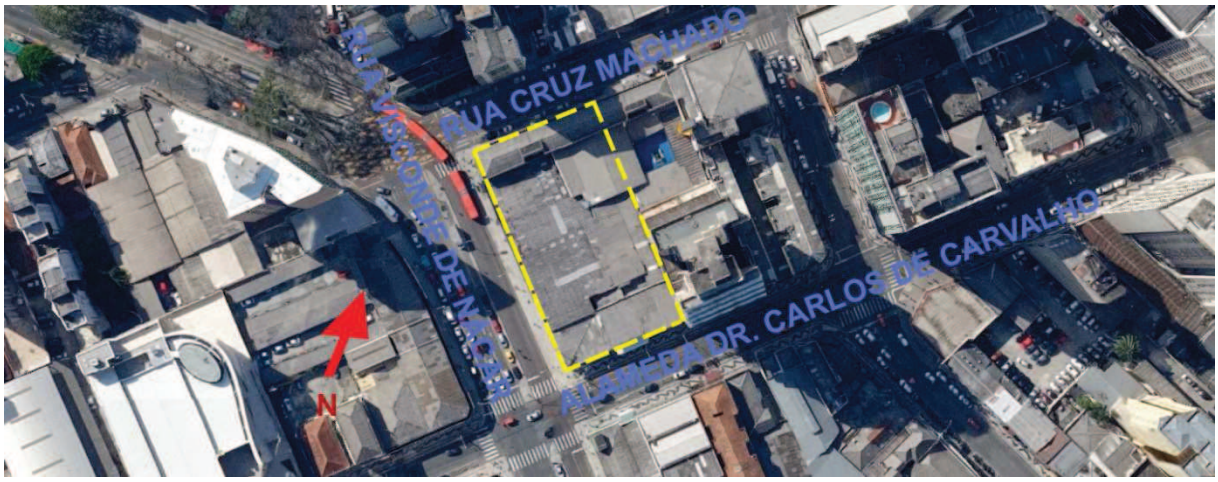

Figura 78 - Imagem aérea, terreno marcado em amarelo. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor.

Essa região encontra-se em uma área onde acontecem inundações, necessitando obrigatoriamente de mecanismo para contenção de cheias. O terreno se localiza em uma área de uso misto, encontra-se tanto edifícios residenciais, quanto comerciais no entorno. A proximidade com o centro histórico de Curitiba, agrega ainda mais valor ao programa da escola, possuindo a vantagem de estar fora do zoneamento SH (Setor Histórico), que apresenta grandes restrições quanto a construção de novos edifícios. Próximo ao local também encontra-se o SESC, polo de atividade cultural na cidade. Outros pontos de referência importantes a serem citados pela proximidade com o terreno são: a praça Osório e a Rua XV, pontos de comércio e intenso tráfego de pedestres; a praça Rui Barbosa, importante ponto de concentração das linhas de transporte da cidade.

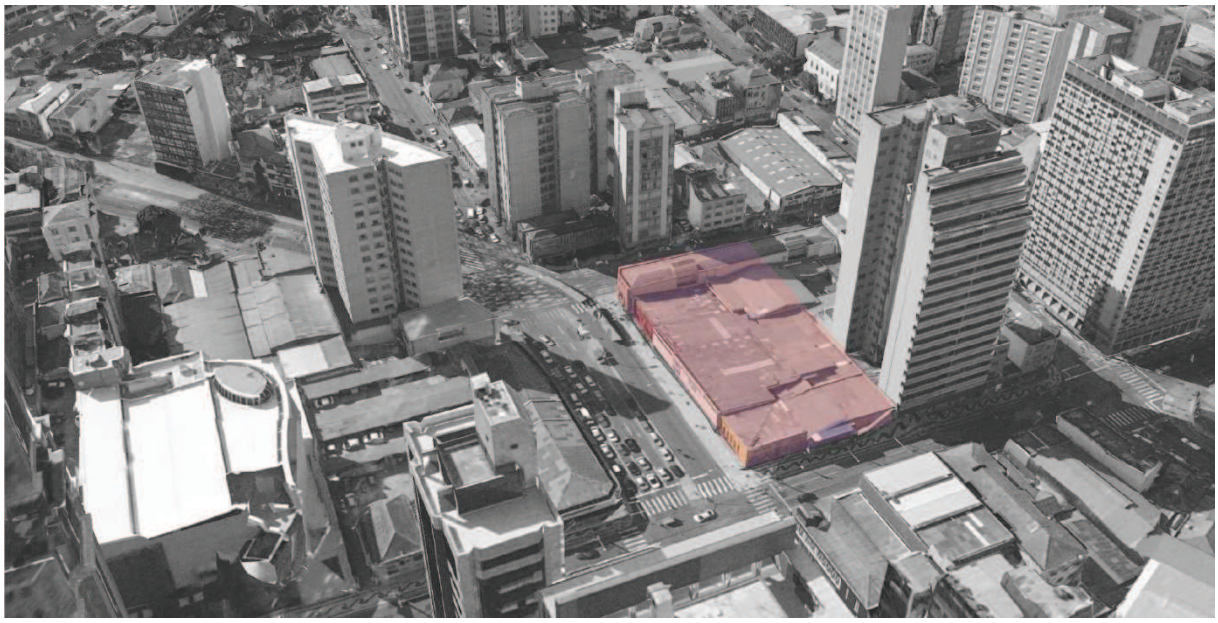

Figura 79 - Imagem aérea perspectivada, terreno marcado em vermelho. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor.

As visuais do terreno são extremamente favoráveis para a construção de um prédio como esse, que busca a permeabilidade visual e a criação de um ícone para a cidade.

O terreno é um conjunto de 3 lotes que serão considerados unificados e desocupados nesse trabalho, totalizando 2444,79 m². A testada da Rua Visconde de Nácar possui 69 metros, a testada da Rua Cruz machado possui 34 metros e a testada da Alameda Dr. Carlos de Carvalho possui 36 metros de comprimento. O terreno possui uma inclinação de 2 metros entre as ruas Cruz Machado (ponto mais baixo) e Alameda Carlos de Carvalho (ponto mais alto), uma inclinação de 1 metro é encontrada também entre a Rua Visconde de Nácar (ponto mais baixo) e sua testada paralela do terreno (ponto mais alto).

Figura 80 - Esquina da Rua Cruz Machado com a Rua Visconde de Nácar. (Acervo do Autor)

Figura 81 - Esquina da Rua Visconde de Nácar com a Alameda Carlos de Carvalho. (Acervo do Autor)

Apesar da ótima localização física, esta área da cidade de Curitiba encontra-se degradada, com casos de violência e assaltos, assim como pontos próximos de tráfico de drogas, tornando uma intervenção para revitalização da área muito importante para o espaço urbano do entorno.

Figura 82 - Vista do Entorno. (Acervo do Autor)

4.6.1 LEGISLAÇÃO

O terreno está dentro da área de zoneamento ZC, Zona Central. É permitido construir neste zoneamento: habitação coletiva, habitação institucional, habitação transitória 1 e 2, comércio e serviço vicinal, comércio de bairro e setorial exceto hipermercado, comunitário 2 – lazer e cultura, comunitário 2 – culto religioso. São tolerados: habitação unifamiliar atendida densidade máxima e uso comunitário 1. São usos permissíveis: comunitário 2 e uso comunitário 3 – ensino. Os parâmetros construtivos são: coeficiente de aproveitamento 5; taxa de ocupação 100% no térreo

e primeiro pavimento e 66% nos demais pavimentos; obrigatória a implantação de mecanismos de contenção de cheias, conforme contido no decreto 791/2003; altura máxima livre atendendo o limite da ANATEL e cone da Aeronáutica; recuo frontal facultado no alinhamento; afastamento de divisas facultado no térreo e primeiro pavimento, 2 metros nos demais pavimentos. O projeto será enquadrado como uso COMUNITÁRIO 3 – ENSINO.

4.6.2 TERRENO ALTERNATIVO

Outro terreno considerado para a proposta da escola fica localizado na Av. Jaime Reis dentro do centro histórico da cidade de Curitiba, no bairro São Francisco, próximo ao Largo da Ordem e ao Museu Paranaense. Apesar de possuir uma área superior ao terreno escolhido, e uma localização mais nobre para as atividades da escola, as restrições construtivas são maiores, devido à localização dentro do SH, zoneamento do setor histórico da cidade. Outras dificuldade são as questão de estacionamento, transporte, e respeito ao gabarito e estrutura dos edifícios históricos do entorno, aumentando as limitações do potencial construtivo.

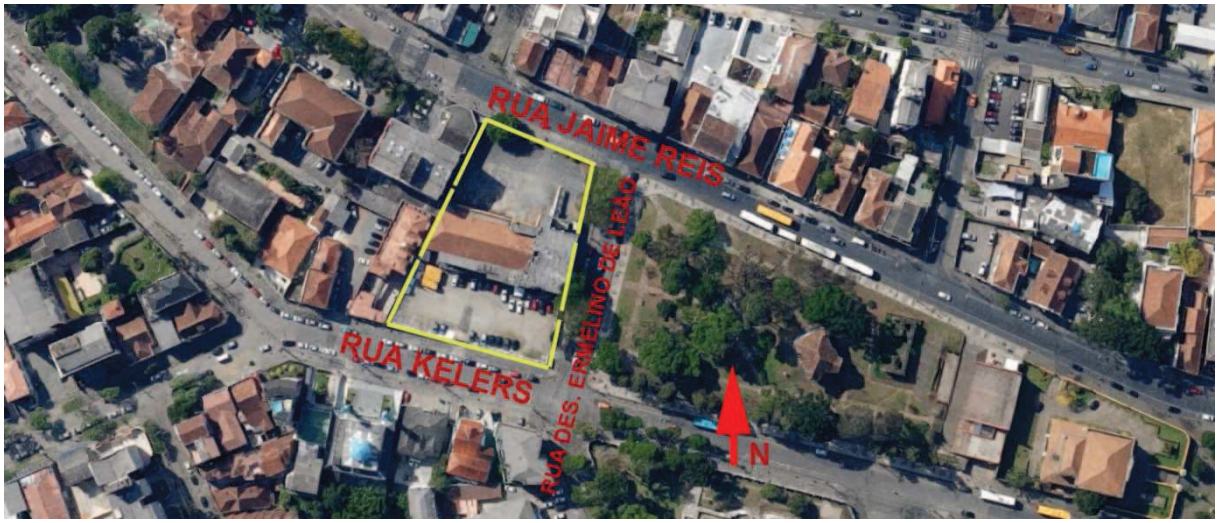

Figura 83 - Imagem aérea, terreno marcado em amarelo. (GOOGLEEARTH,2015) modificado pelo autor.

Algumas vantagens da escolha deste terreno seriam a proximidade maior com o centro histórico da cidade, facilitando a criação de um “clima” que cause a imersão dos visitantes num contexto histórico. A proximidade com a Cinemateca de Curitiba facilita uma parceria na realização de festivais, mostras, oficinas e cursos.

5. DIRETRIZES GERAIS DE PROJETO

Utilizando os estudos realizados anteriormente, esse capítulo se dedica a fase inicial de concepção do projeto arquitetônico da escola de cinema. O estudo do programa, conceituação e diretrizes de projeto servirão como impulso inicial na produção do estudo preliminar, auxiliando na base teórica e técnica.

5.1 SALAS DE CINEMA

A ABC, Associação Brasileira de Cinematografia, possui recomendações técnicas para o projeto de salas de cinema[21]. Esta recomendação técnica busca reunir características arquitetônicas para a garantia de uma boa qualidade de projeção, bem como o conforto e ergonomia do espectador. Utilizando a NBR12237 da ABNT, Associação Brasileira de Normas Técnicas, como base.

A largura da tela de projeção deve ser igual ou maior do que a metade da distância entre a tela e a superfície do encosto das poltronas da última fileira. Com relação a tela de projeção, é citado na recomendação da ABC que, a tela pode ser plana ou curva, se curva, seu raio de curvatura deve ser maior ou igual a distância da tela e a superfície do encosto das poltronas da última fileira.

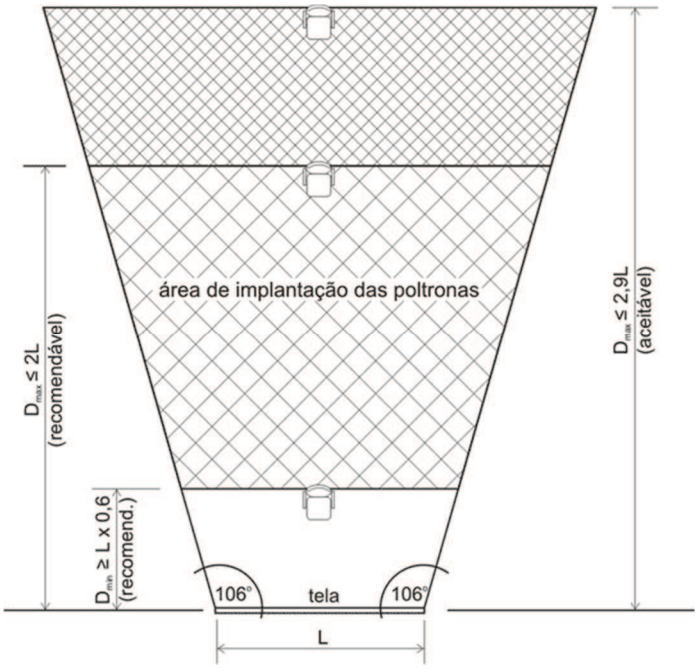

Figura 84 – Esquema das poltronas. FONTE: ABC (2009)

[21] ABC - RT - 001 - P - 2009 [REVISADA EM NOV2009]

A poltrona mais próxima da tela deve estar localizada a uma distância mínima de 60% da largura da tela. Quanto a angulação, a poltrona mais próxima da tela deve estar a no máximo 30º em relação a um plano horizontal que passe pelo centro da tela, ou no máximo 40º em relação a um plano horizontal que passe pela borda superior da tela.

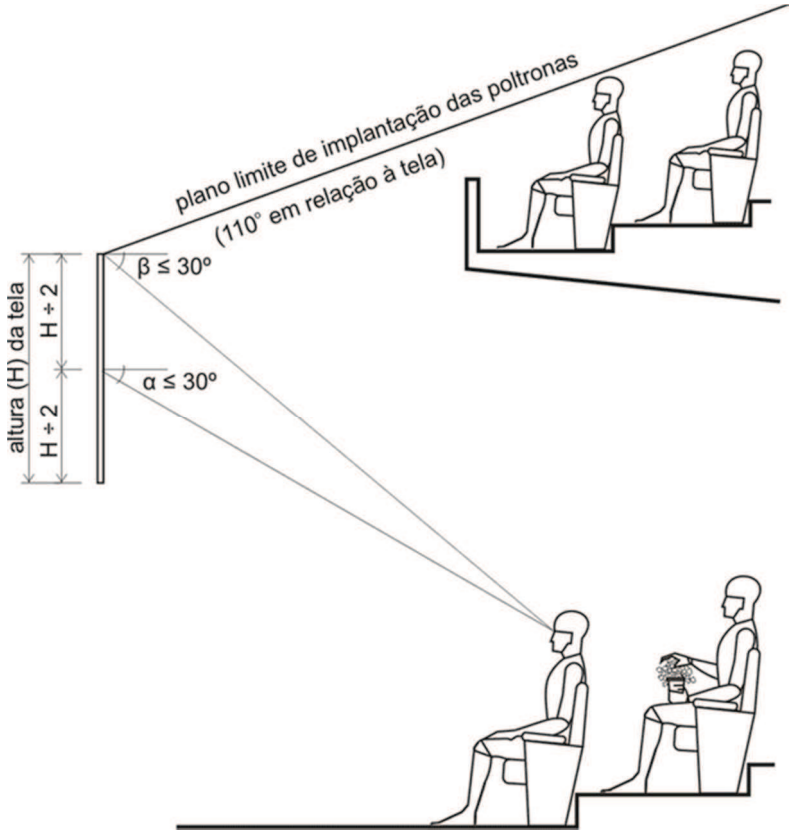

Figura 85 – Angulação. FONTE: ABC (2009)

As fileiras de poltronas deve distar no mínimo 1 metro umas das outras, com um escalonamento visual de no mínimo 15 cm.

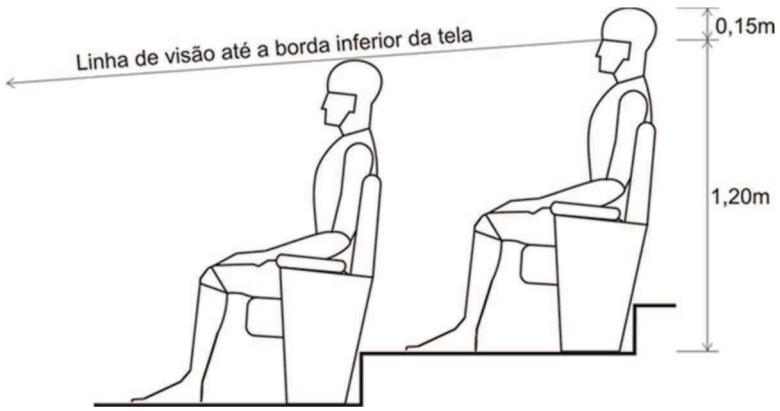

Figura 86 – Escalonamento. FONTE: ABC (2009)

Com relação a projeção, o feixe de projeção deve estar distante do plano de implantação das poltronas no mínimo 1,90 metros, considerando a borda inferior do feixe como ponto de partida.

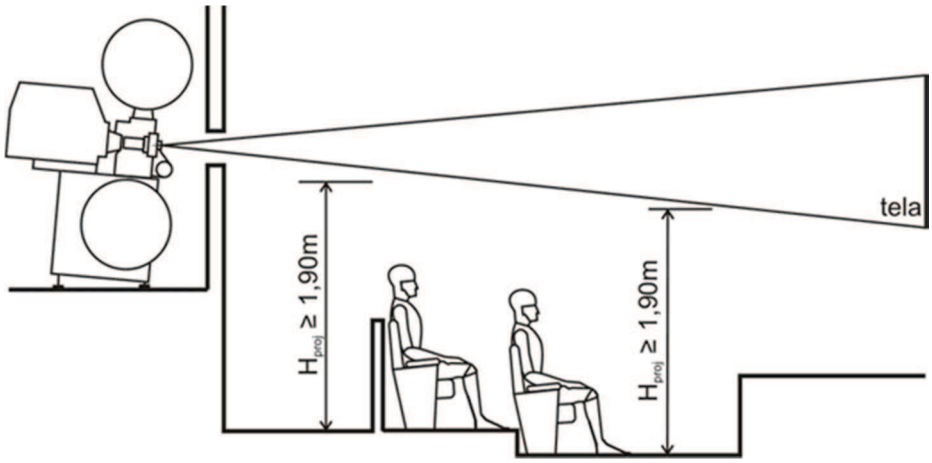

Figura 87 - Projeção. FONTE: ABC (2009)

Quanto a iluminação, a sala deve limitar ao máximo a atuação de outras fontes luminosas na tela de projeção, que não sejam provenientes do projetor.

5.2 PROGRAMA

O programa da Escola de Cinema foi dividido em cinco áreas: Áreas Públicas e para Exibições, Área Didática, Áreas de Produção e Pesquisa, Área Administrativa e Área Técnica e de Serviço. O pré-dimensionamento das áreas deste programa seguiu como base a legislação e conceitos de acessibilidade e a análise de correlatos.

As áreas públicas e de exibição são parte de extrema importância no programa, pois são essas áreas que servirão como atrativo ao público, gerando movimento e visibilidade à escola, acomodando festivais e mostras. Esta parte do edifício possui funcionamento e acessos independentes da escola.

ÁREAS PÚBLICAS E EXIBIÇÕES				
NOME	**QUANTIDADE**	**ÁREA INDIVIDUAL**	**ÁREA TOTAL**	**OBSERVAÇÕES**
Saguão de entrada	1	100 m²	100 m²	Espaço público de chegada e estar
Bilheteria	2	15 m²	30 m²	Venda e controle de acesso ao Foyer
Café	1	30 m²	30 m²	Acesso público
Livraria	1	30 m²	30 m²	Acesso público
Foyer do Cinema/Auditório	1	150 m²	150 m²	Espaço de estar após compra de ingressos
Sala de Cinema	1	250 m²	250 m²	Cinema para 200 pessoas, com palco
Sala de Projeção	1	15 m²	15 m²	
Sala de Exibições Audiovisuais	1	150 m²	150 m²	
Sanitários	4	15 m²	60 m²	2 para o público e 2 para funcionários com acesso restrito
Sala de Segurança	1	15 m²	15 m²	
ÁREA TOTAL = 830 m²				

Tabela 1 - Programa básico das áreas públicas e de exibições. (Autor, 2015)

A área didática acomoda as salas de aulas teóricas e ateliers de desenho e produção de cenários, *storyboard*, etc. Nesta área também fica localizado o estar dos estudantes e o centro acadêmico do curso de cinema.

ÁREA DIDÁTICA E ESTAR				
NOME	**QUANTIDADE**	**ÁREA INDIVIDUAL**	**ÁREA TOTAL**	**OBSERVAÇÕES**
Salas de aula teórica	6	60 m²	360 m²	Para 30 alunos
Ateliers de Produção	3	60 m²	180 m²	Equipados com Pranchetas para Desenho
Centro Acadêmico	1	60 m²	60 m²	
Área para Lazer e Estar de Alunos	1	150 m²	150 m²	
Sanitários	2	15 m²	30 m²	
ÁREA TOTAL = 780 m²				

Tabela 2 - Programa básico das áreas didáticas e de estar. (Autor, 2015)

As áreas de produção e pesquisa acomodam os espaços técnicos e práticos, incluindo estúdios, laboratórios e midiateca.

ÁREA DE PRODUÇÃO E PESQUISA				
NOME	**QUANTIDADE**	**ÁREA INDIVIDUAL**	**ÁREA TOTAL**	**OBSERVAÇÕES**
Midiateca	1	100 m²	100 m²	Acervo de Livros, Revistas e Filmes
Sala de Leitura	1	50 m²	50 m²	
Estúdio para gravações	2	100 m²	200 m²	Com pé direito duplo
Laboratório de edição	2	60 m²	120 m²	Equipado com computadores
Ilha de edição	2	15 m²	30 m²	
Laboratório Fotográfico	1	30 m²	30 m²	
Sanitários	2	15 m²	30 m²	
ÁREA TOTAL = 530 m²				

Tabela 3 - Programa básico das áreas de produção e pesquisa. (Autor, 2015)

Na área administrativa está localizado o núcleo de apoio ao funcionamento da escola, com salas de direção, administração, assim como o estar dos professores e funcionários.

ÁREA ADMINISTRATIVA				
NOME	QUANTIDADE	ÁREA INDIVIDUAL	ÁREA TOTAL	OBSERVAÇÕES
Sala da Direção	1	12 m²	12 m²	Para 1 pessoa
Sala da Coordenação	1	12 m²	12 m²	Para 1 pessoa
Secretaria	1	15 m²	15 m²	Para 2 pessoas
Sala de Reuniões	1	30 m²	30 m²	Para 12 pessoas
Sala dos Professores	1	40 m²	40 m²	Estar com acesso a
Copa/Cozinha	1	15 m²	15 m²	
Almoxarifado	1	15 m²	15 m²	
Sanitários	4	15 m²	60 m²	2 para o público e 2 para funcionários com acesso restrito
ÁREA TOTAL = 199 m²				

Tabela 4 - Programa básico da área administrativa. (Autor, 2015)

Por último as áreas de serviço, com depósitos e área técnica, garantindo o funcionamento básico do edifício.

ÁREA TÉCNICA E SERVIÇO				
NOME	QUANTIDADE	ÁREA INDIVIDUAL	ÁREA TOTAL	OBSERVAÇÕES
DML	1	50 m²	50 m²	Depósito materiais de limpeza e equipamentos
Depósito Acervo	1	50 m²	50 m²	Acervo de Filmes
Depósito Equipamentos	1	50 m²	50 m²	Câmeras, Iluminação e outros
Sala de Empréstimo de Equipamentos	1	15 m²	15 m²	1 pessoa
Estacionamento Subsolo	1	1	2257,91	
Área Técnica	1	50 m²	50 m²	
ÁREA TOTAL = 215 m²				

Tabela 5 - Programa básico das áreas técnica e de serviço. (Autor, 2015)

A área do programa completo sem estacionamento é de 3.320,20m² contabilizando o acréscimo de até 30% para circulação.

5.3 CONCEITUAÇÃO E DIRETRIZES

Neste capítulo os conceitos e diretrizes constatados durante a pesquisa serão resumidos de forma simples e direta.

O cinema e a arquitetura como composição espacial

Parte da diretriz de projeto é o reconhecimento do espaço arquitetônico como protagonista do cenário urbano, assim como é protagonista no cinema. O cinema estará presente não somente na forma de objeto de estudo, fará parte não só do programa de necessidades e funcional do prédio, mas também da metodologia de desenvolvimento do projeto, fará parte do cenário urbano, compondo-o juntamente com a arquitetura. A sensação vivenciada no espaço deverá suscitar interesse tanto para a arquitetura, quanto para o cinema.

O cinema como função social

A integração do espaço público urbano com o espaço do prédio é fundamental na concepção deste projeto, a função educacional da escola é importante, porém deve agregar valor à cidade e a população. A criação de uma praça e o livre acesso as áreas públicas do edifício, juntamente com a utilização de elementos construtivos que permitam a permeabilidade visual, aumentam a interação da escola com o espaço urbano. Evitar a segregação criando um espaço para exibição de filmes ao ar livre, assim como assegurar a venda de ingressos com preços acessíveis a maioria da população, garantem a propagação da cultura do cinema a todos.

A imersão cinematográfica

A criação de um microclima e o estímulo sensorial gerado pelas dependências da escola, são fundamentais na experiência de seus visitantes. O projeto deve buscar a definição de uma ambiência cinematográfica, aliando entorno com elementos construtivos que façam referência ao cinema. A pessoa imersa no

espaço construído deve ter a sensação de estar compondo e protagonizando um filme.

A independência de funcionamento

Considerando que o espaço para exibições e a escola poderão funcionar em horários divergentes, a garantia de independência do acesso e permanência à essas funções deve ser pensada. A função pedagógica da escola deverá possuir um controle de acesso diversificado do controle de acesso do espaço de exibições.

Estacionamentos subterrâneos

Utilizar o subsolo para construção de estacionamentos, evitando acesso de automóveis ao térreo e assegurando o espaço público ao pedestre.

6. REFERÊNCIAS

6.1 LIVROS E TESES

ALBRECHT, Donald. **Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies**. Londres: Thames and Hudson, 1987.

BRUNO, Giuliana. **Atlas of Emotion: Jorneys in Art, Architecture and Film**. New York: Verso, 2002.

BRUNO, Giuliana. **City Views: The Voyage of Film Images (46-58)**. In Clarke, David B. (editor). **The Cinematic City**. Londres: Routledge, 1997b.

COSTA, Maria Helena B. V. "Geografia Cultural e Cinema: Práticas, Teorias e Métodos" (43-78). In Rosendahl, Zeny e Corrêa, Roberto Lobato (orgs.) **Geografia: Temas sobre Cultura e Espaço**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005.

COSTA, Maria Helena B. V. "Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática". **Espaço e Cultura**, UERJ, n.15, 63-75, 2002.

VILLAVECES-IZQUIERDO, Santiago. "Arte e Medi-ação: Reflexões sobre violência e representação" (187-206). In FREIRE FILHO, João e HERSCHMANN, Michael. **Comunicação, Cultura, Consumo: A [des]construção do espetáculo contemporâneo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003, p.135 e 136

NAME, Leonardo. **Cinema e cidade: paisagem urbana, realidade e imaginário**. Anais do VI Encontro Nacional de Ensino e Paisagismo em Escolas de Arquitetura e Urbanismo no Brasil. Recife (no prelo).

Forget, Thomas. **The Construction of Drawings and Movies: Models for Architectural Design and Analysis.** Routledge, 2013

KRAFT, Jeff e LEVENTHAL, Aaron. **Footsteps in the Fog: Alfred Hitchcock's San Fracisco.** Santa Monica Press, 2002

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: das Culturas das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

RAMÍREZ, Juan Antonio. **La arquitectura em el cine: Hollywood la Edad de Oro**. Alianza Forma, 2003.

REIS, Joari. **Breve história do cinema**. Pelotas: Educat, 2002.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002

OSCHELSKI, Luciano de Carvalho. **O Cinema vai à escola e a escola faz cinema, uma experiência desenvolvida na E.M.E.I.E.F**. Monografia para pós-graduação (Ensino da arte), Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciuma, 2008.

FIELD, Sid. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva,1994. 222p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. SÃO PAULO: BRASILENSE, 2007.

INFANTE, Guillermo Cabrera. **Cine o sardina**. Madrid: Grupo Santillana de Ediciones, 1997.

EISENSTEIN, Sergei Mikhailovich. **Montage and Architecture**.1937.

URSSI, Nelson José. **A Linguagem Cenográfica**. Dissertação de mestrado. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

NEUFERT, Ernst. **Arte de Projetar em Arquitetura**: 17° edição.Barcelona. GG. 2004.

6.2 WEBGRAFIA

NAME, Leonardo dos Passos Miranda. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência**. Arquitextos, São Paulo, ano03, n. 033.0, Vitruvius. Fev. 2003. Disponível em: http://www.vitruvius.com.br/revsitas/read/arquitextos/03.033/706. Acesso em: Junho de 2015.

ARCHDAILY. **Cinemateca Matadero – Churtichaga + Quadra-Salcedo Arquitectos**. Disponível em: http://www.archdaily.com.br/br/01-91026. Acesso em: Abril de 2015.

ARCHDAILY. **Busan Cinema Center - COOPHIMMELBLAU**. Disponível em: http://www.archdaily.com/347512/busan-cinema-center-coop-himmelblau/. Acesso em: Abril de 2015.

ARCHDAILY. **Hardesty Arts Center – Selser Schaefer Architects**. Disponível em: http://www.archdaily.com/566733/hardesty-arts-center-selser-schaefer-architects/. Acesso em: Abril de 2015.

ARCHDAILY. **Kantana Institute – Bangkok Project Company**. Disponível em: http://www.archdaily.com/230041/kantana-institute-bangkok-project-company/. Acesso em: Abril de 2015.

MATADEROMADRID. **Cinemateca Matadero**. Disponível em: http://www.mataderomadrid.org. Acesso em: Abril de 2015.

PREFEITURA DA CIDADE DE CURITIBA. **Cultura para todos**. Disponível em: http://www.curitiba.pr.gov.br/idioma/portugues/culturatodos. Acesso em: Abril de 2015.

GAZETA DO POVO. **O Futuro da Escola de Cinema**. Disponível em: http://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/o-futuro-da-escola-de-cinema-1h1ddd5zqu02ctz1l2oy68zf2. Acesso em: Junho de 2015.

COOPHIMMELBLAU. **Busan Cinema Center**. Disponível em: http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/busan-cinema-center. Acesso em: Junho de 2015.

FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ. **Curso de Cinema**. Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=11. Acesso em: Junho de 2015.

FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ. **CINETV PR**. Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/COMUNICACAO_2013/Extansao/Fotos_FAP_PDF.pdf. Acesso em: Junho de 2015.

CENTRO EUROPEU. **Curso de cinema**. Disponível em: http://centroeuropeu.com.br/portal/curso/cinema/. Acesso em: Junho de 2015.

CURITIBA CVB. **Cinemateca de Curitiba**. Disponível em: http://www.curitibacvb.com.br/noticia/cinemateca-reconquista-publico-curitibano. Acesso em: Junho de 2015.

FUNDAÇÃO CULTURAL DE CURITIBA. **Cinemateca de Curitiba**. Disponível em: http://www.fundacaoculturaldecuritiba.com.br/espacos-culturais/cinemateca-de-curitiba/. Acesso em: Junho de 2015.

ABCINE. **Recomendação Técnica para construção de Salas de cinema**. Disponível em: http://www.abcine.org.br/uploads/artigos/abc_rt_001_p_2009_rev_nov2009.pdf. Acesso em: Junho de 2015.

6.3 FILMES

LANG, Fritz. **Metrópolis**. [Filme-vídeo]. Alemanha, 1927. 127 min. Pb. Son.

GUILHERMIN, John. **King Kong**. [Filme-vídeo]. EUA, 1976. 134 min. Metrocolor.

EMMERICH, Rolland. **Independence Day**. [Filme-vídeo]. EUA, 1996. 145 min.

HITCHCOCK, Alfred. **Shadow of a Doubt**. [Filme-vídeo]. USA,1943. 108 min.

WEINE, Robert. **The Cabinet of Dr. Caligari**. [Filme-vídeo]. 1920. 67 min.

L'HERBIER, Marcel. **L'Inhumaine**. [Filme-vídeo]. 1924. 135 min.

RUTTMAN, Walter. **Berlin: Symphony of a Great City**. [Filme-vídeo]. 1927. 65 min.

VERTOV, Dziga. **Man with a Movie Camera**. [Filme-vídeo]. 1929. 68 min.

TATI, Jaques. **Playtime**. [Filme-vídeo]. 1967. 115 min.

PAULICK, Richard. **New Housing: The Gropius House, Dessau**. [Filme-vídeo]. 1926.

O'BRIEN, Geoffrey. **The Phantom Empire**. [Filme-vídeo]. 1993.

MÉLIÈS, Georges. **The Haunted Castle**. [Filme-vídeo]. 1986

MÉLIÈS, Georges. **A Trip to the Moon**. [Filme-vídeo]. 1902.

MÉLIÈS, Georges. **The Impossible Voyage**. [Filme-vídeo]. 1904.

ANDERSON, Paul Thomas. **There Will Be Blood**. [Filme-vídeo]. USA, 2007. 158 min.

ANDERSON, Paul Thomas. **Magnólia**. [Filme-vídeo]. USA, 1999. 188 min.

WELLES, Orson. **Citizen Kane**. [Filme-vídeo]. USA, 1941. 119 min.

ANDERSON, Wes. **Moonrise Kingdom**. [Filme-vídeo]. 2012. x min.

KUBRICK, Stanley. **The Killing**. [Filme-vídeo]. USA, 1956. 85 min.

KUBRICK, Stanley. **2001: A Space Odyssey**. [Filme-vídeo]. USA, 1968. 160 min.

REFN, Nicolas Winding. **Only God Forgives**. [Filme-vídeo]. 2013. 90 min.