

A PRESENÇA DA ARQUITECTURA DE TERRA NO CINEMA

Marta Vaz Pereira Schneeberger de Ataíde*

Rua António Feijó nº 52 1ºDt 1500-044 Lisboa
Tel: 919230445; E-mail: marta_pais@hotmail.com

Tema 2: Conservação e Património.

Palavras chave: Arquitectura, Cinema

Resumo

A investigação consiste em detectar a presença da arquitectura de terra na sétima arte percebendo em que contextos surge e qual a sua predominância nas atmosferas criadas pelo mundo do cinema.

A relação e a complementaridade entre o cinema e a arquitectura é inegável mas somente hoje assume uma dimensão científica. Nos Estados Unidos as licenciaturas de cinema têm vindo a desenvolver temáticas na área da arquitectura inclusive no desenho do espaço arquitectónico.

Na realidade muito aproxima e muito distingue estas artes que se interferem constantemente. Ambas necessitam de um observador que ou é passivo (cinema) ou activo (arquitectura) atingidos por diversas imagens onde a luz e a sombra, o interior e o exterior, as cores, as texturas, as formas e os materiais são explorados e trabalhados na criação de ambientes específicas. Desde a recriação de momentos da história do homem até à cena mais quotidiana o cinema é capaz de nos transportar para muitas realidades onde a arquitectura assume grande protagonismo.

Deste modo, pretende-se perceber como são criados estes cenários, reais ou não, onde se desenrola a acção e de que modo é incluído a arquitectura de terra. Este estudo assentou maioritariamente na visualização de filmes e na identificação dos vários tipos de arquitectura de terra ao longo do mundo presente desde os “épicos” até às mais recentes produções.

1. Introdução

A elaboração deste artigo teve como princípio a elaboração de uma pesquisa pela autora sobre a importância e relevância da arquitectura de terra na sétima arte, no âmbito do trabalho apresentado na disciplina de arquitectura de terra do Mestrado em Recuperação do Património Arquitectónico e Paisagístico.

2. Cinema e Arquitectura

Entre os inventos precursores do cinema cabe citar as sombras japonesas, silhuetas projectadas numa parede ou tela, que surgiram na China cinco mil anos antes de Cristo e que se vieram a difundir pela Índia. Outra invenção importante, pelo alemão Athanasius Kircher no séc. XVII, foi a “lanterna mágica”, uma caixa dotada de uma fonte de luz e lentes que enviava a uma tela imagens ampliadas.

Da descoberta da fotografia às imagens em movimento foi um pequeno passo. O cinema não é nada mais do que um conjunto de fotografias, cada uma ligeiramente diferente da outra que projectadas num ecrã de uma forma rápida é interpretado pela mente humana como um movimento contínuo. Foram os irmãos Lumière em França os maiores impulsionadores do cinema com desenvolvimento do Kinetoscope em 1894, uma caixa de madeira onde se podiam ver filmes. No final da primeira década do século XX adivinhava-se um franco crescimento da sétima arte. Em 1926 surge a primeira longa-metragem sonora e no início da década de 30 é realizado o primeiro filme de desenho animado a cores. A partir daqui as salas de projecção foram crescendo dando lugar a ecrãs maiores.

A década de 70 foi palco de um conjunto de acontecimentos que alteraram o panorama do cinema mundial fruto de uma profunda transformação social que

reinventaram alguns géneros cinematográficos. A par desta situação surgem realizadores como Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas, Francis Ford Coppola, entre outros, que reinventam o cinema e que marcam um ponto de viragem da indústria cinematográfica para um público jovem, repleto de acção e efeitos especiais o que transformou também a economia do cinema. Hoje assiste-se a uma realidade cinematográfica florescente que atravessa muitos mundos e muitas formas de trazer emoção e informação ao espectador.

Se em meados do século XX a acção descrevia a experiência subjectiva do realizador ou dos actores ou seja, centrava-se muito nestes, o novo cinema descreve a totalidade do espaço em torno dos actores numa analogia ao modo como um indivíduo circula ou vive num espaço arquitectónico. O espaço de acção deixou de estar circunscrito a um limite passando a deambular por atmosferas diversificadas em que o interior e o exterior não assumem fronteiras tão definidas e delimitadoras. Isto deveu-se também ao facto de a certa altura ter sido possível passar-se do cinema muito apoiado em cenários fixos para uma filmagem que circula entre suportes reais, criados artificialmente ou cenários digitais. Como exemplo podemos ter uma acção passada numa sala que por efeito “zoom” sai desta, passamos a ver a fachada do edifício e rapidamente temos uma vista aérea da cidade onde se localiza.

Ao longo da história do cinema a arquitectura tem estado sempre presente existindo uma reciprocidade entre ambas. Se a arquitectura incorpora valores cinematográficos onde se desenrolam variadas acções, o cinema incorpora a arquitectura em si mesma. Do cinema a arquitectura extraiu o sentido de movimento enquanto o cinema extraiu da arquitectura o enquadramento, os lugares, os espaços. No entanto a decisão do que é visível ou não do que segue como e quando em que tamanho e com que enquadramento acontece em ambas. O corte pode ser gradual ou abrupto. A utilização intensiva do espaço arquitectónico no cinema pode sugerir a relação emocional das personagens e para exprimir a essência da trama. Isto acontece principalmente com o aparecimento do expressionismo alemão e com Max Reinhart. Com as dificuldades dos pós guerra vê-se impossibilitado de produzir cenários elaborados para as suas produções teatrais expressionistas voltando-se para os cenários pintados com perspectivas bizarras e efeitos de luz e cor com o objectivo de atrair a atenção para as emoções individuais de cada personagem. Ainda hoje são vários os filmes que exploram esta tendência, embora bastante modificada noutros aspectos, em que o contraste luz/sombra traz tensões, intriga e medo bem explorado, como exemplo, no filme “Drácula de Bram Stoker”

Relativamente ao espaço urbano longas têm sido as incursões por este campo desde que as máquinas de filmagem o permitiram. A sua construção e utilização são cada vez mais importantes e vão desde a criação de cidades lendárias dos primórdios da história, como é o caso do filme “Cleópatra” ou “Os dez mandamentos”, até às cidades futuristas materializadas em filmes como “Blade Runner” ou “O Quinto Elemento” passando ainda por exemplos que fundem as duas realidades em filmes como “Batman” ou “O Corvo” onde se assiste a distorções de escala e das proporções numa atmosfera negra e irresistível.

Hoje assistimos à necessidade de estilização da vida quotidiana e nada melhor que uma convergência entre cinema e arquitectura como meio de propaganda da realidade ou idealização urbana. De um cinema centrado nos espaços interiores passou-se a um cinema que retrata uma preocupação contemporânea sobre as relações sociais e sobre o espaço urbano.

Mas se por um lado assistimos a temáticas centradas em ambientes urbanos encontramos cada vez mais a exploração do oposto. Encontramos o deserto, o espaço minimal onde o homem e a terra se encontram na mais profunda essência de cada um. Aquele cenário onde a mente humana produz miragens, um mundo imaginário e exótico onde formas inexistentes crescem e se constroem, onde a terra se transforma em paisagem, em arquitectura, em cidade.

O cinema parece trazer-nos essa imagem de futuro onde as sociedades viverão em casas e cidades de construção com terra (1).

3. Cinema e Arquitectura de Terra

Na produção cinematográfica tem-se procurado, nas últimas décadas, explorar ambientes exóticos e originais que de algum modo nos transportem para realidades diferentes daquelas que, nós ocidentais, vivemos diariamente. As produções Europeias e americanas centram-se cada vez mais em ambientes originais que vão desde África até ao médio oriente. Por outro lado também a cultura oriental asiática parece ter invadido os nossos ecrãs.

A minha pesquisa sobre a presença da arquitectura de terra no cinema centrou-se na recolha de filmes que retratassem realidades de todos, ou quase todos, os países onde existisse arquitectura de terra percebendo de que modo e com que intensidade é revelada na transmissão dos costumes das culturas locais. A delineação deste processo foi feita mediante duas realidades paralelas em que a primeira passaria por perceber qual a situação geográfica real da filmagem ou seja, em que país ou localidade tinha sido gravado, a segunda na realidade geográfica do enredo ou seja, o local onde se desenrola toda a acção.

Também surgiu a necessidade de perceber como eram criadas essas construções em arquitectura de terra, se se tratavam de cenários, construções reais, construções feitas propositadamente para o filme ou ambientes criados pelas novas tecnologias informáticas capazes de produzir ambientes totalmente imaginários (2).

Sendo um tipo de construção amplamente utilizada desde os tempos mais remotos da humanidade a realidade é que fui encontrá-la retractada numa grande quantidade de filmes. A construção em terra é evidenciada e utilizada em acções que vão desde as epopeias romanas ou egípcias até ao imaginário mais futurista. Optei por delinear este percurso caminhando pelos vários países onde tinham sido gravados os filmes tentando sempre confrontar se os exemplos de arquitectura de terra mostrados se coadunam com a realidade geográfica do enredo ou seja, se os exemplos encontrados nas várias cenas estão de acordo com os materiais e técnicas de construção dos países onde supostamente se desenrola a acção. A observação foi também apoiada mediante os três principais sistemas de construção em terra, Monolítico, de Alvenaria e de Enchimento, não esquecendo os diferentes tipos de revestimento utilizado. Deste modo inicio esta abordagem no Mediterrâneo, passando para o médio oriente e Ásia, América do Sul e pela Europa. Destacado desta vertente tão circunscrita geograficamente temos o caso dos filmes de ficção que quase sempre surgem com uma mescla de culturas e acções passadas em vários países.

Pude constatar que uma grande parte dos filmes dos anos cinquenta é ainda muito apoiada em cenários fixos produzidos nos estúdios e em que as acções se desenrolam maioritariamente em espaços interiores. A acção é muito centrada nos actores e quase sempre os elementos de arquitectura de terra estão circunscritos a uma ou outra cena.

Na fase seguinte já se começa a utilizar, mais frequentemente, espaços reais fora dos estúdios onde se filmavam as grandes produções com grandes quantidades de figurantes. O caso do filme “Os Dez mandamentos” é disso um exemplo. No início do filme é inclusive mostrado a construção de uma das grandes obras do Faraó em que aparecem campos de trabalho onde homens e mulheres procedem à manufactura do Adobe. Este é talvez um dos mais fantásticos exemplos da presença da arquitectura de terra no mundo do cinema. O filme “Lawrence da Arábia” é um dos primeiros exemplos de um filme filmado nos estúdios marroquinos em Ourzazate e em que grande parte dos ambientes e construções em terra são reais.

Na realidade uma grande parte dos filmes que procuram ambientes mediterrânicos são gravados em Marrocos, proporcionado muitas vezes, pela insegurança e falta de meios sentida noutros países desta zona. Inclusive foi inaugurado à pouco tempo um

dos maiores estúdios de cinema na localidade de Ourzazate que já várias vezes tinha servido para filmagens mas que assume hoje um papel preponderante nas produções realizadas neste país. Filmes como “As quatro Penas Brancas”, “A Paixão de Cristo” ou “O Gladiador” (FIG.1) são algumas das obras realizadas no país. Este último é um dos casos interessantes em que é utilizado um verdadeiro Kasbah e é-lhe adicionada uma arena feita de raiz em que os muros são construídos em taipa com os materiais e técnicas utilizadas na zona. O resultado é um verdadeiro ambiente de uma colónia romana no norte de África.

Esta é a técnica mais utilizada na produção cinematográfica contemporânea. A utilização de espaços, construções e paisagens reais às quais são adicionadas construções o mais vernácula possível relativamente à zona em que se inserem.

Os casos de filmes realizados na Tunísia e Argélia trazem-nos também muitas situações onde encontramos a presença da arquitectura de terra. A Tunísia, depois de Marrocos, é a que mais serve de suporte às produções como é o caso do filme “Indiana Jones - em Busca da Arca Perdida” ou “A Guerra das Estrelas – episódio IV”, este último gravado numa das localidades onde se encontra o sistema monolítico de construções em terra escavada.

O caso do filme “Um Chá no Deserto” (FIG.2) é dos melhores exemplos de exploração da construção com terra criando a produção das mais exóticas atmosferas, numa fotografia magnífica.

Já no caso da Índia é vasta a produção neste país que inclui exemplos de arquitectura de terra. No entanto centrei-me em duas produções, uma americana e outra indiana. O filme “Indiana Jones e o Templo Perdido” foi gravado em grande parte no Sri Lanka e é um dos casos em que foram construídos edifícios de arquitectura de terra inspirada nas construções rurais indianas onde são visíveis algumas técnicas mistas como casas em paredes de cana com enchimento em terra ou muros delimitadores em terra e pedra, passando também pelos edifícios imperiais que são já realizadas mediante as novas técnicas informáticas. Já o caso do filme “Laggan” (indiano) é passado numa vila rural toda construída com terra.

Os casos orientais centram-se muito em exemplos paradigmáticos como a Muralha da China ou os mosteiros Tibetanos, provavelmente fruto da procura de imagens espirituais de origem oriental que quase sempre interagem com uma fotografia particular. Filmes chineses como “O Tigre e o Dragão” ou “O Herói” mostram exemplos de edifícios em terra que vão desde casas de habitação até grandes construções como a Cidade Proibida onde são utilizados sistemas de alvenaria em adobe em toda a construção ou somente no embasamento sendo a restante construção em madeira.

Já no caso do Tibete temos o filme “Sete anos no Tibete” que é riquíssimo em exemplos de arquitectura de terra presente desde os povoamentos rurais, onde são bastante visíveis os tipos de revestimento e cores utilizados na construção, passando pelos grandes mosteiros tibetanos com utilização de técnicas mistas.

No caso da América do Sul escolhi um exemplo um pouco diferente, um filme de desenho animado (3). Trata-se do filme “Pacha e o Imperador” passado no Peru em que aparece um dos patrimónios dos Lamas, as casas de habitação da Selva Alta do Peru em taipa com telhados de palha assim como o palácio do imperador claramente influenciado nos grandes edifícios da cultura Inca com a sua riquíssima ornamentação. E desde o Oriente voltamos ao Ocidente.

No Reino Unido surgem exemplos de edifícios de arquitectura de terra que vão desde os tão famosos Cottage presentes em filmes como o “Braveheart” passado na Idade Média assim como no “Rei Artur” de um período histórico ainda anterior, ainda na fase em que esta ilha estava na posse dos Romanos, e onde é possível ver a Muralha de Adriano. De notar que em ambas as situações se tratam de realidades construídas ou seja, os Cottage são construídos para os cenários do filme e a Muralha de Adriano apresenta um aspecto extremamente cenográfico e intacto que não é o real. Apresento a par destes dois exemplos um que assenta um pouco mais numa situação ficcionada tratando-se do filme “O Senhor dos Anéis – A irmandade do Anel”. Este

caso foi gravado na Nova Zelândia tratando-se acima de tudo de cenários construídos nas verdejantes paisagens deste país. A cena em questão, que é passada no Shire, mostra as casas dos Hobbits, as personagens principais de todo o enredo. É interessante perceber que as suas casas são um misto entre arquitectura escavada e os Cottage ingleses pelo que achei um caso interessante pela mistura de dois sistemas bem definidos de arquitectura de terra, o monolítico e o de enchimento.

Tentei neste percurso geográfico abranger o maior e mais diversificado campo de representação da arquitectura de terra no cinema, embora seja sempre difícil integrar todos os casos. A partir deste ponto era necessário perceber como interagiu o cinema de ficção com esta realidade. Na verdade este tipo de filme traz-nos muitas vezes protótipos de estilos e modos de vida possíveis do tempo passado e futuro.

E foi aqui que realmente fiquei perplexa pela constante utilização de arquétipos de arquitectura de terra. Assim surgem casos diversos que quase na totalidade utilizam os novos cenários virtuais, possíveis pelas novas técnicas informáticas. Nos casos de filmes centrados em temáticas clássicas, existem aqueles que tentam ser fiéis à realidade local à altura mas são os casos de mistura de culturas os que mais se evidenciam. O caso do filme “Tróia” é disso um exemplo. Foram utilizadas influências culturais diversas para a construção de todo um ambiente muito centrado em grandes construções com terra.

Por outro lado o filme “Guerra das Estrelas” (FIG.3) ou a “A Múmia” traz-nos situações reais como as habitações escavadas, em cenas gravadas na Tunísia até cidades imaginárias futuras em arquitectura de terra de que o filme “Dune” (FIG.4) foi o mais paradigmático exemplo.

A partir daqui são muitos os exemplos de arquitectura de terra presentes em filmes de ficção onde é possível observar muitas vezes o confronto que é introduzido entre realidades urbanas “do betão” com realidades urbanas “da arquitectura de terra”.

4. Conclusão

A realização deste trabalho, que surgiu acima de tudo por um desafio lançado no curso de Mestrado, tornou-se na realidade num trabalho que ultrapassou positivamente as fronteiras das minhas perspectivas em relação à presença da arquitectura de terra no cinema.

A presença desta, que me parecia esporádica, está na verdade muito representada em variados filmes que vão desde o épico gravado nos anos 40 e 50 do século passado às grandes produções fictícias deste século. Toda a bibliografia a que tive acesso e ainda a visualização da informação anexa a muitos dos filmes, possibilitou-me perceber as atmosferas que produtores e realizadores procuram em ambientes onde esteja presente a arquitectura de terra levando-os a percorrer muitos países em busca das situações e realidades que melhor se coadunem às pretendidas para o enredo.

Desde situações de arquitectura real, construções feitas nos sítios até a imagens virtuais, a explanação desta temática torna-se riquíssima.

O repertório que nos chega é vastíssimo e extremamente diversificado o que tornou esta pesquisa mais complicada do que alguma vez esperaria tendo ficado com a perfeita noção de que muito há a “ver” e a fazer para a explanação máxima deste temática.

E como o entusiasmo foi aumentando pensei que só as imagens falariam por si o que me levou, através das novas tecnologias acessíveis ao normal utilizador informático, a realizar um pequeno filme onde estariam presentes alguns dos excertos dos filmes observados. Teve como objectivo de levar aos que o vêem uma maior e melhor noção desta presença tão forte da arquitectura de terra no cinema.

Notas

- (1) Uma grande parte dos filmes com temáticas futuras explora imagens onde edifícios de arrojado design apresentam, muitas vezes, uma clara inspiração em construções com terra de grande escala.
- (2) Para perceber melhor como se produziam os cenários recorri à informação cedida pelos anexos aos filmes, chamados mais correntemente de “making off”, que disponibilizam uma explicação clara de vários aspectos da realização dos mesmos.
- (3) Penso que devemos encarar o cinema como um meio de divulgação de muitos temas onde a familiarização das gerações mais novas para estas culturas tão ricas é muito importante.

Bibliografia

- ARTESE, Alberto (1986); “Spazio architettonico e spazio filmico” in revista Cinema e Cinema, nº 47 Dezembro, pp 55-59
- CONGRÈS INTERNATIONAL DES ÉCOLES DE CINÉMA ET DE TÉLÉVISION (1995); “Architecture - décoration dans le film”, 2^e Congrès International des Écoles de Cinéma et de Télévision, I.D.H.E.C, Cannes - Paris
- FILM, Program for Art on (1993); “Architecture on screen: films and videos on architecture, historic preservation, city and regional planning, Nadine Covert: Program for art and video, Nova Iorque
- FERGUS, Jill (2000); “ Road to Morocco” in revista Movieline nº10 Julho, pp 36-38
- HABITERRA (1995); “Adobe/Tapial/Técnicas mixtas” in Exposición Iberoamericana de Construcción de tierra, ESCALA, Bogotá - Colombia
- PERRATON, Charles e JOST, François (2003) ; “ Nouvel art de voir la ville et de faire du cinéma : du cinéma et des restes urbaines”, L’Harmattan, Paris
- ROSA, Flores (2002); “Arquitectura de Tapial en la Selva Peruana” in comunicações do I SIACOT Exposição Construção com terra, Salvador-Bahia
- TEIXEIRA, Gabriela de Barbosa e BELÉM, Margarida da Cunha (1998); “Diálogos de Edificação”, CRAT Centro Regional de Artes Tradicionais, Portugal
- TRICOT, Catherine (1995); “Architecture et cinema” in revista Inrockuptibles nº212 Setembro, pp 101-103
- WWW.Chambel.net
- WWW.terre.grenoble.archi.fr

Curriculo

2000 - Licenciatura em Arquitectura de Interiores da F.A.U.T.L. Experiência profissional em projecto de arquitectura e Salvaguarda do património. 2004/2005 – Frequência do Mestrado em Recuperação do Património Arquitectónico e Paisagístico da Universidade de Évora.



FIG. 1 - Filme "O Gladiador" onde é possível observar a arena construída com muros de taipa



FIG. 2 - Filme "Um Chá no Deserto" onde a actriz se encontra junto a uma parede em taipa



FIG. 3 - Filme "A Guerra das Estrelas - Episódio IV" com uma habitação de terra escavada



FIG. 4 - Filme "Dune - Episódio II" onde os edifícios futuristas são claramente inspirados na arquitectura de terra