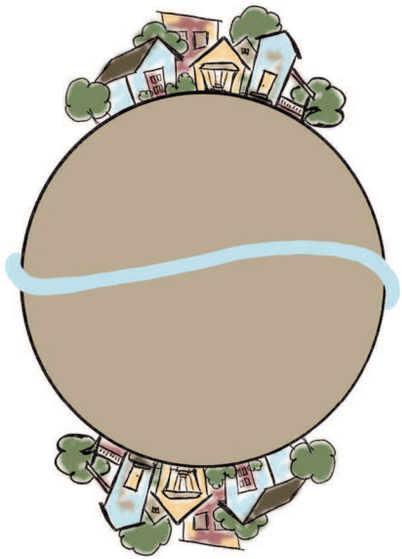
# Cidade Cenográfica: literatura, cinema e arquitetura.

## Criando a cidade de “Cem anos de Solidão”

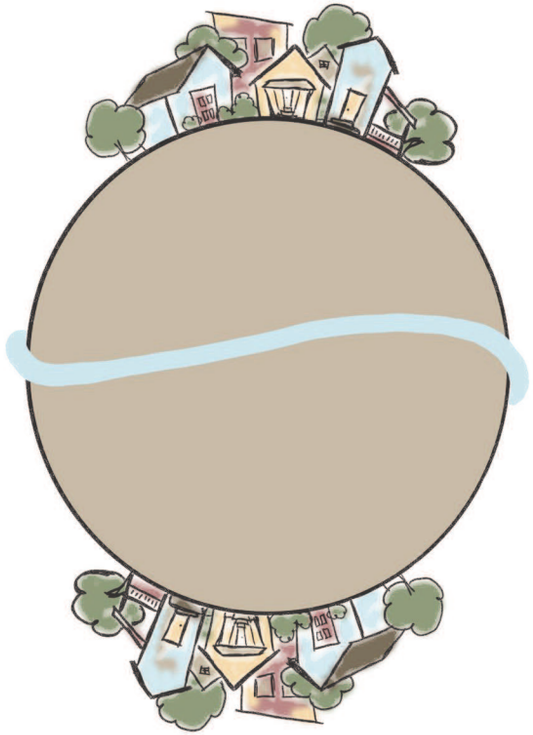


Nayara Gonçalves Oliveira 11211ARQ031
Orientador: Glauco Cocozza
TCC2 - FAUED-UFU

# Sumário


Agradecimentos....3
1 Apresentação....5
1.1 Introdução....5
1.2 Porque uma cidade cenográfica?....6
1.3 Porque o cinema de animação?....6
1.4 Porque “Cem anos de solidão”?....7
1.5 Objetivo....8
2 A arquitetura e o imaginário urbano....9
2.1 O imaginário....9
2.2 Análise das Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino...12
2.2.1 Diomira: As cidades e a memória 1....13
2.2.2 Zaíra: As cidades e a memória 3....15
2.2.3 Fedora: As cidades e o desejo 4....16
2.2.4 Isaura: As cidades Delgadas 1....17
2.2.5 Sofrônia: As cidades delgadas 4....19
2.2.6 Ercília: As cidades e as trocas 4....20
2.3 Reflexões sobre o imaginário....21
3 O cinema e a produção de cidades fictícias....23
3.1 Cidades nas telenovelas Brasileiras....28
3.2 Cidades no cinema....32
3.2.1 Metropólis....33
3.3 Cidades no cinema de animação....36
3.3.1 Sanfransokyo....37
3.3.2 Zootopia....44
3.4 O papel do arquiteto no cinema....51
4 Cem anos de solidão....53
4.1 Interpretação do roteiro....60
4.2 Temporalidades....79
4.2.1 Evolução da mancha urbana....81
4.2.2 Referenciação visual....92
5 Macondo - Desenvolvimento conceitual....105
5.1 Traçado urbano de Macondo....106
5.1.1 Projetando o traçado....106
5.1.2 Crescimento por geração....108
5.2 Visualidade da cidade....114
5.2.1 Estudos de estilo....114
5.2.2 Tipologias....115
5.2.3 Real Maravilhoso....125
5.2.4 Marcos da narrativa....127
5.3 Cenários Chave....133
5.3.1 Rua dos Turcos....134
5.3.2 Escola....137
5.3.3 Estação de trem....139
5.3.4 Casa Buéndia....142
5.4 O fim....150
6. Conclusão....153
7 Bibliografia....154

# Agradecimentos



Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

A todos os professores e profissionais de arquitetura que fizeram parte da minha formação.

Ao meu orientador Glauco Cocozza, pelo suporte, pelas suas ideias e incentivos.

Aos meus pais e irmão, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A todos os meus amigos, especialmente os da faculdade, que sempre foram meu apoio dentro da arquitetura e foram uma parte importante da minha caminhada até aqui.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação,

*o meu muito obrigado.*

# CAPÍTULO



# 1. Apresentação

## 1.1 Introdução

O trabalho consiste no projeto de uma cidade cenário, a partir de um roteiro escrito, o qual será uma obra literária de importância internacional adaptada para a função de roteiro. A cidade será projetada com o propósito de servir de cenário para um filme de animação, o cinema de animação foi escolhido como objeto de estudo e projeto por proporcionar certa liberdade projetual, em termos de espacialidade e materialidade.

Nesse contexto a razão de existir da cidade será retratar uma história, sofrendo influência da transformação urbana impulsionada pelas interações presentes na narrativa.

Inicialmente foram considerados alguns livros para o trabalho, como “O magico de Oz”, de L. Frank Baum, que apresenta em sua história a Cidade das Esmeraldas. Outro livro considerado foi “O incidente em Antares”, do Autor Érico Veríssimo, que apresenta sua trama na cidade fictícia de Antares.

Para a escolha desse roteiro foram estabelecidas algumas diretrizes, onde, por predefinição, seria escolhida uma obra literária que se passasse em uma cidade fictícia, que ainda não tivesse sido adaptada para o cinema, e que contivesse em seu texto descrição suficiente de cenário para auxiliar o processo de projeto.

A partir da análise de algumas obras, considerando as diretrizes de escolha, e visando uma obra que estabelecesse uma relação íntima com seu cenário, foi escolhida a obra “Cem anos de solidão” do autor colombiano Gabriel García Márquez, que ganhou o prêmio Nobel de Literatura, em 1982, pelo conjunto de sua obra.

O livro conta a história da família Buéndia, fundadora da cidade de Macondo, e relata a vida dessas personagens através de sete gerações, e conta a evolução da cidade durante esse período de tempo. A história da família e da cidade se entrelaça, onde Macondo é ao mesmo tempo o cenário da história e a consequência dela.

## 1.2 Porque uma cidade cenográfica?

A ideia do trabalho surgiu com a leitura do livro Cidades Imaginárias (Calvino, 1990), que instiga a imaginação e sensibilidade do leitor ao descrever cidades que vão além da nossa imaginação, induzindo diferentes interpretações que variam com a percepção e criatividade de cada pessoa. Com essa leitura veio o questionamento: Até que ponto nossa formação como arquitetos interfere na forma com interpretamos o mundo?

Esse questionamento nos traz para a importância acadêmica e social do tema escolhido, que é estudar a interferência de nossa formação na vivência de mundo. E entender como Obras tanto de literatura, quanto de cinema e arquitetura estão sujeitas a interpretação do usuário, que tem uma visão e percepção particulares.



Figura 1- fonte: autora

A partir dessa constatação foi identificado um campo de trabalho relacionado a arquitetura, mas não suficientemente explorado na formação acadêmica, a produção de cidades fictícias e cenográficas. Essas cidades veem sendo produzidas desde o início do cinema, e estão presentes na literatura, nas telenovelas e nos filmes de todos os gêneros.

Entendendo que a formação de arquitetura pode acrescentar nesse universo uma visão de cidade com base nos estudos de urbanismo e na visão de espacialidade que são desenvolvidos durante o curso, e que as cidades cenográficas possuem grande importância na visualidade e no desenvolvimento de tramas fílmicas, se chegou ao objeto de uma cidade cenográfica para um filme de animação. Onde a literatura, o cinema e a arquitetura se interseccionam e formam um produto.

## 1.3 Porque o cinema de animação?

O trabalho se constrói a partir de uma situação hipotética, onde o livro “Cem anos de solidão” seria adaptado para o cinema de animação.

No cinema de animação existem processos pelos quais um filme passa até que um roteiro escrito possa ser transposto de forma visual, e só então começar a ser produzido e finalizado até que chegue às telas do cinema.



Figura 2- fonte: autora

O processo onde

é criada uma identidade visual e conceitual para um roteiro é chamado de pré-produção, essa é a etapa onde são desenvolvidos alguns pontos necessários para a produção do filme, que é quando a animação acontece. Alguns dos pontos trabalhados na pré-produção são o roteiro, o design de personagens, o design de cenários e o storyboard.

Para projetar a cidade desse TCC o roteiro será a obra literária escolhida e o desenvolvimento do trabalho será baseado no processo de design de cenários utilizado na pré-produção dos filmes de animação. Onde a ambientação e construção dos cenários acontece, começando em forma de croquis de estudo a partir de referências, até que adquira a personalidade e funcionalidade necessárias para compor a atmosfera do filme.

O estudo do livro Cem anos de solidão será o primeiro ponto a ser trabalhado, como um estudo de roteiro, onde serão definidos pontos de importância para a trama e como deve ser feita a ambientação da cidade para que ela transmita o que o roteiro quer contar. A partir disso, serão feitos estudos de tipologias arquitetônicas e traçados para a cidade em forma de croquis, e só então o projeto tomará a forma da cidade cenário de Macondo.

## 1.4 Porque “Cem anos de solidão”?

Depois de considerar algumas obras e estabelecer as diretrizes já citadas, foram analisados os textos de cada livro visando compreender qual se adaptaria de maneira mais orgânica em uma cidade cenário. Analisando o livro Cem anos de solidão foi identificada uma grande riqueza de detalhes no que diz respeito ao crescimento e descrição da aparência da cidade.

Macondo se faz presente em todas as situações vividas na trama, não apenas como palco, mas como personagem, sendo indispensável para a construção da narrativa. Ao entender a dinâmica da cidade criada por Gabriel García Marquéz a escolha se tornou obvia, por se tratar de uma cidade fictícia conhecida e influente no meio da literatura e por não ter sido adaptada para o cinema.

Outro fator de grande importância para a escolha desta obra foi o fato de narrar o crescimento da cidade pelas gerações de uma família, possibilitando assim estudos urbanísticos de evolução da cidade juntamente com mapas de estudos das fases de urbanização.




Figura 3- fonte: autora

# 1.5 Objetivo

A partir do estudo do Livro “Cem anos de Solidão” e da interpretação do cenário descrito pela literatura, o objetivo geral deste trabalho é o de projetar a cidade cenário de Cem anos de solidão para uma adaptação em cinema de animação. A cidade produzida deverá ter uma relação de interdependência com a história, conseguindo demonstrar sua evolução urbanística, e transformação da paisagem.

Por se tratar de uma história que se passa em um período de tempo muito abrangente, a cidade não se situa em um tempo estático. Com isso o cenário em que a história se passa se transforma com o transcorrer das gerações, ou seja, a cidade passa por fases de evolução, assim como as cidades existentes no plano da realidade.

Com base nessa informação foi estabelecido como objetivo específico o desenvolvimento da identidade visual desse cenário, contando com a produção de artes conceituais tanto de cenários chave quanto da cidade como um todo.

Para chegar a esse objetivo serão gerados estudos da evolução da malha urbana e das tipologias arquitetônicas, com o intuito de entender como acontece a paisagem e como ela se relaciona com o enredo.




Figura 4: imagem ilustrativa

# CAPÍTULO

# 2. A arquitetura e o imaginário urbano

## 2.1 O imaginário

O trabalho de planejar uma cidade cenográfica a partir das descrições de um livro passa pelo "filtro" do ponto de vista, onde uma cidade que foi idealizada a partir do ponto de vista do autor em forma de texto, será transposta em forma de projeto pelo ponto de vista do leitor, nesse caso o arquiteto. A interpretação pelo "ponto de vista" de uma pessoa recorre ao imaginário, às experiencias vividas e às influencias exteriores e psicológicas.

Para entender a forma como o projeto da cidade cenário de Macondo se dará, é importante entender o que é o imaginário e como ele age na forma de interpretação de uma pessoa.

Para iniciar o entendimento do que é o imaginário é interessante apresentar o conceito de imagem elaborado por François Laplantine e Liana Trindade em seu livro "O que é imaginário", segundo o qual a imagem é formada a partir da percepção de vivencia, onde elas *" [...] são construções baseadas nas informações obtidas pelas experiências visuais anteriores. " ( Laplantine & Trindade)*




Figura 5- fonte: autora

O imaginário, então, seria formado pelo conjunto de imagens produzidas pelas experiencias passadas de um indivíduo, dessa forma a cada nova experiência nossa mente produz interrelações e novas imagens. A produção de uma ideia é entremeada pelo imaginário do indivíduo, pois ele não pode se distanciar o suficiente da "bagagem" que acompanha sua história. *"[...] pois sempre é uma imagem marcada pelos sentimentos e experiências que tivemos em relação a ela. " ( Laplantine & Trindade, p. 2)*

Da mesma maneira o imaginário coletivo também exerce influências, pois assim como o indivíduo possui experiências passadas, um coletivo também as possui. Podendo variar pela região geográfica, religião, culturas antepassadas, ou seja, o

imaginário se forma também a partir das expressões históricas e culturais do coletivo onde o indivíduo se situa.

Dessa forma se chega a análise de que até mesmo a realidade está suscetível a interpretações, e que o imaginário de cada indivíduo é um filtro para a maneira que ele enxerga essa realidade, onde a *"[...] realidade seja algo dado a ser percebido e interpretado [...]" ( Laplantine & Trindade, p. 2)*




Figura 6- fonte: autora

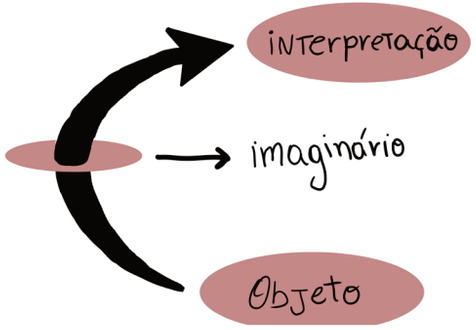



Figura 7- fonte: autora

*" O real é a interpretação que os homens atribuem à realidade [...]" ( Laplantine & Trindade, p. 2)*

Mas apesar de dois indivíduos diferentes produzirem interpretações próprias da realidade, eles estão limitados pelo objeto dado, onde ambas as interpretações estão atreladas a ele.

*"Tanto a imagem como o símbolo constituem representações. Essas não significam substituições puras dos objetos apresentados na percepção, mas são, antes, reapresentações, ou seja, a apresentação do objeto percebido de outra forma, atribuindo-lhe significados diferentes, mas sempre limitados pelo próprio objeto que é dado a perceber. " ( Laplantine & Trindade, p. 3)*

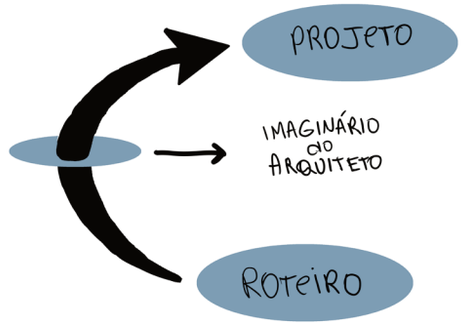



Figura 8- fonte: autora

Agrupando essas informações chega-se à discussão referente a este trabalho, quando se diz que cada indivíduo possui uma visão única de realidade, acompanhada por seus estudos, leituras e experiencias. Podemos dizer que a cidade de Macondo projetada será um produto do imaginário de seu autor. Apesar de estar fortemente ligada ao seu objeto, neste caso os textos do livro Cem anos de Solidão, a interpretação dessas informações é gerada pelo ponto de vista de seu autor, ou seja, é gerado a partir das imagens às quais o cérebro do autor recorre para projetar.

Um exemplo de como o imaginário interfere no processo de criação está no clássico "Dom Quixote De La Mancha", onde o personagem principal cria em seus devaneios uma versão de realidade que só é possível sendo vista por seus olhos. Dom Quixote cria suas ilusões a partir do imaginário que alimentou durante anos de leitura, juntamente com o imaginário coletivo da época.



Figura 9- Dom Quixote por Constantinos LC

*"Em suma, tanto naquelas leituras se enfrascou, que passava as noites de claro em claro e os dias de escuro em escuro, e assim, do pouco dormir e muito ler, se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a perder o juízo, Encheu-se-lhe a fantasia de tudo que achava nos livros, assim de encantamentos, como pendências, batalhas, desafios, feridas, requebros, amores, tormentas e disparates impossíveis; e assentou-se-lhe de tal modo na imaginação ser verdade toda aquela máquina de sonhadas invenções que lia, que para ele não havia história mais certa no mundo." (Cervantes, 2007)*

As novelas de cavalaria, tão apreciadas por Dom Quixote, foram o ponto principal do repertório de seu imaginário para que fosse possível criar sua realidade alternativa, onde existem dragões e uma bela dama a ser salva. Neste caso o personagem principal está no papel de autor da sua própria história, e um paralelo pode ser traçado em relação às criações, onde o processo de pesquisa e referenciação juntamente ao imaginário denotam credibilidade ao produto que se apresenta.

Compreendendo a forma em que o imaginário se dá, podemos analisar sua interferência em obras literárias, como em Dom Quixote, e cinematográficas, em ambos a criatividade está intrínseca aos seus produtos. No caso da literatura o autor tem completa liberdade do que pode ser criado dentro de sua obra, transcrevendo seus desejos e intenções para a narrativa.

O imaginário do autor contém suas experiencias passadas e estudos, como vimos anteriormente. Esse imaginário não se distancia da escrita, e sim a auxilia, de forma em que a história idealizada passa pelo filtro do imaginário antes de chegar ao papel.



Figura 10- alice no país das maravilhas por John Tenniel

Alice no País das Maravilhas também é uma obra literária que lida com os desdobramentos do imaginário, criando uma nova localidade, o país das maravilhas só existe daquela maneira por ter sido criado pela cabeça da pequena Alice, uma criança imaginativa e entediada pela monotonia das coisas. No país das Maravilhas tudo é aventuroso e chamativo, o que Alice desejava para sua realidade.

O autor Lewis Carroll, quando escrevia essa obra, se ateve ao que poderia se passar na cabeça de uma criança estimulada por aquelas condições em específico, o imaginário de Carroll estava voltado para o universo infantil, buscando imagens que colaborassem com seu processo criativo.

Dessa mesma forma o imaginário está presente no cinema, onde sua equipe técnica de produtores e diretores adaptam uma narrativa a partir do imaginário referente àquele objeto. No caso dos filmes produzidos através de um roteiro, a equipe responsável pelo filme lida primeiramente com um material que

foi produzido pelo imaginário de uma outra pessoa, e filtra esse material novamente por novas perspectivas.

Nas produções fílmicas, um dos objetos de estudo deste trabalho, é considerado tanto o imaginário da equipe de produção do filme quanto do espectador que o assistirá. Pois da mesma forma que o imaginário é um filtro de como a criação da visualidade de um filme é desenvolvida, ele também está presente na forma em que o espectador irá absorver o que está sendo apresentado a ele.

Por esse motivo, o estabelecimento de um público alvo faz com que, no momento de criação do filme e da cidade cenário, seja levado em consideração o imaginário de quem irá assistir e é possível entender parcialmente como o público receberá o material. Com isso em mente, a produção da cidade deste trabalho irá englobar o imaginário do autor da narrativa utilizada, o do público alvo e o do arquiteto.

Toda essa discussão tem como objetivo mostrar as diferentes formas de como o mundo é percebido, por isso será analisada no tópico a seguir uma obra de grande importância nesse assunto, “As cidades Invisíveis” de Ítalo Calvino, que propõe um exercício de imaginário, apresentando em seu texto cidades que podem ser interpretadas de diferentes maneiras.

## 2.2 Análise das Cidades Invisíveis de Ítalo Calvino

Ítalo Calvino (1923 -1985), foi um dos escritores mais importantes do século XX, e tem como sua obra mais simbólica As Cidades Invisíveis, escrita em 1972. A obra é constituída por 55 cidades, todas com nome feminino. As cidades apresentadas são parte do império do imperador mongol Kublai Khan, que na narrativa está ouvindo as descrições feitas por Marco Polo, com o objetivo de conhecer melhor o próprio império. A partir dessa premissa Calvino escreve essa viagem imaginária, situando as cidades, não necessariamente em um espaço/tempo, mas de forma a entender suas essências.

Ao analisar o livro do ponto de vista do imaginário, se percebe que cada artista interpreta o mesmo texto de forma diferente, exteriorizando sua obra por meio de seu imaginário. A análise do livro será feita interpretando imagens, apresentando elas durante o texto, levando em consideração a importância desse livro na catalogação de tipologias de cidades, pois além de estimular o imaginário essa obra descreve formas que nossas cidades apresentam, tanto em sua dinâmica urbana quanto em sua formação.

As imagens utilizadas para auxiliar essa análise foram produzidas por diferentes artistas, e é possível compreender como acontece a produção artística por meio do imaginário se atendo a um objeto, no caso os textos que descrevem as cidades.

Serão analisados então, também os significados que Ítalo Calvino quis dar a cada uma dessas cidades e relacionar como elas se aplicam a cidade de Macondo, presente em Cem anos de Solidão, que foi escrita pelo autor Gabriel Garcia Márquez como uma tradução da realidade latino-americana.

Então ao mesmo tempo que cidades invisíveis é de grande importância para o entendimento do imaginário, ela também auxilia na análise de como Macondo se insere dentro da realidade das cidades.

## 2.2.1 Diomira: As cidades e a memória 1

> *"Partindo dali e caminhando por três dias em direção ao levante, encontra-se Diomira, cidade com sessenta cúpulas de prata, estátuas de bronze de todos os deuses, ruas lajeadas de estanho, um teatro de cristal, um galo de ouro que canta todas as manhãs no alto de uma torre. Todas essas belezas o viajante já conhece por tê-las visto em outras cidades. Mas a peculiaridade desta é que quem chega numa noite de setembro, quando os dias se tornam mais curtos e as lâmpadas multicoloridas se acendem juntas nas portas das tabernas, e de um terraço ouve-se a voz de uma mulher que grita: uh!, é levado a invejar aqueles que imaginam ter vivido uma noite igual a esta e que na ocasião se sentiram felizes." (Calvino, 1990, p. 11)*

A cidade de Diomira é apresentada primeiramente por sua descrição física, e depois pela descrição do que acontece ou pode acontecer, em uma de suas noites de setembro. A divisão de formas de discurso é um recurso muito utilizado por Calvino em As Cidades Invisíveis, onde ele retrata muitas vezes o ponto de vista de diferentes indivíduos, no caso de Diomira os viajantes vão até ela procurando enxergar o que os outros veem, e acabam por invejar quem conseguiu presenciar aquela situação.

A reflexão é a de que a cidade não se torna marcante por sua exterioridade, que apesar de ser grandiosa e admirável, os visitantes que passam por ela anseiam por uma singularidade, que é o que tornaria a noite deles feliz, apesar de seus anseios serem baseados na visão de outros indivíduos. O que leva a pensar que mesmo se eles vissem o tão esperado evento, ele não aconteceria da mesma maneira, pois ele existe apenas na memória e o viajante que assiste não é o mesmo, logo não o vê da mesma forma.

Segundo Ana Carina Oliveira Silva, em sua tese de mestrado "Para uma Cartografia Imaginária: Desfragmentação de "As Cidades Invisíveis" de Ítalo Calvino" (2013), Diomira pode ser considerada a cidade análoga, ou seja, "*[...] qualquer cidade que independentemente de a termos ou não visitado tem sempre algo de familiar e identificável. " (Silva, 2013, p. 31)*



Figura 11- Diomira por Lutero Pröscholdt



Figura 12- Diomira por Colleen Corradi Brannigan



figura 13: Diomira por Karina Puente



figura 14: Diomira por Mauricio Pettinaroli

Apesar de o termo de cidade análoga poder ser considerado como uma crítica ao modelo de reprodução das cidades, essas características familiares são importantes para que o visitante sinta o pertencimento naquele local. O sentimento de pertencer a um local o torna acolhedor e de fácil adaptação, então essa cidade análoga, que carece de singularidade, se torna agradável através de sua aparência e dinâmica conhecidas.

A partir da leitura do texto de Ítalo Calvino cada leitor cria uma imagem da cidade descrita, no caso de Diomira as cúpulas são os elementos visuais mais marcantes na interpretação de variados artistas. Enquanto Lutero Pröscholdt (figura 11) apresenta uma aquarela em tons de bronze que capta o sentimento de nostalgia e idealização que aquela noite de setembro traz, a interpretação da artista Colleen Brannigan (figura 12) se contém a mostrar os aspectos físicos e caminhos captando a cidade análoga.

Essas duas obras mostram a dualidade dessa cidade, que se torna única sob a memória dos acontecimentos, e que se apresenta de forma generalizada sob o olhar analítico. Dualidade esta que também se mostra nas obras de Karina Ponte (figura 13) e Mauricio Pettinaroli (figura 14), onde Karina interpreta a cidade sob o céu estrelados das noites onde se espera o grito de “uh!” da mulher; e Mauricio constrói sua interpretação de Diomira fortemente ancorada em seus marcos visuais, podendo ser identificadas as várias cúpulas, o teatro de cristal , as estátuas de bronze de todos os deuses e o galo de ouro, mas a presença da mulher no canto direito da imagem remete ao olhar da singularidade que procuram em Diomira.

A cidade de Cem anos de solidão também nos apresenta uma cidade análoga ao que se refere às realidades sociais e políticas da américa latina. Os acontecimentos da narrativa ao mesmo tempo que se referem a cidade, tentam denunciar uma realidade presente na maioria das cidades latino americanas, e apesar de Macondo possuir várias singularidades ela se situa no contexto geral de acontecimentos da época.

Cada cidade possui suas singularidades e suas generalidades, o que faz de Diomira se relacionar facilmente a várias cidades da realidade.

## 2.2.2 Zaíra: As cidades e a memória 3



figura 15: Zaíra por Colleen Corradi Brannigan

*"Inutilmente, magnânimo Kublai, tentarei descrever a cidade de Zaíra dos altos bastiões. Poderia falar de quantos degraus são feitas as ruas em forma de escada, da circunferência dos arcos dos pórticos, de quais lâminas de zinco são recobertos os tetos; mas sei que seria o mesmo que não dizer nada. A cidade não é feita disso, mas das relações entre as medidas de seu espaço e os acontecimentos do passado[...] A cidade se embebe como uma esponja dessa onda que reflui das recordações e se dilata. Uma descrição de Zaíra como é atualmente deveria conter todo o passado de Zaíra. Mas a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão, escrito nos ângulos das ruas, nas grades das janelas, nos corrimãos das escadas, nas antenas dos para-raios, nos mastros das bandeiras, cada segmento riscado por arranhões, serradelas, entalhes, esfoladuras. " (Calvino, 1990, p. 14)*

Em Zaíra temos uma descrição desprendida de fatores físicos, porque apesar de todos os seus aspectos o que faz a cidade é a sua história, de maneira que é impossível desvincular Zaíra de seu passado. A relação da cidade com sua história é tão forte que ela não precisa ser contada, é possível absorver sua ancestralidade a partir de seus traços físicos.

Esse aspecto de Zaíra nos traz para um contexto urbanístico, onde é possível compreender o passado de uma cidade a partir de análises feitas com base em seus aspectos físicos, econômicos e sociais. A cidade de Macondo presente no livro Cem anos de Solidão se assemelha a Zaíra, pois sua forma é decorrente dos acontecimentos de sua história, e é possível reconhecer esse passado por meio de sua aparência. Um dos exemplos desse passado contido na cidade está no trecho: *"As casas pintadas de azul, pintadas de vermelho e depois pintadas de azul outra vez, tinham adquirido uma coloração indefinível. " (Márquez, 1967, p. 164)*

As camadas de pintura das casas de Macondo retomam as mudanças de cada época, onde por comemorações ou definições politicas os moradores tinham que pintar suas casas de determinada cor. Essas camadas, ou rugosidades[1], podem ser consideradas camadas da história representadas de forma física, assim como acontece em Zaíra.

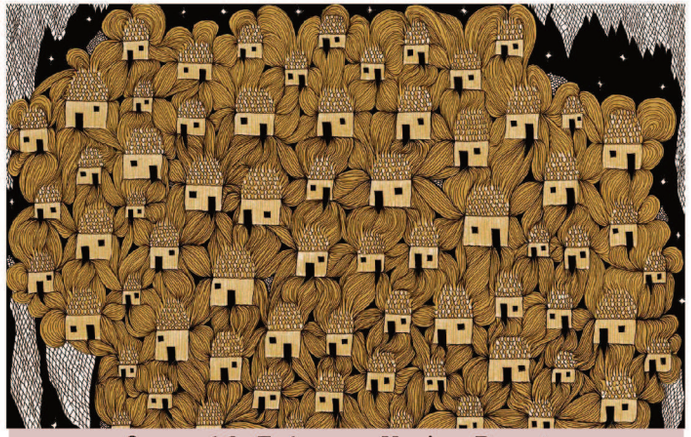


figura 16: Zaíra por Karina Puente

1 Milton Santos Apresenta o conceito de Rugosidades como as marcas deixadas no espaço ao longo do tempo, representando as camadas da história.



figura 17: Fedora por Colleen Brannigan

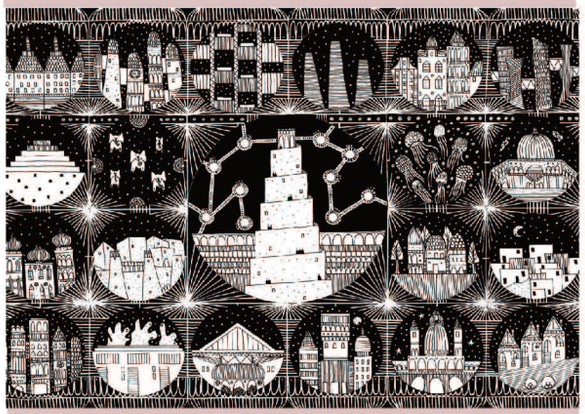


figura 18: Fedora por Karina Puente

## 2.2.3 Fedora: As cidades e o desejo 4

*"No centro de Fedora, metrópole de pedra cinzenta, há um palácio de metal com uma esfera de vidro em cada cômodo. Dentro de cada esfera, vê-se uma cidade azul que é o modelo para uma outra Fedora. São as formas que a cidade teria podido tomar se por uma razão ou por outra, não tivesse se tornado o que é atualmente. Em todas as épocas, alguém, vendo Fedora tal como era, havia imaginado um modo de transformá-la na cidade ideal, mas, enquanto construía o seu modelo em miniatura, Fedora já não era mais a mesma de antes [...]" (Calvino, 1990, p. 32)*

Em Fedora o desejo é o grande gerador de propostas utópicas para a cidade, a partir do desejo de cada indivíduo surge uma nova Fedora, contida apenas em sua esfera de vidro, pois não consegue acompanhar o ritmo de crescimento da Fedora real. A ilustração de Colleen Brannigan mostra o caos da cidade que todos tentam transformar e traz a esfera de vidro como plano de fundo, como uma consequência do desejo desenfreado de mudança (figura 17), já a imagem gerada por Karina Puente (figura 18) mostra as possibilidades do que Fedora poderia ser a partir das esferas.

A cidade se torna o que as necessidades que surgem fazem dela, por isso as propostas não conseguem se tornar o que é real. Da mesma forma a cidade de Macondo foi idealizada desde de sua fundação por várias gerações, mas se tornou o que tinha de ser, como consequência das ações naturais e humanas.

"Certa noite, acreditou ter encontrado uma predição sobre o futuro de Macondo. Seria uma cidade luminosa, com grandes casas de vidro, onde não restaria nenhum rastro da estirpe dos Buéndia. "Você está enganado", trovejou José Arcádio Buéndia. " Não serão casas de vidro, e sim de gelo, como eu sonhei, e sempre haverá um Buéndia, pelos séculos dos séculos. " (Márquez, 1967, p. 95)

O patriarca fundador de Macondo, José Arcádio Buéndia, teve um sonho idealizando como a cidade deveria se tornar no futuro, mas assim como as Fedoras idealizadas se tornaram itens de museu, a Macondo de gelo permaneceu nos devaneios de José Arcádio.

### 2.2.4 Isaura: As cidades Delgadas 1

*"Presume-se que Isaura, cidade dos mil poços, esteja situada em cima de um profundo lago subterrâneo. A cidade se estendeu exclusivamente até os lugares em que os habitantes conseguiram extrair água escavando na terra longos buracos verticais: o seu perímetro verdejante reproduz o das margens escuras do lago submerso, uma paisagem invisível condiciona a paisagem visível, tudo o que se move à luz do sol é impelido pelas ondas enclausuradas que quebram sob o céu calcário das rochas. Em consequência disso, Isaura apresenta duas religiões diferentes. Os deuses da cidade, segundo alguns, vivem nas profundidades, no lago negro que nutre as veias subterrâneas. Segundo outros, os deuses vivem nos baldes que, erguidos pelas cordas, surgem nos parapeitos dos poços, nas roldanas que giram, nos alcatruzes das noras, nas alavancas das bombas, nas pás dos moinhos de vento que puxam a água das escavações, nas torres de andaimes que sustentam a perfuração das sondas, nos reservatórios suspensos por andas no alto dos edifícios, nos estreitos arcos dos aquedutos, em todas as colunas de água, tubos verticais, tranquetas, registros, até alcançar os cata-ventos acima dos andaimes de Isaura, cidade que se move para o alto." (Calvino, 1990, p. 24)*

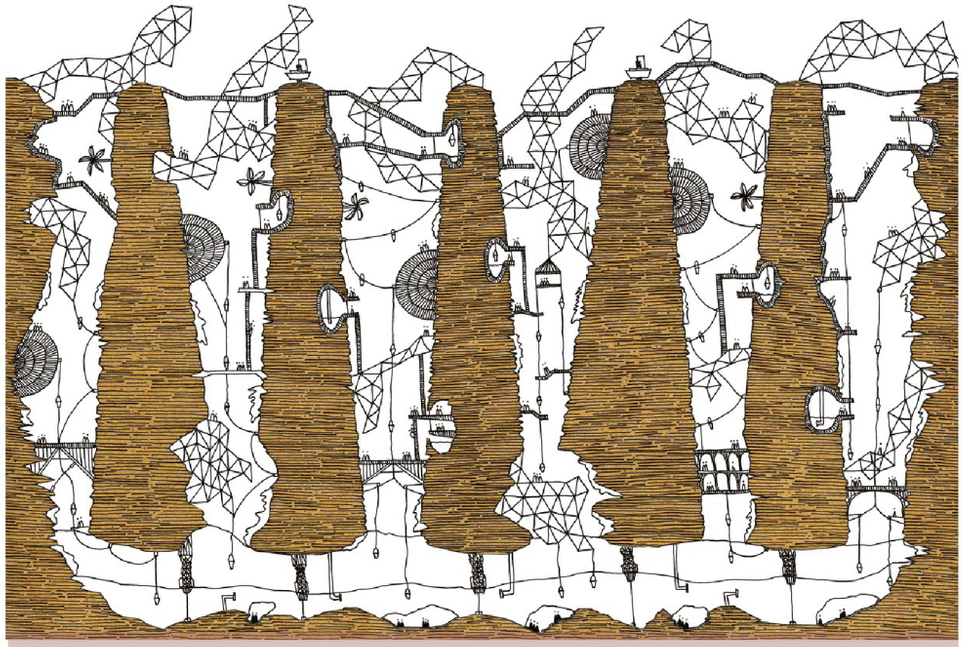


figura 19: Isaura por Karina Puente

Em Isaura vemos dois pontos importantes de discussão sobre as cidades, primeiramente o contraste entre cidade visível/ invisível, e também a influência da religião na forma como a população age a determinadas situações.

O primeiro ponto apresenta uma interdependência entre a cidade que se vê e a cidade subterrânea, onde a cidade de Isaura foi construída a partir do que se encontrou no subterrâneo, essa interdependência pode ser interpretada da mesma forma como o subterrâneo é apresentado no filme Metrópolis de Fritz Lang, onde *" [...] teria como principal característica uma sociedade*

*radicalmente dividida em duas classes distintas, o que se concretizaria inclusive em uma espacialização da própria desigualdade social a partir de um mundo dividido em dois ambientes bem diferenciados. " (Barros J. D., 2011).*

Em Metrópolis a classe subalterna vive no subterrâneo, mostrando uma clara divisão de papéis na sociedade, onde os inferiores provem os produtos a serem desfrutados pelos superiores. O subterrâneo de Isaura acontece da mesma forma, onde a população que vive na cidade visível desfruta dos bens providos pela cidade invisível, e que apesar de não ser citado uma divisão de classes é possível suspeitar que a intenção de Calvino fosse trazer essa discussão.

O segundo ponto mostra como a religião interfere no imaginário de uma população, onde os moradores de Isaura, que vivem sobre o mesmo poço subterrâneo, o interpretam de formas distintas dependendo de onde acreditam estar seus deuses. Da mesma forma, a partir do mesmo texto de descrição de Isaura, o poço e a cidade são ilustrados de maneiras distintas, contendo os mesmos elementos, por serem retratados por artistas distintos, cada um com suas referências e imaginário próprios.

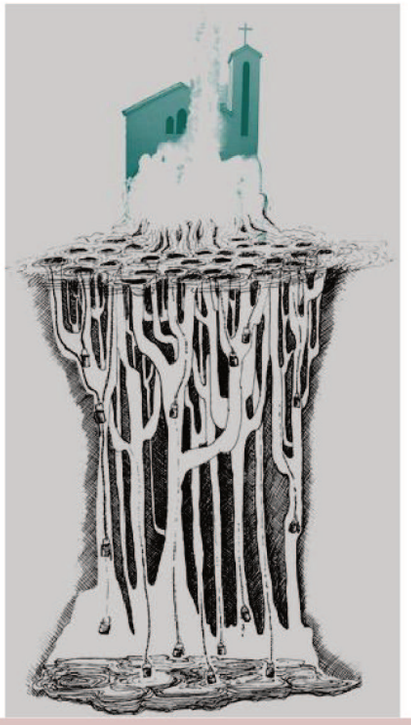


figura 20: Isaura por Josefina Hurtado



figura 21: Isaura por Colleen Corradi Brannigan



figura 22: Isaura por Lutero Pröscholdt

## 2.2.5 Sofrônia: As cidades delgadas 4



figura 23: Sofrônia por Colleen Corradi Brannigan

*"A cidade de Sofrônia é composta de duas meias cidades. Na primeira, encontra-se a grande montanha-russa de ladeiras vertiginosas, o carrossel de raios formados por correntes, a roda-gigante com cabinas giratórias, o globo da morte com motociclistas de cabeça para baixo, a cúpula do circo com os trapézios amarrados no meio. A segunda meia cidade é de pedra e mármore e cimento, com o banco, as fábricas, os palácios, o matadouro, a escola e todo o resto. Uma das meias cidades é fixa, a outra é provisória e, quando termina a sua temporada, é desparafusada, desmontada e levada embora, transferida para os terrenos baldios de outra meia cidade. Assim, todos os anos chega o dia em que os pedreiros destacam os frontões de mármore, desmoronam os muros de pedra, os pilares de cimento [...] Permanece a meia Sofrônia dos tiros-ao-alvo e dos carrosséis [...] " (Calvino, 1990, p. 61)*

Sofrônia nos apresenta o fator provisório das cidades, a transitoriedade, a instantaneidade dos acontecimentos. Uma das meias cidades é composta por uma arquitetura típica itinerária, que nos recorda dos circos e parques, e a outra meia cidade construída por materiais nobres e usualmente fixos com a estrutura de uma grande cidade.

Apesar dessas características a cidade transitória não é a circense, em Sofrônia a cidade que é desmontada e anda em caravana é a cidade de mármore, trazendo um espantamento e a discussão de como a arquitetura itinerária influencia a vida das cidades. Com a retirada da Sofrônia de pedra a vida da cidade se esvai, e fica esperando seu retorno.

Um fenômeno parecido acontece em Cem anos de solidão, nas primeiras gerações da cidade uma caravana de ciganos sempre os visitava na mesma época do ano e montava sua "meia cidade", e todos os anos José Arcádio Buéndia espera com ansiedade a volta daquela meia cidade.



figura 24: Sofrônia por Lutero Pröscholdt

## 2.2.6 Ercília: As cidades e as trocas 4

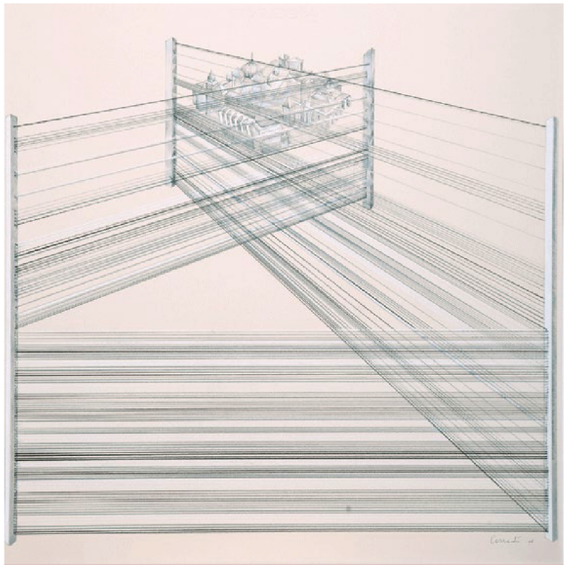


figura 25: Ercília por Colleen Corradi Brannigan

*"Em Ercília, para estabelecer as ligações que orientam a vida da cidade, os habitantes estendem fios entre as arestas das casas, brancos ou pretos ou cinza ou pretos-e-brancos, de acordo com as relações de parentesco, troca, autoridade, representação. Quando os fios são tantos que não se pode mais atravessar, os habitantes vão embora: as casas são desmontadas; restam apenas os fios e os sustentáculos dos fios. Do costado de um morro, acampados com os móveis de casa, os prófugos de Ercília olham para o enredo de fios estendidos e os postes que se elevam na planície. Aquela continua a ser a cidade de Ercília, e eles não são nada. Reconstroem Ercília em outro lugar. Tecem com os fios uma figura semelhante, mas gostariam que fosse mais complicada e ao mesmo tempo mais regular do que a outra. Depois a abandonam e transferem-se juntamente com as casas para ainda mais longe. Deste modo, viajando-se no território de Ercília, depara-se com as ruínas de cidades abandonadas, sem as muralhas que não duram, sem os ossos dos mortos que rolam com o vento: teias de aranha de relações intricadas à procura de uma forma" (Calvino, 1990)*

Novamente é apresentado em Cidades Invisíveis o conceito do efêmero, dessa vez mostrando o que resta depois do fim.

*"Em Ersília, os fios simbolizam as relações que se estabelecem entre os indivíduos, a troca de histórias, de memórias, de vivências. O edificado pode desaparecer ou ser substituído por outro, mas as ligações que desenharam os percursos permanecem revelando-nos os caminhos dos nossos antepassados. " (Silva, 2013)*

O que resta no terreno onde não existe mais cidade são os fios, representando a história do aconteceu naquele local, mas que também representam os rastros físicos que ficam em locais que não são mais habitados.

Macondo é uma cidade que possui um prazo de validade, sendo que nenhum de seus moradores sabem disso. Quando a cidade inicia seu período de decadência é possível notar resquícios do já foi vivido no local.

> *"Da antiga cidade cercada só restavam os escombros de suas casas de madeira, as varandas frescas onde transcorriam as serenas tardes de baralho, pareciam arrasadas por uma antecipação do vento profético que anos depois haveria de apagar Macondo da face da terra. " (Márquez, 1967, p. 364)*

Assim como Ersília, os escombros fazem recordar uma época onde aquele local era cheio de vida, da mesma forma que os fios eles estão ali como uma forma física para guardar as recordações de algo que não existe mais.

# 2.3 Reflexões sobre o imaginário

Ao analisar as cidades criadas por Ítalo Calvino, são encontrados arquétipos de cidades, que refletem como elas são produzidas e constituídas em nossa sociedade. As Cidades invisíveis se apresentam de forma crítica, para que sejam geradas reflexões em torno delas.

Essa literatura tão crítica e rica em detalhes possui em suas entrelinhas o pensamento do autor. Os textos escritos por Ítalo Calvino contem suas ideias e sua visão de mundo, que ele apresenta para que os leitores façam suas próprias interpretações. A intenção do autor de instigar a imaginação das pessoas é o que faz com que “As Cidades Invisíveis” seja um livro amplamente utilizado na formação de arquitetos.

Em meio a arquitetura o livro é aplicado de variadas formas, mas principalmente para refletir o processo de formação das cidades e para exercitar a utilização do imaginário do arquiteto. A proposição de adaptar as cidades invisíveis, do texto para a imagem, gera incontáveis resultados, cada qual com sua distinção, e eles exemplificam claramente como os imaginários individuais e coletivos agem na interpretação. No entanto todas as versões se atem ao objeto dado, mantendo sua identidade.

Neste capitulo foram estudadas 6 das 55 cidades do livro, e foram usadas ilustrações de cada uma delas, produzidas por diferentes artistas. Cada uma das interpretações, apesar de terem sido geradas a partir do mesmo texto, passam pelo imaginário de seu autor, que age como um filtro para as informações que ele deve transpor, onde ele traduz as imagens contidas em seu imaginário de forma visual.

Com isso é reafirmada a teoria sobre o imaginário, que define que a partir de um objeto dado cada indivíduo possui sua interpretação de realidade, que é trespassada por suas experiencias e pelas imagens formadas durante sua vida.

Essas seis cidades apresentadas foram escolhidas por conterem em si traços que ajudam a entender e analisar a cidade de Macondo, de forma que a partir do entendimento delas se consegue compreender como aqueles aspectos específicos se aplicam na cidade que será projetada neste trabalho.

Como apresentado anteriormente nesse capítulo o imaginário está presente em produções cinematográficas, que são também trespassadas pelo imaginário de quem escreve e produz essas obras. A proposta de que Macondo seja adaptada como cenário para o cinema, mostrará a forma que o imaginário presente no livro cem anos de solidão será interpretado e construído em forma de projeto. Para entender a relação de como acontece a produção de cidades fictícias, serão analisadas no próximo capitulo algumas das cidades já produzidas nessa esfera.



figura 26: Ilustração por David Fleck

CAPÍTULO 3

# 3. O cinema e a produção de cidades fictícias.

> *"Existe muito o que ler sobre cinema. Existe muito – muitíssimo o que ler sobre arquitetura. Existe muito pouco o que ler sobre arquitetura no cinema. Inaceitavelmente pouco. É uma área praticamente inexplorada pelos pesquisadores, principalmente pelos que deveriam ser os principais interessados, os da área de arquitetura e urbanismo" (castello, 2002)*

O cinema está repleto de filmes que se passam em cidades marcantes, com estilos arquitetônicos que saltam aos olhos e que interferem na forma como absorvemos as informações que o filme quer transmitir. Apesar de serem áreas tão afins, onde uma consegue influenciar a produção da outra, a base teórica que se tem nem sempre inter-relaciona as duas artes.

A arquitetura está presente na cenografia desde seus primórdios, e com a popularização do cinema ela começou a ser usada ainda mais, de forma que proporcionasse uma sensação de que o que estava sendo apresentado fazia parte da realidade, ou seja, a arquitetura era usada como uma âncora do real no ilusório. Com o início das grandes produções cinematográficas essa relação se tornou cada vez mais estreita, criando cenários cada vez mais elaborados, para conferir sua ligação com o real. O cinema retratava, e retrata até os dias de hoje:

> *"além da vida cotidiana, lutas, anseios, temores e conquistas da humanidade, a arquitetura passou a ser então personagem, tendo uma presença marcante. A arquitetura também funcionou como representação de estados psicológicos, de épocas passadas ou futuras, nos filmes de ficção científica, ou de civilizações fantásticas inspiradas em literatura do gênero. " (Chagas, 2008)*

Dessa forma a arquitetura é usada como um instrumento não só de contextualização com o real, mas de narrativa, usando artifícios para transmitir emoções, temporalidades, e desejos a partir do cenário.

Com isso, a elaboração de cenários se tornou cada vez mais detalhista, incorporando também as tipologias arquitetônicas de cada época, de forma que não só a arquitetura produzida era uma influência para os cenários dos filmes, mas também o cinema era uma forma de propaganda da arquitetura produzida.

Na produção de um filme estão envolvidos vários tipos de profissionais, como roteiristas, diretores, produtores, cenógrafos,



figura 27: Seahaven - O show de truman



figura 28: Seahaven - O show de truman

especialistas em efeitos especiais, etc. O arquiteto se insere nesse âmbito na maioria das vezes no papel de cenógrafo ou até mesmo de personagem. Com o arquiteto no papel de cenógrafo ele consegue aplicar seus conhecimentos históricos e espaciais para agregar ao cinema características tanto do real como do ilusório, sabendo utilizar em seu favor os truques espaciais e psicológicos do espaço em cena.

A criação desses cenários está sempre envolvida com a narrativa, que dita o que os espaços precisam ser, para que atribuam os aspectos necessários para contar aquela história. Vários cenários são completamente imaginados e criados, outros são recortes de cenas em cidades reais, mas que dentro da produção fílmica adquirem uma nova dinâmica.

Como um exemplo de um cenário que utiliza uma cidade real, sendo reimaginada para os fins da narrativa, temos o filme "O show de Truman", onde a cidade de Seaside é o cenário da trama. Seaside é uma cidade que se introduz no "novo urbanismo" norte americano e possui características comuns a cidades desse tipo, que são idealizadas como cidades perfeitas. A característica mais importante nesta análise é sua paisagem monótona com grande conservadorismo estético, essa paisagem tão uniforme e utópica possibilita que Seaside seja enquadrada em "O show de Truman" como uma cidade cenário.

Na trama do filme o personagem principal (Jim Carrey) vive sem saber um reality show, onde sua vida é acompanhada 24 horas por dia por milhares de telespectadores. Ele vive dessa maneira desde seu nascimento, em uma cidade fictícia, que no filme é referenciada como o maior estúdio já construído. A cidade fictícia em que Truman vive é Seahaven, que na realidade é a cidade de Seaside retratada de forma que pareça uma cidade montada para aquele reality show em específico. O filme toma as características da cidade real e as torna elementos da paisagem montada para o filme.

Seahaven nos traz também para a discussão da importância

que as cidades cenário exercem em sua trama, pois todos os elementos retratados no filme são essenciais para que Truman acredite que está vivendo uma vida normal, e não sendo vigiado por câmeras. A cidade aqui exerce grande importância na trama, e é desenvolvida o suficiente para ser considerada coadjuvante do filme.

> *"A arquitetura é parte importante da nossa realidade e ela não atua somente como elemento de fundo em todos os filmes. Ela é fundo e figura porque em alguns momentos ela é, como já vimos, coadjuvante, mas em outros momentos ela assume o papel principal. O cinema reflete a realidade, mesmo que essa realidade sejam projeções dos nossos desejos." (Chagas, 2008, p. 44)*

Essa importância da arquitetura como plano de fundo, ou até mesmo como personagem é percebida tanto em produções fílmicas como na literatura, onde as cidades das narrativas também ocupam lugares no espaço e no tempo. Cidades essas que podem chegar a ser adaptadas para o cinema, exercendo grande importância em ambas plataformas como é o caso do universo cinematográfico da Trilogia "O senhor dos anéis", adaptada dos livros de *J. R. R. Tolkien*, ou até mesmo na aclamada série de livros Harry Potter, da autora inglesa *J. K. Rowling*, que foi adaptada para os cinemas dando vida a escola de Hogwarts, ao povoado de Hogsmeade e tantos outros cenários da trama que criam uma atmosfera magica por meio da arquitetura.

A cidade literária de Macondo, existente na narrativa de "Cem anos de Solidão", é uma cidade que além de possuir características que são fundamentais para a trama do livro, possui também características que são consequências dessa trama, de forma que a história não poderia ser contada em outro cenário, é impossível desvencilhar a história da



figura 29: Castelo de hogwarts - Harry potter



figura 30: Povoado de Hogsmeade - Harry potter

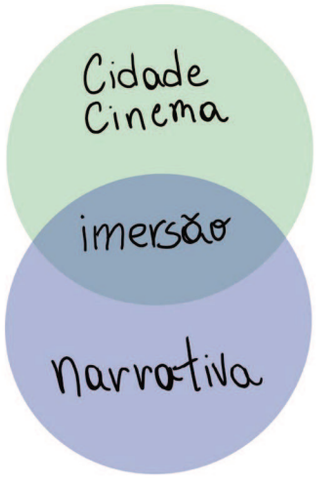



figura 31 - fonte: autora

família Buéndia da de Macondo.

Dessa forma ao propor neste trabalho que a cidade de Macondo seja adaptada para o cinema, como o cenário da narrativa de "Cem anos de solidão", ela se encaixa no conceito de Cidade-cinema apresentado pelo historiador José D'Assunção Barros em seu artigo "Cidade-cinema: um novo conceito para a análise das cidades e distopias do cinema" (2012).

A conceituação formulada por Barros em suas pesquisas utiliza o termo *"Cidade-cinema"* para designar cidades de produções fílmicas que possuem um papel crucial no desenvolvimento de um filme. Essas cidades não são apenas cenários onde a trama se passa, elas se caracterizam como um conjunto e possuem singularidades que as diferenciam das outras.

O conjunto formado pela *Cidade-cinema* e a trama do filme transmite todas as informações necessárias para a imersão na história. Os personagens e as problemáticas da sociedade se apresentam na cidade, como em um espelhamento, onde a *cidade-cinema* se torna, por vezes, um personagem do enredo.

*"As cidades-cinema, enfim, compõem uma totalidade conjuntamente com as tramas que nelas se desenvolvem, com os problemas que as materializam, com os personagens que nelas se movimentam. " (Barros J. D., 2012, p. 55)*

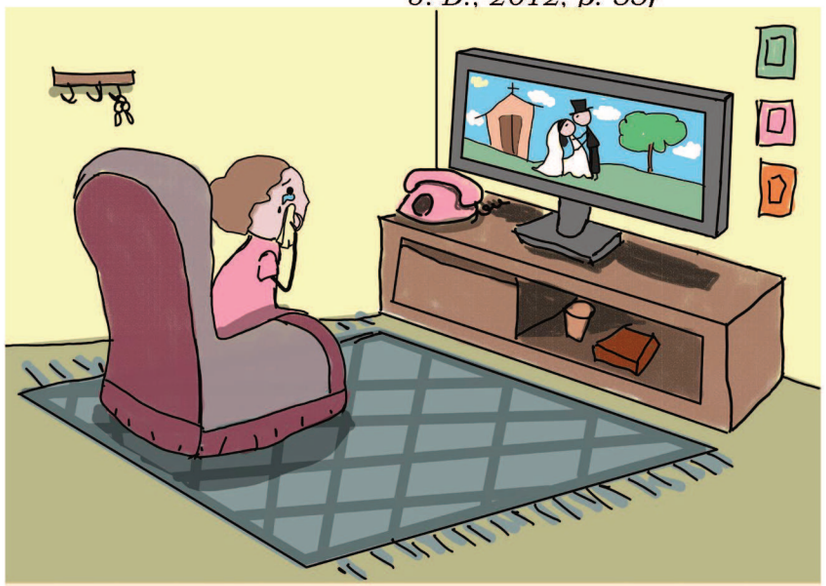


figura 32 : Imersão - fonte: autora

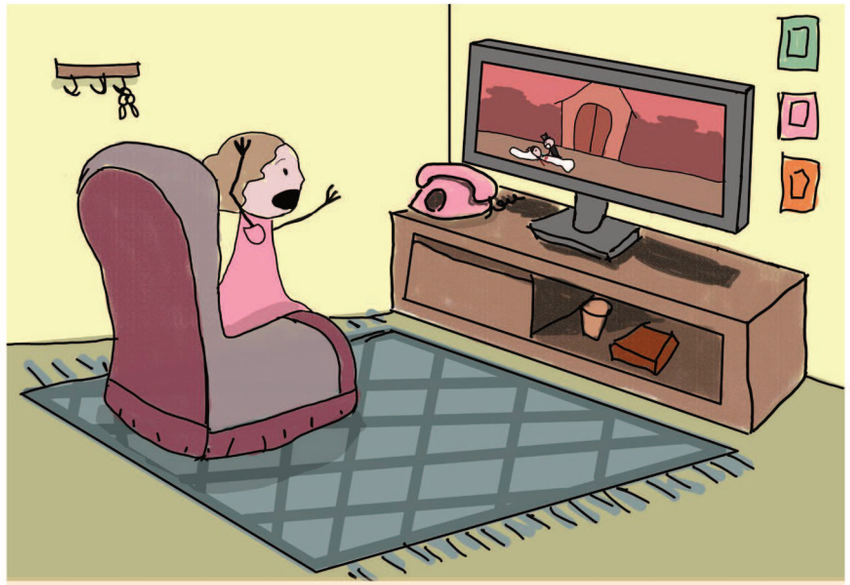


figura 33 : Imersão - fonte: autora

Para não tornar o termo muito abrangente Barros contrapõe as "Cidades-cinema", definidas por ele como sendo *"[...] simultaneamente a carne de uma trama e um gigantesco personagem da mesma. " (2012, p. 56)*, com cidades que servem meramente como um espaço onde a trama se apresenta e que não exercem nenhuma influência na maneira que o enredo se desenvolve.

> *" [...] as inúmeras cidadezinhas do interior americano que se oferecem como palco para enredos hollywoodianos menores, povoados por adolescentes nerds, jogadores de futebol-americano e líderes de torcida feminina. Substituir umas pelas outras não afetaria as tramas de cada um destes filmes e, de fato, não nos lembramos mais do nome destas cidades carentes de maior singularidade quando se encerra o filme porque elas não eram importantes senão como espaço no qual se movimentavam os personagens. " (Barros J. D., 2012, p. 55)*

O contraponto apresentado na conceituação das cidades-cinema é o que leva a constatação de que Macondo se encaixa perfeitamente no termo. A cidade criada por Gabriel García Márquez em Cem anos de solidão (1967) é a alma de todas as interações e acontecimentos que regem a vida dos personagens. Segundo Barros

> *"[...] as autênticas cidades-cinema se afirmam como matéria e espírito (metaforicamente falando) dos próprios filmes, que as fizeram aparecer como verdadeiros acontecimentos. " (Barros J. D., 2012, p. 56)*

A citação acima capta uma parte da essência de Macondo, que contem em si a história do que acontece nas gerações que se passam nela, e todo seu passado intrínseco em suas construções e ruas, e que materializa os desejos e medos de sua população, de uma forma extremamente característica da história da américa latina. Sendo assim um cenário gerador de acontecimentos, que abriga a significação da história que nela se passa, e que em um filme traz ao espectador o sentimento de familiaridade e credibilidade.

Ao refletir sobre a história de Cem anos de Solidão, Macondo é o único personagem que se faz presente do início ao fim, durante todas as gerações, e que possibilita todos os acontecimentos. Por alguns membros da Família Buéndia a cidade é tratada como um ente querido, parte da história da família e extremamente vinculada a mesma.

Macondo se insere dentro da realidade da américa latina, apesar de ser uma cidade imaginária, o que nos leva a conceituação de que a cidade-cinema pode ser simultaneamente real e imaginária, pois, até mesmo representações cinematográficas de cidades reais são a reinvenção da mesma. Mesmo que o cenário de um filme seja o Rio de Janeiro ou Nova York o que será passado para a trama é um recorte da cidade que o seu diretor precisa para reafirmar sua história, ou seja, uma cidade real utilizada pelo cinema como cenário passa pelo filtro do imaginário que existe dela, se tornando assim um produto para servir a um proposito.

> *"Assim, independente do fato de que haja um projeto de representar fielmente a realidade vivida, ou, ao contrário, de imaginar com liberdade total uma suprarrealidade, todo autor deve pagar o seu quinhão ao imaginário e à realidade, mesmo que disto não se aperceba. E é exatamente este encontro entre imaginário e realidade atualizado pela criação fílmica e literária que coloca para o analista um problema interessante, útil para a história e para a vida. " (Barros J. D., 2012, p. 56)*

Dessa forma Macondo, mesmo sendo uma cidade imaginária, que será projetada com certa liberdade, possui raízes na realidade, se situando em um contexto histórico e geográfico. O ponto principal que se repete na maioria das cidades-cinema é o fato de sempre estar representando um problema ou algo que aflige a sociedade no momento em que ela foi produzida, tratando desses assuntos por meio da história.

No entanto essa não é uma característica exclusiva das cidades produzidas pelo cinema. Existem cidades nas telenovelas que procuram retratar, também, as mazelas de sua sociedade, no próximo tópico serão analisadas algumas dessas produções televisivas, principalmente as que seguem o estilo do "real maravilhoso", que caracteriza a narrativa de Cem anos de Solidão.

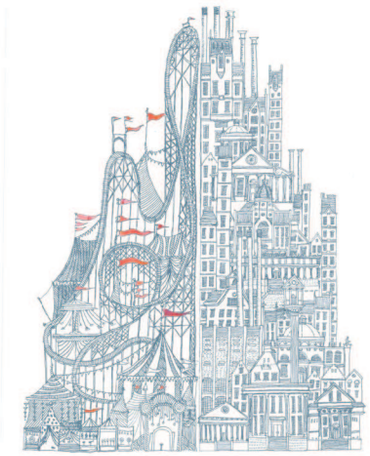


figura 34: Ilustração por David Fleck

# 3.1 Cidades nas telenovelas Brasileiras

A produção de cidades fictícias no Brasil acontece principalmente para as telenovelas, que contam com inúmeras adaptações que utilizam desde cenários reais até cidades cenográficas, construídas paras as adaptações televisivas. Em um levantamento realizado por Nilson Xavier, em seu livro Almanaque da telenovela Brasileira, ele contabilizou 63 cidades fictícias, em telenovelas que se passaram dos anos de 1966 até 2007, desse período até a atualidade foram produzidas várias outras cidades.

Das adaptações televisivas atuais, se destaca a cidade de "Meu Pedacinho de chão", produzida pela Rede Globo em 2014, sendo um Remake de uma obra de 1971. A novela se passa na Vila Santa fé, e apresenta uma cenografia espetacular, onde o conceito dos cenógrafos foi o de produzir uma cidade que se assemelhasse a um brinquedo, com caráter atemporal relacionando objetos e paisagens antigos e atuais.

A proposta do cenógrafo Keller Veiga e do diretor de arte Raimundo Rodriguez foi a de projetar uma cidade que se construísse a partir dos pensamentos de uma criança, com muitas cores e texturas, criando o aspecto sonhador da atmosfera da novela.

A cidade cenográfica foi construída em dois meses, e o principal material utilizado foi a lata. Outro diferencial da telenovela "Meu pedacinho de chão" é a maneira como o estado emocional e psicológico dos personagens interfere diretamente na forma como a cidade se apresenta, em momentos em que os

personagens principais se encontram apaixonados e felizes é quando a cidade apresenta mais cores e vitalidade, enquanto nas situações difíceis e de separação ela é retratada com tons menos vibrantes e invernais.

O processo utilizado para construir a Vila de Santa Fé, fazendo com que contemplasse todas essas características, gerou um cenário complexo e imersivo, onde a cidadezinha de aspecto acolhedor se fixa em nosso imaginário como algo possível e crível, assim o telespectador imerge na história de maneira mais natural.

O trabalho de escritores e cenógrafos para as telenovelas contempla diversas tipologias de cidade, desde grandes centros urbanos, até pequenos lugarejos. Apesar dessa vasta produção de cidades para a televisão, este tópico vai focar na análise das cidades fictícias presentes nas novelas que fazem parte do real maravilhoso, estilo literário presente na trama de Cem anos de solidão.

O real maravilhoso, ou realismo magico se refere a narrativas que retratam em meio ao seu cotidiano acontecimentos mágicos ou sobrenaturais, de uma maneira natural, como se aquele tipo de coisa não fosse algo diferente do que se experiencia no dia-a-dia. É uma trama que retrata a realidade entremeada por situações fantásticas que não interferem na vida cotidiana, esse gênero está arraigado na cultura latino-americana, e é presente principalmente em histórias situadas em cidades pequenas e interioranas, que não fazem parte da dinâmica de grandes centros urbanos.

Dois autores de telenovelas se destacam no meio do Real Maravilhoso, Dias Gomes e Aguinaldo Silva, que criaram em suas narrativas cidades que retratam a cultura brasileira e seu povo incorporando as crenças populares e mitos em sua vida cotidiana.

Uma das cidades mais representativas do gênero do realismo fantástico é Saramandaia, que continha em sua trama tipos como Dona Redonda, que explodiu de tanto comer, Zico Rosado, que põe formigas pelo nariz, e até mesmo um personagem que possui asas, João Gibão.



figura 35: Meu Pedacinho de chão



figura 36: Meu Pedacinho de chão

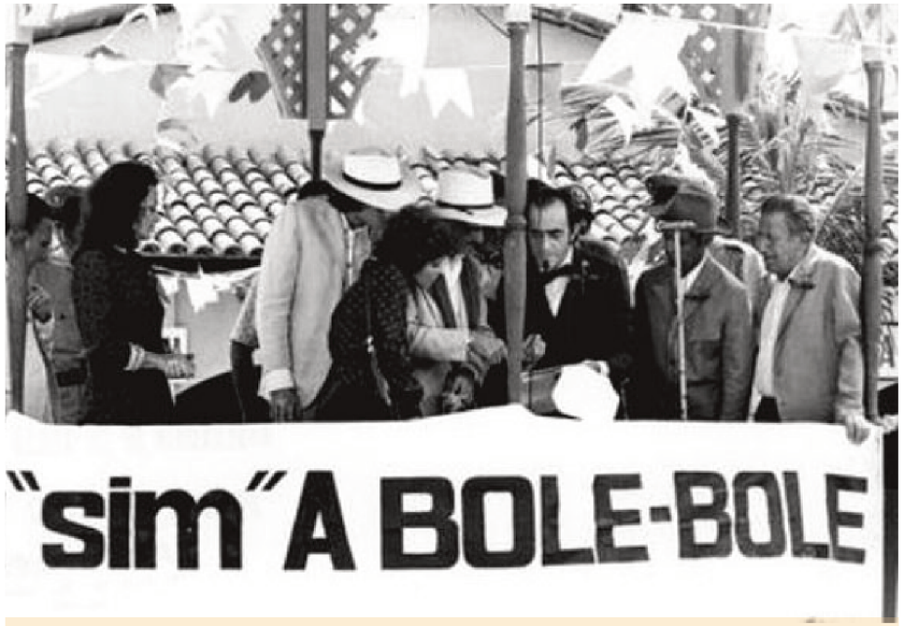



figura 37: Saramandaia

Esses tipos representantes do sobrenatural convivem naturalmente e fazem parte da história da telenovela, que gira em torno do conflito dos que querem que o nome da cidade, então chamada de Bole-Bole, passe a ser Saramandaia. Esse conflito divide a cidade entre os tradicionalistas e os "mudancistas", que tem seu posicionamento sobre a mudança do nome na maioria das vezes ligados a motivos pessoais e políticos.

Dias Gomes se utiliza de estereótipos para captar a essência brasileira e regional da época, para retratar tudo isso foi preciso que a cidade fictícia contemplasse vários tipos de localidades, por isso a gravação da novela foi realizada além do estúdio, em outras três locações *"na zona oeste do Rio de Janeiro: na Fazenda Palácio, em Jacarepaguá; na cidade cenográfica construída em Barra de Guaratiba (RJ); e em Senador Camará (RJ). " (Memoria Globo, s.d.)*

A novela de 1976, ganhou um remake em 2013 no qual tanto os efeitos necessários para criar os acontecimentos fantásticos quanto o cenário da cidade tiveram a utilização de recursos digitais para sua produção.

> *"Para produzir um cenário mais próximo do real, a equipe de técnicos e diretores da Rede Globo partiu em busca dos recursos mais avançados de cenografia virtual, a fim de construir a cidade cenográfica praticamente sem plano físico. Com a utilização de retoques virtuais e tecnologia 3D, a cidade fictícia, que contava apenas com um cenário, ganhou uma dimensão de aproximadamente 5 mil metros quadrados, com dunas, mares e plantações, além de um enorme cemitério. Para construir um efeito cenográfico eclético, Saramandaia contou com referências de grandes capitais do Brasil misturadas a detalhes de cidades menores. A equipe de produção buscou imagens de praias, canaviais e fazendas nas cidades do Maranhão, de Pernambuco, no interior de São Paulo e de Minas Gerais, para integrá-las, via computação gráfica, e dar aspecto real à cidade cenográfica. " (Fernandes C. M., 2014)*

Com todos esses recursos a cidade fictícia de Saramandaia ganhou uma nova dimensão, juntamente com particularidades que não seriam possíveis sem a ajuda do processo digital, essas inovações agem de forma a convencer o público de que aquela era uma localidade completamente nova.

Outra cidade marcante do autor Dias Gomes é Asa Branca, presente na telenovela Roque santeiro, exibida em 1985. Em Asa Branca o realismo fantástico se manifesta pelo personagem Astromar Junqueira, que se transforma em lobisomem.

A cenografia da cidade foi executada pelo cenógrafo Mario Monteiro, que construiu a cidade cenográfica se baseando na paisagem da zona oeste do rio de Janeiro, e utilizando a vegetação natural de Guaratiba para compor o cenário. A intenção era que a cidade fictícia possuísse características semelhantes a algumas cidades brasileiras, que em conjunto formaram Asa Branca, essas cidades reais que emprestaram seus atributos para formar a cidade cenográfica foram Aparecida (SP), Porto das Caxias (RJ), e Juazeiro do Norte (CE).

Apesar de utilizar características dessas cidades reais, Asa Branca tem uma identidade própria, a partir da junção das três, a cidade utilizada para as gravações foi construída em 20 dias, contando com uma equipe técnica de 180 pessoas.

A cidade presente na trama de Pedra sobre Pedra, de Agnaldo Silva, também se destaca, Resplendor localizada na Chapada Diamantina, foi filmada em diversas cidades do Brasil, para compor a atmosfera necessária para a narrativa.

Foram utilizadas nas gravações as cidades de *"Lençóis (BA), onde a equipe teve de escalar despenhadeiros com equipamento às costas; os municípios fluminenses de Volta Redonda, Valença e Vassouras; e o Alto da Boa Vista, na cidade do Rio de Janeiro. " (Memória Globo, s.d.)*

A cidade fictícia de Resplendor, produzida em 1992, contava também com tipos que a inseria no âmbito do Real Maravilhoso, como Sérgio Cabeleira, que flutuava nas luas cheias, e a flor que nasce sobre o túmulo de Jorge que faz com que as mulheres enlouqueçam.



figura 38: Roque santeiro



figura 39: Pedra sobre pedra

Essas são cidades com clima interiorano e ruralizado, contendo acontecimentos fantásticos, contam a história política e regional do país por meio de estereótipos arraigados em sua cultura; essa descrição se aplica tanto a Asa Branca, Saramandaia e Resplendor, quanto a Macondo. A cidade narrada por Gabriel Garcia Márquez em Cem anos de solidão se assemelha a esse padrão de cidades cenográficas produzidas no Brasil entre as décadas de 70 e 90.

As cidades aqui apresentadas são importantes para este trabalho tanto para contextualizar a atmosfera presente em Macondo, a cidade que aqui será projetada, quanto para entender a maneira que a regionalidade e as paisagens reais interferem na composição de localidades fictícias. Onde vemos recortes de várias cidades sendo utilizados para formar uma nova, que não é de maneira alguma uma cópia da realidade, mas sim uma reinvenção baseada em paisagens existentes.

O processo de criação de cidades cenográficas no cinema tradicional pode se assemelhar ao processo presente nas telenovelas, no entanto possuem produções mais elaboradas e grandiosas, principalmente por questões orçamentárias.

## 3.2 Cidades no cinema

Os cenários no cinema evoluíram muito durante as décadas, tanto em materialidade quanto em estética, com a produção de novas cidades fictícias e inaugurando novas formas de elaborar os cenários. O cinema se reinventa a cada época.

Neste tópico serão analisadas algumas cidade-cinema e como elas foram produzidas em termos de conceito e referenciação. Cada uma dessas cidades possui certa importância em termos de inovação de técnicas e pensamento, principalmente a primeira a ser analisada, Metrópolis, que inaugurou um pensamento com mais preocupações em termos arquitetônicos dentro da cenografia, se tornando uma obra icônica até os dias de hoje.



figura 40: Ilustração por David Fleck

## 3.2.1 Metropólis



figura 41: Metrópolis

Não se pode falar de cidades-cinema e não citar o filme Metrópolis, realizado em 1926, por se tratar de uma obra que influenciou gerações de filmes por vir, principalmente os de estilo futurista. Metrópolis é um exemplar do cinema expressionista da Alemanha, a cidade-cinema dessa trama se constrói sobre o conceito da cidade futurista, onde ela é criada a partir do que o imaginário da época pressupõe que o futuro será, e em como as cidades serão construídas nesse cenário hipotético.

O expressionismo, nascido na Alemanha no final do século XIX, se posicionava contra o racionalismo moderno e o trabalho mecânico, refletindo esse posicionamento em obras que contrapunham a razão e a fantasia. A corrente expressionista alemã que se refere ao cinema é a mais marcante, com produções que influenciaram o cinema do mundo todo.

As produções expressavam as inquietações da sociedade de forma subjetiva, abordando os temas de forma emocional e enfocando os aspectos psicológicos dos personagens.

O cinema sempre busca refletir em seus filmes problemáticas sociais que afligem a sociedade em que são produzidos, para estimular além de uma discussão, o auto reconhecimento no que está sendo transmitido. Dessa forma, ao analisar a maioria dos filmes, por mais fantasiosos que sejam, é possível encontrar situações que colocam em pauta alguma discussão em torno de problemas sociais.



figura 42: Operários trocando de turno na cidade subterrânea de Metrópolis

No caso de Metrópolis a problemática social é típica da corrente expressionista, o medo provocado na sociedade com o rápido desenvolvimento de tecnologias que fazia com que a população temesse ser substituída pelas máquinas.

A narrativa do filme mostra também uma sociedade fortemente dividida em classes, e que usa a força de trabalho da classe inferior para suprir as necessidades da classe superior, como mostrado anteriormente nesse texto, quando foi analisada a cidade invisível Isaura, que mostra a interdependência entre uma cidade superior e uma cidade subterrânea.

Em Metrópolis essa divisão de classe se reflete na forma como a cidade é construída, e é o ponto principal desse urbanismo distópico, a cidade é literalmente dividida pela parte superior e a inferior. Onde na cidade superior vivem as classes abastadas e no subterrâneo os trabalhadores.



figura 43: Jardins, espaço de lazer a Metrópolis superior

A cidade superior possui uma arquitetura imponente, marcada por grandes arranha-céus, que revelam a referenciação utilizada na sua criação. A ideia da cidade futurística surgiu quando Fritz Lang visitou Nova York e viu como os prédios aumentavam cada vez mais em tamanho e presença, e entendeu que aquela era uma paisagem que estaria presente nos ambientes urbanos do futuro.



figura 44: Paisagem de Metrópolis

*"Em Metrópolis, parecem estar superpostos uma arquitetura industrial hiper-moderna e uma atmosfera gótica, bem ao gosto do revival medieval que encontra acolhida em outras produções artísticas da Alemanha da mesma época. Um destaque da arquitetura simultaneamente hiper-moderna, e carregada de uma atmosfera gótica, é a Torre de Babel, uma construção arquitetônica com teto de cinco pontas que domina a paisagem urbana de Metrópolis: Particularmente interessante é o impacto que causa – e mais ainda deve ter causado no espectador da primeira metade do século XX – a imagem de aviões e veículos voadores transitando entre os edifícios. " (Barros J. D., 2011, p. 165)*

Essa visão futurista de cidade, marcada pela verticalidade, é presente apenas na parte superior da cidade, onde os habitantes desfrutam dos benefícios promovidos pela modernidade. Os grandes prédios possuem jardins em seus terraços, inaugurando um dos preceitos da arquitetura modernista, onde o lazer da alta sociedade se localizava.

A cidade dos trabalhadores, ou cidade subterrânea, não carrega nada das características da arquitetura marcante da superfície, mas apresenta uma atmosfera claustrofóbica e autoritária, com construções simples e padronizadas, onde a vida era controlada pelas vontades de quem detém o poder.

Esse ambiente desfavorecido em conjunto com o medo da substituição dos operários pela mão de obra mecanizada, aqui representada pelos robôs, traz a revolta para os moradores do subterrâneo.

A indignação com as condições de trabalho gera a revolta da classe inferior, assim como acontece em Macondo quando os funcionários da companhia Bananeira reivindicam seus direitos, e geram também um contra-ataque agressivo da classe superior para desestruturar a revolta. O que mostram como a linha de estruturação em cidades divididas é delicada, e que a qualquer momento pode ruir.

Metropolis, como cidade cenográfica, utilizou em suas filmagens várias técnicas, como a de utilizar um cenário pintado e um espelho para filmar cenas de ação com atores em escala muito menor que a real. Tudo para criar um ambiente completo de cidade, e chamar a atenção para seus grandes prédios.

Fritz Lang, teve em seu imaginário influencias da arquitetura, pois era filho de um urbanista, e chegou a estudar arquitetura em certa época, por isso sua obra é tão fortemente ligada ao cenário urbano, e a linguagem geométrica é tão presente na criação da visualidade de Metropolis.



figura 45: Bastidores da cenografia do filme Metrópolis

# 3.3 Cidades no cinema de animação

A cenografia é uma área muito ampla, onde profissionais de diversas áreas podem trabalhar. Antes da era digital o trabalho de construção de cenários contava com arquitetos, designers e desenhistas para construir uma estrutura para as filmagens. Com o advento da tecnologia a cenografia no cinema passa a usar cada vez mais ambientes construídos digitalmente, mesmo em filmes Live action.

Então a responsabilidade de criar essa cenografia passa a ser do artista conceitual, que imagina conceitos e produz imagens de como a visualidade do filme será trabalhada. A etapa de estudos e criação de desenhos conceituais passa por vários profissionais, membros da equipe de produção do filme, e passa por evoluções e reestruturações até que seja decidido o que será utilizado na produção final.

A presença do arquiteto no papel de artista conceitual, na produção de cidades fictícias, utiliza seus conhecimentos para propor ambientes funcionais e que se assemelhem a produção de cidades reais.

No cinema de animação esse processo vem organizado em etapas bem definidas, pré-produção, produção, e pós-produção; onde a pré-produção é a parte com maior influência sobre este trabalho.

Dentro da pré-produção de uma animação acontece o design de personagens, o desenvolvimento do roteiro, e o design de cenários. Este último engloba a produção de cidades fictícias presente nesses filmes, e representa uma parte vital dos filmes que contem cidades-cinema. Essas etapas contem pesquisas, estudos e variadas ideias e conceitos, é onde o roteiro é relacionado a visualidade e são exploradas todas as possibilidades que aquele ambiente tem a oferecer.

Nesse capitulo serão estudados dois filmes de animação que possuem um design de cenários muito rico e inter-relacionado com sua narrativa, onde o trabalho da equipe de produção focou nesses ambientes para que fossem personagens importantes dentro dos filmes.



figura 46: Ilustração por Armand Serrano

### 3.3.1 Sanfransokyo




figura 47: Sanfransokyo

A cidade de Sanfransokyo é o cenário do primeiro filme de animação da Marvel em parceria com a Disney, Big Hero 6. Essa cidade surge a partir do conceito da cidade de filme de Super-Herói e a partir dessa ideia inicial se constrói de maneira muito mais complexa do que pode parecer.




figura 48: Concept art por Don Hall

Big Hero 6 se situa em um complexo ambiente urbano, onde procuraram retratar esse cenário de forma realista. Esse realismo sendo no sentido de fazer com que os ambientes tenham vida, como se aquelas pessoas realmente vivessem ali, e fosse visível a história nos traços da cidade.

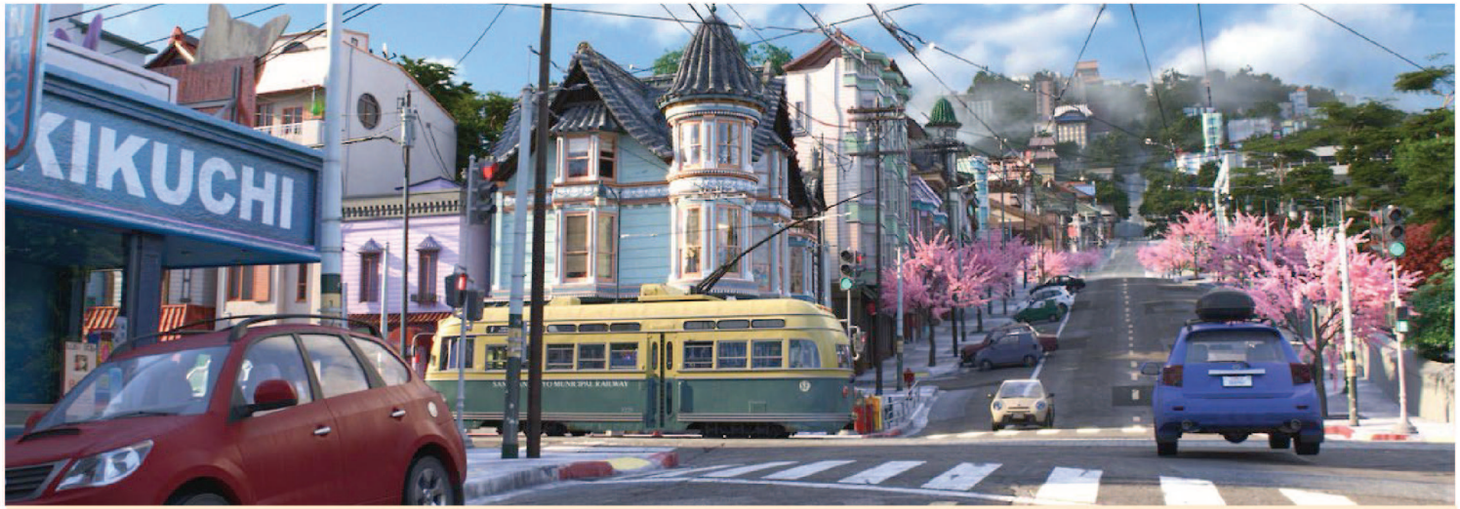



figura 49: Ambiente urbano de Sanfransokyo

Ao mesmo tempo que o senso de realidade é importante para contextualizar essa cidade, ele não é utilizado em todos os aspectos do filme, o aspecto visual dos prédios e objetos passou por um processo de estilização, onde foi utilizado o meio termo entre a caricaturização e o realismo.

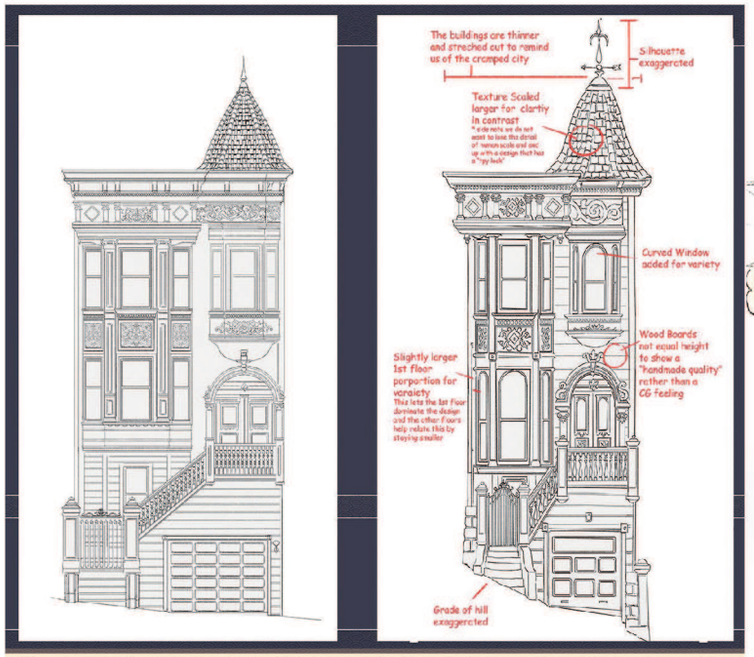



figura 50: Concept Art por Scott Watanabe mostrando o processo de caracturização da arquitetura.



figura 51: Concept Art por Scott Watanabe

A ideia de combinar duas cidades em um cenário começou com a intenção de propor uma cidade com a mesma força de outros filmes de super-heróis. Com isso, as cidades escolhidas para compor esse cenário foram Tóquio e São Francisco.

Para criar o aspecto visual do filme e estilizar a arquitetura da cidade, de maneira atrelada a realidade, a equipe realizou viagens de campo estudando os estilos arquitetônicos e dinâmica das duas cidades.

Essa é uma forma eficaz de entender a forma como os espaços acontecem, e absorver a cultura local, ver uma cidade ou um prédio pessoalmente te dá uma perspectiva muito maior de como ela realmente é, e de como a vida acontece nesses espaços.

Dessa forma a equipe constrói um imaginário abundante dos objetos a serem produzidos, e conseguem criar algo novo, mas que evoque a sensação do local de onde foi referenciado.



figura 52: Concept Art por Scott Watanabe

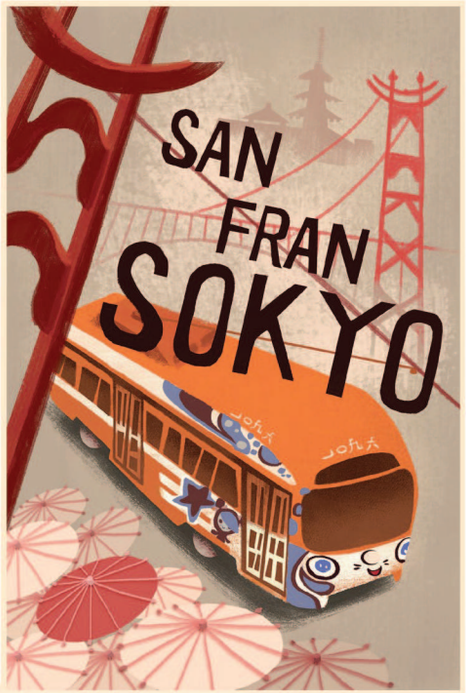



figura 53: Concept Art por Lorelay Bove/ Imagens mostrando a mistura de cuturas no ambiente urbano de Sanfransokyo.



figura 54: Concept Art por Tadahiro Uesugi

O levantamento iconográfico feito pela equipe do filme mostra uma parte extremamente importante no processo de criação de novas localidades, que é o estudo das dinâmicas existentes na realidade, principalmente quando o objeto a ser produzido se insere dentro de uma região geográfica que tem interferências culturais e tipológicas.

A maneira como esse levantamento foi catalogado no livro "The Art of Big Hero 6" (Julius, 2014) será utilizada na forma de referenciação para a criação da cidade de Macondo produzida neste trabalho.

Como já foi dito, a equipe de produção do filme visitou vairios locais para recolher informações sobre como seria criada esta cidade, nessas visitas foram tiradas diversas fotos, registrando desde o ambiente construido e as formas de locomoção  até pequenos detalhes como bueiros, lixeiras e maquinas de venda.




figura 55: Levantamento Iconográfico utilizado para o design de cenários do filme Big Hero 6

Apesar de não estar contida na narrativa do filme, os produtores tiveram a necessidade de encontrar uma explicação lógica para essa cidade mesclada que estava sendo criada, com isso surgiu a ideia de que depois de um terremoto ocorrido em São Francisco, os imigrantes japoneses teriam reconstruído a cidade usando técnicas que possibilitassem o movimento e a flexibilidade durante um evento sísmico. Com isso foi tomada a decisão de utilizar a geografia e os marcos visuais de São Francisco colocando o estilo japonês nos detalhes e nas cores.

Big Hero 6 traz em sua discussão a utilização dos avanços tecnológicos e a tentativa de fazer com que eles tenham um efeito positivo sobre a sociedade, o que é representado pelo robô Baymax, pensado para ser um robô enfermeiro, e os microbôs que são uma inovação que poderia trazer avanços benéficos, mas que acabam sendo utilizados para o mal, aqui identificamos a problemática da sociedade atual que é abordada no filme e se reflete na maneira como a cidade é construída.

Sanfransokyo é o lar de milhares de habitantes, e se constitui como uma grande cidade, e a partir de seus centros tecnológicos e universidades possibilita que ali sejam desenvolvidos esses avanços, que contribuem tanto para a narrativa quanto para a estética High tech de trechos da paisagem.

Nesta cidade cenário é importante salientar a forma como a construção hibrida e os elementos arquitetônicos auxiliam na forma como o público absorve a história, e que a história molda a forma que a cidade deve se movimentar.



figura 56: Concept Art do prédio do Krei tech industries por Mike Yamada

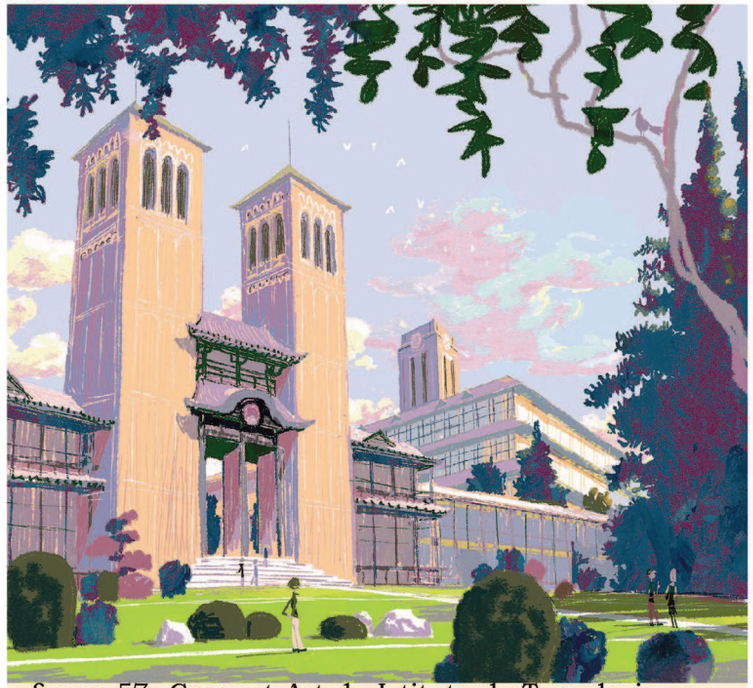


figura 57: Concept Art do Istituto de Tecnologia por Tadahiro Uesugi



figura 58: Imagem superior da cidade de Sanfransokyo

### 3.3.2 Zootopia



figura 59: Zootopia

Nessa produção fílmica a importância da cidade nos é colocada desde o primeiro momento, quando nos deparamos com o título do filme, Zootopia, o mesmo nome da cidade, o que também nos revela seu conceito de criação, uma cidade utópica onde todos os animais vivem em harmonia.




figura 60: Zootopia por Cory Loftis

Essa cidade se faz presente no filme como uma verdadeira cidade-cinema, nada do que é proposto pela narrativa seria possível fora daquele cenário, Zootopia pode ser categorizada como uma cidade-cinema tão presente e relevante que se torna um grande personagem da trama.

Em um primeiro momento tudo que conseguimos enxergar é a utopia do ambiente perfeito onde tudo é possível, por isso a construção da cidade teve como objetivo promover uma grande diversidade de espaços que guiam o olhar para pontos estratégicos, a complexidade de ambientes e paisagens torna a leitura dos espaços algo que leva algum tempo para processar, fazendo com que a cidade não revele todas as suas nuances de uma só vez.

Para auxiliar no processo de pré-produção da cenografia do filme foram realizadas viagens de campo, assim como em Big Hero 6, para entender relações que seriam aplicadas na criação do filme. Foram visitados vários zoológicos e museus, e o habitat natural de alguns animais no Quênia, para ter uma percepção de como esses animais se comportam em um ambiente selvagem.

Toda essa pesquisa em Habitats e comportamento animal foram importantes para a construção de um imaginário que permitisse desdobrar todas as possibilidades de uma cidade que aglomerasse animais de todas as espécies. Zootopia é uma cidade criada por animais e para animais, a história se passa em um cenário onde a raça humana nunca existiu, a relação de classes construída é entre presas e predadores.

Esse lugar enorme contém várias interações, que poderiam gerar incontáveis historias, mas a história principal que é retratada no filme aborda a problemática do preconceito, gerada pela convivência entre presas e predadores.

Como já vimos, a problemática social de um filme sempre está ligada aos problemas da sociedade e interfere na forma como a cenografia é gerada, no caso de Zootopia essa problemática não é colocada de forma visível em um primeiro momento, intencionalmente, para que ela fosse descoberta durante a trama.

Toda a construção do filme então é gerada para que seja apresentado um cenário de maravilhas que esconde os problemas sociais que realmente existem ali, esse cenário contém todas essas informações e as apresenta de forma gradativa.

Como Zootopia é o local em que todos os tipos de animais vivem em conjunto a estrutura da cidade foi separada em cinco grandes Habitats, separando seus habitantes por características biológicas.



figura 61: Mapa de Zootopia por Matthias Lechner, mostrando a divisão de Habitats

Esses Habitats são Downtown, Sahara Square, Tundra town, Rainflorest District e Meadowlands. Cada habitat foi criado se baseando em características bioclimáticas e geográficas, e as relacionando com características de cidades de todo o mundo.

Na Criação desses Habitats foi concebida a ideia de muros os separando, para que as características climáticas pudessem ser preservadas. Zootopia é um ambiente artificial projetado pelos animais, para que pudessem se reunir em uma só localidade.

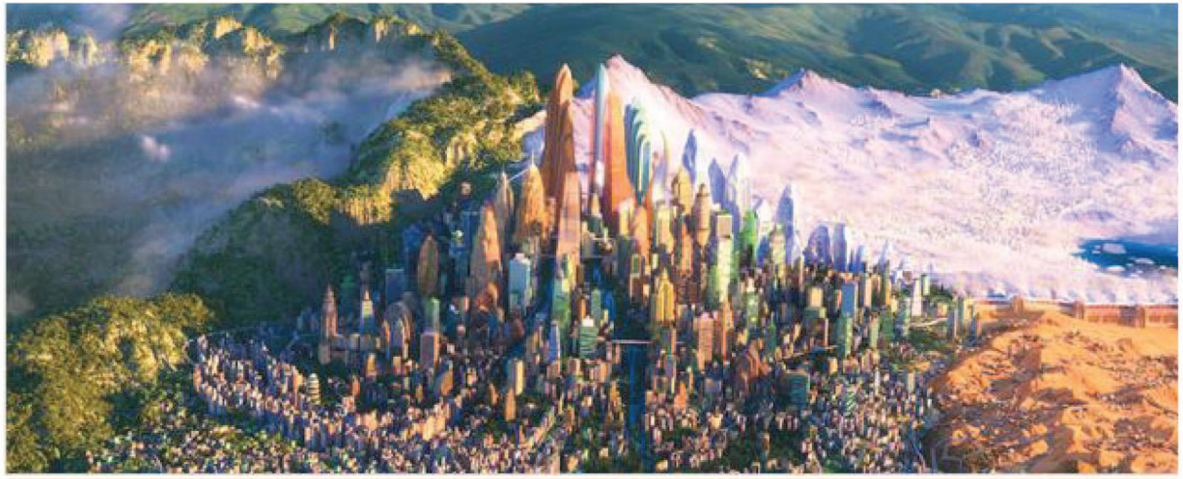


figura 62: Zootopia mostrando a divisão de Habitats



figura 63: Downtown

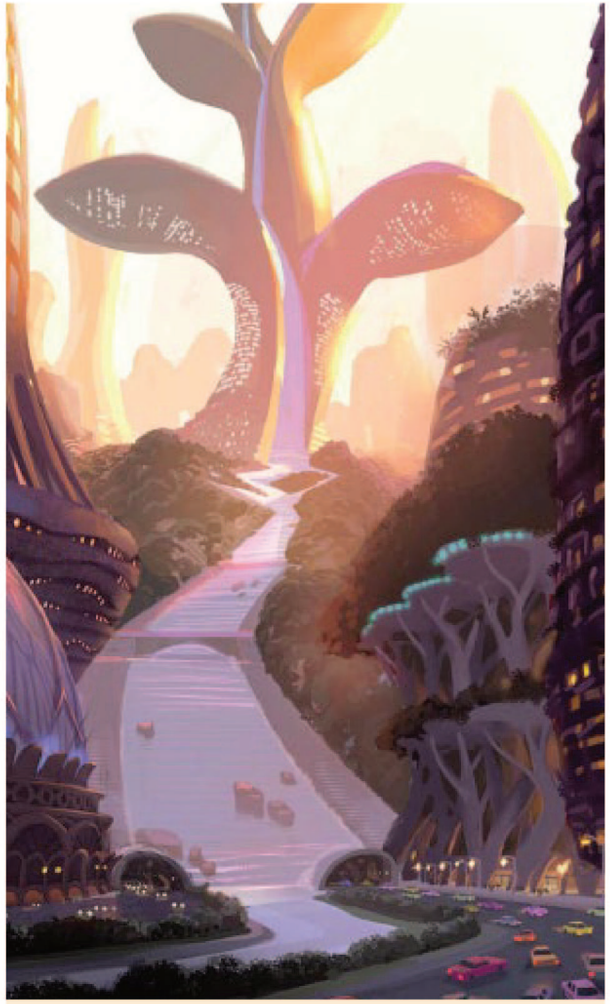


figura 64: Downtown por David Goetz



figura 65: Rainforest por Matthias Lechner



figura 66: Sahara Square por Scott Watanabe

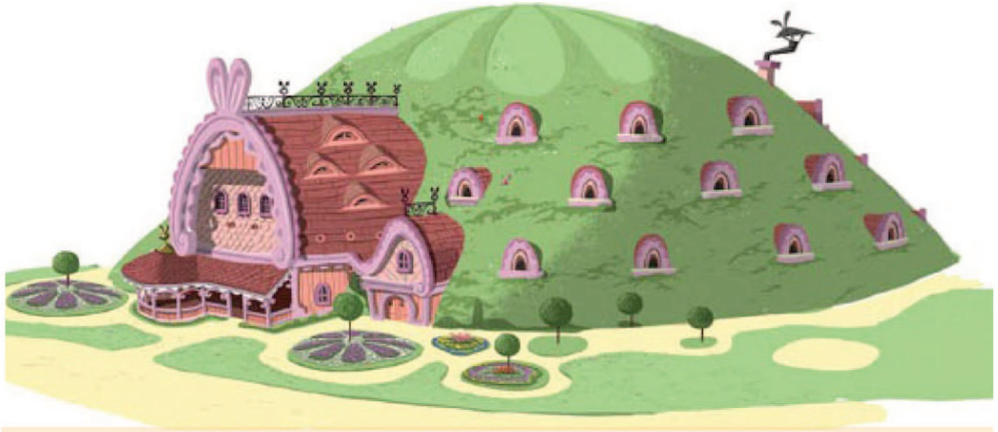


figura 67: Bunny Burrow por Mac George




figura 68: Tundratown por Cory Loftis



figura 69: Meadowlands por Armand Serrano




figura 70: Little Rodentia por Matthias Lechner

O início da ideia de como seria reunir essa diversidade de animais surgiu durante a viagem da equipe técnica ao Quênia, onde puderam observar a maneira como diversas espécies se reúnem ao redor da fonte de água, sem que haja conflitos.

A ideia da fonte se agua guiou o projeto, ela está presente na praça central da cidade, em Downtown, o local que articula a união dessas espécies em um só lugar. O centro de Zootopia é o Habitat que mostra a metrópole em sua força total, *"[...] é como entrar na Times Square no Horário do Rush. " (Julius, The Art of Zootopia, 2016)*

A escala é um fator de grande importância dentro do desenvolvimento de toda a cidade, desde a estação de trem até detalhes nas roupas dos animais. Os trens em Zootopia possuem variadas escalas, para animais de diferentes tamanhos.



figura 71: Relação de escala das estações de trem, por Matthias Lechner

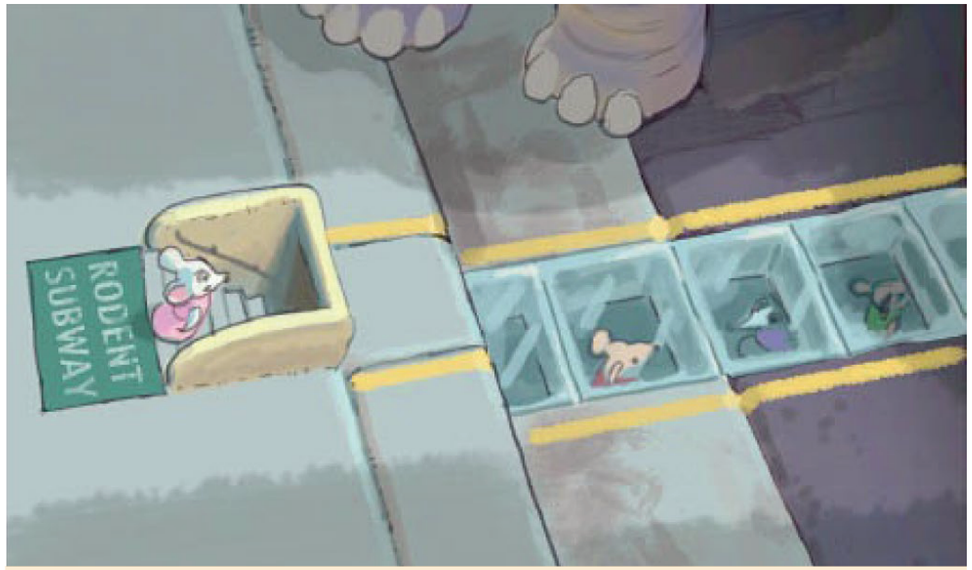



figura 72: Relação de escala das estações de trem, por David Goetz

Cada ambiente animal foi combinado com seu equivalente no mundo humano, Como por exemplo Sahara Square que é um habitat de clima desértico, é um local e cheio de vida dentro de um ambiente árido. A produção do filme entendeu que a cidade perfeita para se referenciar na criação do Sahara Square seria Dubai.

Zootopia reúne uma enorme quantidade de elementos, referenciados de diferentes localidades, e faz com que funcionem harmonicamente juntos. A criação de uma cidade assim extrapola os limites do cinema, a cidade é uma produção incrível por si só, e ao mesmo tempo expande esses limites, servindo de exemplo para produções posteriores. De forma que a produção de cidades fictícias se supera a cada nova criação.

# 3.4 O papel do arquiteto no cinema

A análise das produções cinematográficas nesse capitulo ajuda a entender o processo de criação, onde os anseios de uma equipe fazem parte do desenvolvimento e do produto final. Vimos a composição pioneira de Metropolis, que utilizava as poucas ferramentas disponíveis na época e conseguiu criar uma cidade extremamente complexa, que contemplou as ideias inovadoras de Fritz Lang, e se tornou exemplo a ser seguido.

Já Big Hero 6 e Zootopia, criados na era digital, mostram que o cinema de animação dispõe de possibilidades ilimitadas para a criação de universos completamente novos, e a maneira como a referenciação do mundo real faz como que a cidade seja vinculada a realidade, mesmo sendo completamente imaginária.

As cidades produzidas nascem a partir de questões e parâmetros colocados desde o início, mas são sobretudo a produção do imaginário da equipe, que gerou soluções e respostas aos questionamentos que surgem durante uma produção. As especialidades profissionais e as experiencias vividas de cada membro da equipe acrescenta ao produto final da cidade cenário. As variáveis dessas produções recaem sobre as possibilidades que a sociedade produz e as soluções cabíveis para cada uma delas.

Dessa forma é correto dizer que o arquiteto e urbanista como parte do processo de criação de uma localidade imaginaria consegue inserir pensamentos e conclusões sobre os problemas com a visão condicionada pela profissão. Durante a formação em arquitetura somos treinados a pensar em espaços funcionais e esteticamente agradáveis, e na forma como esses espaços, tanto em prédios quanto em ambientes urbanos, influenciam na vivencia das pessoas que utilizam aquele espaço.

Um arquiteto ao se deparar com uma narrativa, e analisar as atitudes de um personagem perante um determinado ambiente, consegue construir as variáveis do espaço de forma que elas condicionem aquelas atitudes e suportem toda a narrativa de forma verdadeira.

Essa é só uma das formas de como a criatividade ligada a arquitetura pode ser útil na construção de cidades fictícias.

O projeto de espaços de convivência e interação humana é a vocação primordial do arquiteto, independentemente de sua área de atuação, ou se o projeto será executado de forma real ou digital. Essa visão da criação de espaços independe também se será usada para projetar com o melhor uso do espaço e do conforto, ou se será usado para criar um ambiente claustrofóbico, o importante é o conhecimento das estratégias necessárias para chegar ao objetivo.

A função de criar do arquiteto excede as expectativas acadêmicas, e torna o ato de projetar uma cidade-cinema um ato de reflexão sobre a função dos espaços, transformando elas em ferramentas de suporte para a narrativa.

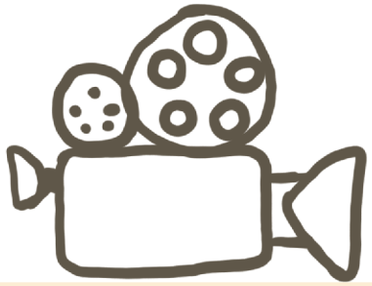


figura 73 - fonte: autora