

# ARQUITETURA, CINEMA, TECNOLOGIA E CENOGRAFIA VIRTUAL

■ Pasqualino Romano Magnavita

## CENÁRIO I

Nos idos de 1952 quando fui estudar arquitetura em Roma, o conjunto de disciplinas por mim cursadas na Escola Politécnica da UFBA, em Engenharia Civil e avaliadas pela Facoltà di Architettura dell'Università di Roma resultou, para a obtenção do título de arquiteto, em cursar 10 disciplinas relacionadas com História/Teoria/Projeto de arquitetura e mais duas disciplinas optativas a escolher entre: Restauro dei Monumenti, Scenografia teatrale, Scenografia cinematografica e Arte dei giardini (paisagismo). Escolhi Restauro e Cenografia cinematográfica, lembrando que naquele período, Roma, em decorrência do sucesso do “neo-realismo” e dos baixos custos de produção, se havia transformado “Meca” do cinema mundial e, a referida disciplina de cenografia considerada um saber adequado à formação do arquiteto, e isso, por sua competência artística e técnica de projetar em diferentes escalas e variedade de temas no espaço físico.

Cursei a disciplina cenografia cinematográfica no ano acadêmico 1953/54 tendo como professor o arquiteto Guido Fiorini, cenógrafo então famoso e responsável por dezenas de filmes, sendo o mais conhecido deles

“Miracòlo a Milano”, cuja cenografia enfocava o submundo das favelas italianas no imediato pós-guerra. Na oportunidade visitamos inúmeras vezes Cinecittà com diferentes cenografias instaladas em “palchi” (galpões) com dimensões em média de 40x20x15m, cenografias essas projetadas utilizando o imprescindível “angolatore” (ângulo geométrico cujo vértice, para efeito de projeto, se situava no centro da objetiva da câmara, expediente utilizado tanto no sentido horizontal quanto vertical, visando, assim, delimitar as “tomadas” e evitar desperdício na confecção de cenários (paredes/painéis e tetos/forros) propostos por arquitetos e suas equipes.

O tema do curso, a título de exercício, proposto pelo referido professor ‘La voce del silenzio’, filme então realizado pelo renomado diretor alemão Pabst e tendo como protagonista o ator francês Jean Marais. Entretanto, no exercício proposto, a cenografia, diferentemente do filme já realizado, deveria ser ambientada em Roma e expressar em cena a sensualidade barroca da arquitetura romana e a profusão de elementos do estilo eclético (início do século. XX) nas cenas previstas no espaço do Tribunal e nos demais ambientes complementares. Assim, o aluno deveria conviver com esses estilos e recriar nos galpões, as parciais e flexíveis arquiteturas dos diferentes espaços interiores previstos no “copione”, projetando painéis móveis

■ Professor do PPG-AU  
Universidade Federal da Bahia  
pasqualinomagnavita@terra.com.br

que permitisse movimentos da câmara em diferentes enquadramentos. Portanto, um verdadeiro projeto arquitetural em planta, elevação e detalhes, centrado na criatividade artística/espacial, funcionalidade, exigências técnicas, flexibilidade dos painéis e economia dos meios.

Muito importante ter lido o livro de Lucchino Visconti sobre a realização do filme “Le notte bianche” e descrevendo em detalhe, a cenografia de um ambiente urbano, uma área portuária, realizada num dos galpões de Cinecittà. Cenografia esta simulando uma noite de densa neblina e cujas cenas do filme se passavam à beira de um cais e sobre uma ponte de um canal do pressuposto porto. Para tanto, foram utilizados telões de véus brancos simulando uma atmosfera densa e úmida, iluminação contrastante de claros e escuros, reflexos das águas, tudo contribuindo para a dramatização realista da cenográfica, e isso, surpreendentemente, num espaço interno tão limitado como aquele de um galpão.

Outra experiência cenográfica que me impressionou e realizada em um dos palcos de Cinecittà, diz respeito a reprodução arquitetônica da Capela Sistina para um filme sobre Michelangelo. Devido as dimensões dos galpões existentes, mesmo utilizando o maior deles, o projeto cenográfico sofreu uma redução sensível de escala, embora só perceptível para aqueles que, de fato, vivenciaram o espaço original da Capela. Independente da fiel reprodução dos diferentes afrescos, uma das inovações tecnológicas utilizadas, relaciona-se com o emprego da fibra de vidro para a confecção do teto abobadado e de outros elementos (balaustas, púlpito, altar, candelabros). Teto projetado em módulos removíveis, e isso, para facilitar as tomadas do alto para o piso, o qual, simulava o cromático desenho da pavimentação marmórea, utilizou-se outro material, também, sintético: placas de linóleo.

Valeria comentar, ainda, a poderosa cenografia do arquiteto Mário Chiari, cenógrafo preferido de Visconti (“Gattopardo”, “Morte in Venezia”, entre outros filmes) e que gentilmente me proporcionou visitar toda a preparação cenográfica do filme “A Bíblia”, particularmente, o projeto das diferentes simulações, escalas e detalhes da Torre de Babel, com suas maquetas em diferentes escalas e cuja parte terminal teve como suporte um elevado pico de montanha no norte da África com deslumbrante paisagem.

Esse preâmbulo teve apenas a intenção de caracterizar que a cenografia cinematográfica, particularmente nas décadas seguintes ao término da Segunda Guerra, e até mesmo antes, era considerada consensualmente uma das atribuições do arquiteto, pois, exigia uma formação profissional adequada. Importantes filmes, no período, revelaram extraordinárias criações cenográficas premiadas

e assinadas por arquitetos. Todavia, hoje, essas criações, face o advento das tecnologias computacionais, passaram a integrar a categoria “efeitos visuais” e/ou “efeitos especiais” nas premiações hollywoodianas.

Ao longo da história do cinema, são memoráveis os diferentes e criativos expedientes, artifícios, truques cenográficos e efeitos especiais de natureza analógica que visavam surpreender o público, tanto no cinema mudo quanto falado, e isso, na composição de espaços internos e externos. Basta lembrar as monumentais reconstruções históricas, os imaginários ambientes de doces e alegres fábulas, bem como, os dramáticos ambientes de filmes de terror e as visões criativas relacionadas com enredos de ficção científica entre outras modalidades de situações e problemas de natureza cenográfica.

## **CENÁRIO II**

Com o advento das novas tecnologias computacionais, o saber cenográfico analógico vem sendo “desconstruído” em suas fundamentais formulações e práticas por uma cenografia virtual. Acontecimento que não deve ser entendido como destruição desse saber cenográfico tradicional, mas, perda de seu caráter hegemônico, pois, ele continua coexistindo com as novas tecnologia, limitando-se, porém a realização trivial de cenografias de interiores, maquetas e, principalmente, a captação de espaços exteriores e paisagens. Emerge, portanto, um novo saber cenográfico fazendo uso de uma cenografia produzida digitalmente no universo da realidade virtual.

A multiplicidade de recursos técnicos proporcionados pelas novas tecnologias, particularmente aqueles da desvinculação da relação figura/fundo, vem promovendo sobreposições de imagens e figuras, eliminação ou multiplicação (clonagem) delas, permitindo, assim, esvaziar espaços, eliminar ou adicionar elementos, criando multidões virtuais, tanto de pessoas quanto de animais, cidades e cenários siderais, planetários. E mais, o uso e manipulações cromáticas, intensidades luminosas, efeitos especiais antes impensáveis, articulando figuras humanas ou robôs que se deslocam velozmente no espaço enfrentando todo o tipo de artefactos, em nível de pura ficção (maquetas no espaço cósmico, naves espaciais, paisagens extraterrenas, etc.) que adquirem, virtualmente, autonomia de vôo e presença em diferentes sobreposições, tais como: animados confrontos entre multidões, batalhas, espetaculares lutas entre heróis e vilões, monstros e alienígenas, animais pré-históricos entre outras composições delirantes.

A possibilidade de introduzir objetos virtuais em cena, criando a ilusão que diferentes autores estejam interagindo e até mesmo circular entorno desses objetos e, ao mesmo tempo, terem suas sombras projetadas como se tratasse de um espaço real agilizadas por movimentos de câmara tais como: *zoom, pan e travelling*, são recursos estes que ajudam a parecer real essa cenografia virtual auxiliada por computador. Hoje, no âmbito dessa nova tecnologia criou-se um mercado específico. Empresas especializadas comercializam *softwares* destinados à criação de cenários virtuais, permitindo composições de atores com cenários tridimensionais (3D) que acompanham de forma bastante realística os movimentos da câmara, propiciando uma nova possibilidade criativa e, principalmente, para os produtores de filmes e programas televisivos, a redução de custos operacionais e a conseqüente sedução visual que essas produções cinematográficas e televisivas, em sua grande maioria, promovem e estimulam sob o efeito entorpecente da espetacularização e deleite de multidões, um desenfreado consumo.

Sem dúvida, essa realidade promovida pelas novas tecnologias da computação, vem afetando as práticas tradicionais de profissionais, sejam eles arquitetos ou não, envolvidos com o universo cenográfico do cinema e também com as difusas redes televisivas e seus programas comerciais. E mais, essas novas práticas computacionais vêm afetando, também, a indústria cenográfica no seu âmago, fazendo com que, imensas oficinas de cenários e armazenamentos (depósitos), espaços estes que antes privilegiavam a madeira, revestimentos, móveis, tecidos, tintas, instalações elétricas, etc, agora, dão lugar a pequenas salas informatizadas, reduzindo assim, não apenas os espaços físicos das empresas cinematográficas, mas também, o conjunto de equipamentos necessários para a confecção de cenários e, principalmente, o número de pessoas envolvidas, ou seja, a mão-de-obra que muito incide nos custos da produção de filmes, principalmente aqueles de natureza histórica que exigem extensas ocupações espaciais.

Esse novo contexto, portanto, que vem permitindo que operadores de computação tomem o lugar de arquitetos e vídeo-designers, e reduzindo o trabalho de marceneiros, pintores, estucadores, eletricitas, aderecistas entre profissões afins, promovendo assim, a emigração dessa mão-de-obra para outros mercados que, também, se encontram saturados e voltados para a realização de *shows*, eventos, entretenimentos em geral. Ocorrência que vem favorecendo, também, de alguma forma, o índice de desemprego, realidade essa tão visível na atual fase do capitalismo informacional em seus diferentes níveis de produção.

Nos encontramos, portanto, frente ao que Virilio denominou *estética do desaparecimento* (realidade virtual, digital), em relação ao mundo da representação, ou seja, à *estética da aparência* (mundo da representação analógica). Todavia, do ponto de vista teórico, portanto, conceitual, essa percepção viriliana, fenomenológica e binária, tem limitações e não explica outras conotações que se estabeleceram nas transformações ocorridas com este saber específico da cenografia cinematográfica, agora sob a égide dos avanços tecnológicos. Acontecimento que merece, de fato, um novo entendimento, pois, trata-se de um novo saber o qual, anteriormente, na sociedade industrial, estava especificamente relacionado com a formação básica e profissional do arquiteto e de seu exercício ou com profissionais de áreas de conhecimento afins (trabalho interdisciplinar em que participam roteiristas, artistas plásticos, historiadores, engenheiros, designers, entre outras profissões), geralmente sob a coordenação de um arquiteto. Saber cenográfico este que, em última instância, quando traduzido em relações de micropoderes, passa pelo crivo decisório de diretores ou de produtores de filmes, cujos custos na confecção de cenários pesam muito no orçamento dessas produções.

Aplicando os pressupostos foucaultianos especificamente ao saber cenográfico, este, enquanto saber, não se encontra desvinculado de relações de poderes (micropoderes), os quais coexistem com os processos de subjetivação de seus criadores, e isso, enquanto construções individuais e coletivas orientadas, de regra, para o mercado cinematográfico (inclusive, televisivo/publicitário). Portanto, o problema que se coloca relaciona-se com uma formação profissional específica e visa caracterizar que tipo de instituição acadêmica, pública ou privada (dispositivo disciplinar de micropoderes), ou mesmo, instituição empresarial, que seria, hoje, compatível com a formação de cenógrafos voltada para as novas tecnologias da computação.

Desconheço, na configuração ampla de quase duas centenas de escolas de Arquitetura e Urbanismo no país, e até mesmo em nível planetário, o oferecimento de disciplina de cenografia cinematográfica, mesmo optativa, como nos idos da década de 50 na Faculdade de Arquitetura de Roma. Sem dúvida, existem instituições de ensino que oferecem cursos específicos de cinema, comunicação visual, incluindo disciplinas específicas de cenografia cinematográfica. Entretanto, a questão que hoje se formula relaciona-se especificamente com a formação do profissional, seja ele arquiteto ou não, em cenografia virtual, utilizando a instrumentalidade digital.

Enfocando a questão, constata-se a falta de organismos estruturados, instituições específicas de ensino voltadas para

essa atual demanda. A essa ausência se soma a carência de publicações específicas que torna esse novo conhecimento uma coisa rara, particularmente no nosso país, onde, até mesmo a denominada Arquitetura Virtual e sua prática demonstra-se, ainda, incipiente, pois, a utilização instrumental do CAD, nas escolas de arquitetura e de design, tem limitações extremas para competir com os *softwares* monopolizados por corporações internacionais, empresas que detêm esses conhecimentos e os comercializam, inclusive, oferecendo prestação de serviços através de equipes formadas e treinadas em seu seio e voltadas para a criação de cenários virtuais em projetos destinados a produtores de filmes e programas televisivos.

Constata-se, também, que empresas cinematográficas e televisivas, cada vez mais, utilizam a cenografia computacional, pois, elas se associam ou até mesmo incorporam empresas especializadas, caracterizando, assim, uma limitação mais rigorosa para o mercado profissional nessa nova área de saber/poder e em que, a construção subjetiva de seus criadores fica condicionada, de regra, tanto ao apelo mercadológico, quanto ao da espetacularização visando estimular o consumo de filmes (cinemas, DVDs, Internet) e de programas televisivos.

Frente à questão que naturalmente se formula e se relaciona com o perfil do profissional que estaria preparado para desenvolver projetos de cenografia virtual, atividade profissional que deve incluir não apenas um novo saber artístico, mas também o domínio da tecnologia computacional que se encontra, por sua vez, em permanente transformação. Entretanto, a questão não se esgota nessas duas exigências de exterioridades, formas de expressão, o que se diz e formas de conteúdo, o que se vê, mas, o que se pensa, e isso, no sentido de uma visão de mundo, ou seja, de uma ética.

Ética que deveria não apenas conter e expressar uma nova percepção estética à guisa de uma obra de arte (um bloco de sensações), e isso, através de novas percepções (perceptos) e afetos (no caso específico da cenografia), mas, como incorporar, por sua vez, elementos técnicos (novas tecnologias) que entram nas sensações, porém, não as determinam e, também, fazer transparecer, nela uma ética enquanto “visão de mundo”, uma nova relação de poder, criando uma trilogia tão expressiva no pensamento de Guattari: estética/ética/política.

Considerando que nos encontramos no âmbito de “Sociedades de controle” (Deleuze), momento este diferente das “Sociedades disciplinares” estudadas por Foucault, pode-se constatar a multiplicidades de instituições que ainda coexistem e exercitam micropoderes disciplinares, embora não mais

hegemônicos e que, de certa forma, vêm contribuindo com a nova hegemonia exercida pelos poderes que mais diretamente afetam as nossas vidas. E isso, na forma de uma violência não explicitada, principalmente, por meio do exercício difuso de diferentes mídias, pois, elas promovem e são responsáveis pela construção das nossas subjetividades individuais e coletivas, e isso, hoje, em dimensão planetária. Micropoderes estes amplamente difundidos através dos “espaços de fluxos” que constituem complexas redes de informação e comunicação direcionadas para o *marketing*. Fato que vem promovendo um desenfreado estímulo ao consumo e moldando uma específica e enganosa “visão de mundo” (ética), favorecendo, assim, o controle das práticas sociais através da comunicação visual, principalmente, televisiva e cinematográfica.

### CENÁRIO III

Problematizar o saber cenográfico no âmbito de uma sociedade pós-industrial sob a égide do desenvolvimento tecnológico e demarcado por novos saberes, diferentes relações de poderes e de processos de subjetivação, constituiu o objetivo deste breve relato, o qual, todavia, fica em aberto para outras indagações, tais como: qual o perfil do profissional que estará preparado para desenvolver projetos cenográficos virtuais? Que específicas disciplinas e técnicas essa profissão deveria ter? Que conceitos e perceptos se enquadram nessa nova forma de representação do espaço tridimensional enquanto realidade virtual? Que visão de mundo (ética/estética) propor? .

Por fim, pergunta-se: esse novo saber da cenografia virtual é uma atribuição profissional específica do arquiteto? Do video-designer? Do comunicador visual? Do artista plástico? De todos eles juntos? Ou apenas atribuição de grandes empresas, poderosas corporações que criam “softwares” e que educam e mantêm os criadores das cenografias virtuais para filmes e programas televisivos sob um silencioso controle de um anonimato difuso?

Eis uma questão que merece uma reflexão mais detalhada e conseqüente, e isso, no mínimo, caracterizando e perguntando: que “visão de mundo” deve emergir em nossa contemporaneidade, relacionada com uma nova dimensão política no âmbito de novos saberes estéticos/éticos? Provavelmente: “(...)uma política de uma ética da singularidade, uma ruptura com os consensos, os ‘lenitivos’ infantis destilados pela subjetividade dominante” (Guattari).

Finalizando, nada como um apelativo *The End*, sugerindo aos interessados na questão, participarem e, quem sabe... brevemente... nos próximos cenários... da RUA...