

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

AYANA DANDARA ANSELMO SANTOS

**DE DOGVILLE A GREENWICH VILLAGE:
Percepções Sobre o Espaço Fílmico em Von Trier e Hitchcock**

LARANJEIRAS/SE
2022

AYANA DANDARA ANSELMO SANTOS

**DE DOGVILLE A GREENWICH VILLAGE:
Percepções Sobre O Espaço Fílmico em Von Trier e Hitchcock**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Sergipe, como parte das exigências para a obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Prof. Dr^a. Maria Cecília Pereira Tavares

Coorientador: Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco

LARANJEIRAS/SE
2022

AYANA DANDARA ANSELMO SANTOS

**DE DOGVILLE A GREENWICH VILLAGE:
Percepções Sobre O Espaço Fílmico em Von Trier e Hitchcock**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Sergipe, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Aprovado em: 18/11/2022

Banca Examinadora

Prof. Dr.^a Maria Cecília Pereira Tavares

Orientadora | Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Prof. Dr. Diogo Cavalcanti Velasco

Coorientador | Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Prof.^a Msc. Leonardo Teixeira Kelsch

Examinador Interno | Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Heloísa Diniz de Rezende

Examinadora Externo | Arquiteta e Urbanista

LARANJEIRAS

2022

AGRADECIMENTOS

Com felicidade concluo este trabalho e esta grande etapa da minha vida. Agradeço muito aos meus pais por sempre cuidarem de mim e me apoiarem, eu amo vocês. Espero ser sempre motivo de orgulho para nossa família.

Agradeço à minha orientadora, Cecília, e ao meu coorientador, Diogo, por terem embarcado nessa comigo. Posso dizer que aprendi muito com vocês, serei eternamente grata.

Agradeço, especialmente, aos meus amigos que não só acompanharam a minha jornada como estiveram presentes lado a lado, trilhando o mesmo caminho que eu durante a faculdade. Não foi fácil, mas posso dizer que junto de vocês os meus dias foram os melhores. Desejo muito sucesso a cada um de vocês e que sempre possamos estar juntos.

Por fim, agradeço também a todos que incentivaram, de alguma forma, o meu amor pela arte, pela leitura, pela arquitetura e pelo cinema.

Até a próxima.

RESUMO

Entende-se que a arquitetura está presente no cinema e que, aliada a outros elementos cinematográficos, pode ser uma boa ferramenta para o desenvolvimento da narrativa de um filme, transmitindo para o espectador diversos significados através dos cenários em que se encontra. Assim, o presente trabalho pretende produzir análises do espaço fílmico dos filmes *Dogville* (2003) e *Janela Indiscreta* (1954), selecionados por possuírem espaços tão contrastantes e que instigam a percepção do espectador. Para isso, a pesquisa, inicialmente, examina obras teóricas acerca da Arquitetura e Urbanismo, do papel de nossos sentidos na nossa percepção da arquitetura, assim como a percepção no cinema e o processo participativo do espectador no filme. Deste modo, o trabalho traz elucidaciones sobre como a arquitetura é construída no cinema para que ela seja mais do que apenas um plano de fundo para um filme, instigando a percepção e evocando emoções no espectador, tornando a experiência de ver um filme em uma experiência participativa.

Palavras-chave: Arquitetura; Cinema; Espaço Fílmico; Percepção; Lars Von Trier; Alfred Hitchcock;

ABSTRACT

It's understood that architecture is present in cinema and that, combined with other cinematographic elements, it can be a powerful tool to the development of a film's narrative, conveying to the viewer multiple meanings through its sets. Thus, this work aims to produce analyses of the filmic space of the movies *Dogville* (2003) and *Rear Window* (1954), selected for having contrasting spaces that instigate the viewer's perception. To this end, this research first examines theoretical works about Architecture and Urbanism, about the role our senses play in our perception of architecture and also our perception of cinema and the participative process of the viewer in a movie. Therefore, this work brings elucidations of how architecture is built in cinema so it can be more than just a background for a film, instigating the viewer's perception and evoking emotions onto them, turning the experience of watching a movie into a participative one.

Keywords: Architecture; Cinema; Filmic Space; Perception; Lars Von Trier; Alfred Hitchcock;

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - A Casa da Cascata (1939)	10
FIGURA 2 - O Museu de Mineração Allmannajuvet (2016)	11
FIGURA 3 - Parte do cenário do filme Janela Indiscreta	26
FIGURA 4 - Reconstrução da planta do apartamento de L.B. Jeffries	27
FIGURA 5 - Cidade de Dogville vista de cima	28
FIGURA 6 - A cidade de Dogville durante a noite	29
FIGURA 7 - Palco do Teatro Olímpico, em Vicenza	31
FIGURA 8 - O casal Thorwald, divididos por uma parede	36
FIGURA 9 - Projeto do panóptico, de Jeremy Bentham	39

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
A ARQUITETURA E OS SENTIDOS	4
1.1 OS SISTEMAS PERCEPTUAIS E A HEGEMONIA DA VISÃO	5
1.2 ATMOSFERAS E PERCEPÇÃO	10
VISUALIDADE HÁPTICA E A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR NO CINEMA	16
A ARQUITETURA NO CINEMA	24
3.1 O VISÍVEL E O INVISÍVEL	26
3.2 DOGVILLE, UM EXEMPLO DE COMUNIDADE	31
3.3 O OLHAR VOYEUR	37
IMAGINAÇÃO, ESPAÇO E CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

INTRODUÇÃO

Em muitas culturas e sociedades, a visão é considerada há tempos como o mais nobre dos sentidos. Segundo Pallasmaa (2011, p. 16), durante a Renascença, a visão fazia parte de um sistema hierárquico de sentidos na qual ela estava no topo e o tato na base. Para Aristóteles (apud Pallasmaa, 2011, p. 15), a visão era o mais nobre dos sentidos "por que ela aproxima mais o intelecto, em virtude da imaterialidade relativa de seu conhecimento". Sendo assim, a visão é comumente relacionada ao conhecimento e à luz, e também à verdade. Em *Modernity and the Hegemony of Vision* (1993), David Michael Levin¹ declara que desde os gregos antigos, a cultura ocidental tem sido dominada pelo paradigma centrado nos olhos. Uma interpretação do conhecimento, da verdade e da realidade gerada pela visão e nela centrada.

Essa predileção da nossa cultura pela visão também pode ser observada na maneira de produzir e praticar arquitetura. Afinal, como todas as artes, a arquitetura reflete questões e condições humanas e da nossa sociedade. Mas, ao se distanciar de outros sentidos, a arquitetura se mostra desconectada e isolada do corpo, e o observador estaria desconectado do ambiente.

A experiência de vivenciar uma arquitetura que rejeita os outros sentidos — especialmente, o tato — exceto a visão, é uma experiência apática. Obras que, nos dias de hoje, buscam ser apenas produtos visuais e superficiais que enfatizam a aparência e a estética perdem sua plasticidade e interação com o corpo humano e as pessoas, e transformam “a arquitetura em cenários teatrais para os olhos, em uma espécie de cenografia destituída da autenticidade da matéria e da construção” (Pallasmaa, 2005, p. 30).

Como formas de arte, a arquitetura e o cinema estão extremamente próximas uma à outra. Pois, além de sua estrutura espacial e temporal, ambas conseguem articular o espaço vivido e servem de mediadoras de imagens compreensivas da vida (Pallasmaa, 2012). Entretanto, enquanto os espaços arquitetônicos da vida real podem ser vivenciados presencialmente, onde além de vê-los, podemos estar e participar deles, o espaço no cinema é apenas uma representação e uma simulação da realidade, sendo vivenciado e percebido de maneira diferente.

No final do século XIX, quando imagens em movimento foram projetadas ao público, dando início ao que chamamos de cinema, o espectador contava especialmente com o sentido da visão para viver a experiência do filme, pois o advento do som dentro do filme ainda não havia ocorrido. O que não significa dizer que apenas assistir as imagens em movimento não traz nenhum tipo de impacto. Na primeira exibição de *A Chegada do Trem na Estação* (1895), dos irmãos Lumière, parte do público teve uma reação assustada ao ver o trem vindo em sua direção, por mais que aquilo fosse uma mera simulação da realidade. Hoje, com a combinação da montagem de imagens, som, e diversos elementos que formam a narrativa, temos um cinema mais instigante, mas ele sempre foi sensorial. Para Christian Metz (1972),

¹ David Michael Levin é filósofo e professor de filosofia na Northwestern University no estado americano de Illinois. <<https://www.ucpress.edu/book/9780520079731/modernity-and-the-hegemony-of-vision>> Acesso em maio de 2022.

nenhuma outra arte captura e envolve tão fortemente o espectador como o cinema, dando a sensação de se estar diante de um acontecimento real, provocando um processo de participação emocional e sensorial da platéia.

Então, assistir a um filme não é uma experiência neutra. O filme, através da cenografia e de seus espaços arquitetônicos, é capaz de nos envolver em sua trama e transmitir significados por fora de um sistema óptico, nos comunicando mais do que apenas coordenadas espaciais (Koeck, 2012).

Similarmente, tanto as artes do cinema quanto a da arquitetura possuem estrutura espacial e temporal. Enquanto a arquitetura é uma das artes responsáveis por nos integrar ao mundo, enriquecendo a nossa experiência existencial no mundo real, o cinema, além de ser uma arte que reproduz e expressa a experiência humana dentro de uma tela, possui uma qualidade háptica que nos faz sentir sensações como se estivéssemos participando do filme, nos envolvendo em sua narrativa. Entendendo-se a problemática, este trabalho propõe-se a estudar a conexão entre o cinema e a arquitetura, como a nossa percepção do mundo é transferida para a tela do cinema, investigando também a maneira que a arquitetura age como um elemento importante para o desenvolvimento da narrativa e como ela pode afetar o espectador, sendo mais do que apenas um adereço visual adicionado ao filme.

Dessa forma, este trabalho tem o objetivo de produzir análises dos filmes pré-selecionados *Dogville*, de Lars Von Trier e *Janela Indiscreta*, de Alfred Hitchcock, analisando a arquitetura presente no espaço fílmico, aliada a um estudo sobre percepção. Assim, deverão ser considerados os seguintes objetivos específicos:

- Investigar os efeitos que a arquitetura tem em nossos sentidos;
- Entender o cinema como uma arte háptica e o papel da percepção humana no ato de assistir um filme.

Para o cumprimento dos objetivos propostos, fez-se necessário a utilização dos seguintes procedimentos metodológicos:

- Referencial teórico relativo aos sentidos humanos, Arquitetura & Urbanismo e Cinema;
- Pesquisa filmográfica, considerando a maneira que o espaço arquitetônico e urbano é colocado em cena, tendo papel de impulsionador da narrativa no filme, podendo instigar no espectador diferentes sensações e emoções.
- Análises dos filmes *Dogville (2003)* e *Janela Indiscreta (1954)*. Foram escolhidos filmes a partir do critério de contraste, a partir da diferença de como os espaços fílmicos são representados. Ambos os filmes trabalham questões de ética e moral de maneiras diferentes e utilizam o cenário de maneiras diferentes para transmitir as mensagens de suas narrativas. Dessa forma, se fez necessário analisar os espaços visíveis e não-visíveis dos filmes, além de analisar os personagens e suas relações com o espaço ao seu redor.

Dessa maneira, o trabalho estrutura-se Introdução e mais três capítulos principais, seguidos pela conclusão do trabalho. O primeiro capítulo apresenta um panorama sobre a

conexão entre a arquitetura e os sentidos humanos, desde o paradigma da visão que existe na sociedade e que atinge a arquitetura, até como percebemos o espaço e suas atmosferas, através da **fenomenologia**. O segundo capítulo trabalha a definição de **visualidade háptica** e como ela pode ser vista no cinema, além da **experiência participativa** do espectador no cinema. O terceiro capítulo **investiga a arquitetura** e os **espaços** dos filmes selecionados, observando também a maneira que os personagens estão inseridos e interagem com o espaço. E por fim, as considerações finais acerca de todo o trabalho.

Pretendemos, assim, contribuir para o estudo da relação entre a arquitetura e o cinema, evidenciando o papel da arquitetura na narrativa cinematográfica e entendendo como participamos do filme, embora não estejamos fisicamente no espaço fílmico apresentado dentro da tela.

1. A ARQUITETURA E OS SENTIDOS

“Toda experiência comovente com a arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria e escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência existencial, nossa sensação de pertencer ao mundo.” (PALLASMAA, 2011, p. 39)

A experiência de vivenciar a arquitetura é altamente afetada pela maneira que ela provoca e instiga nossos sentidos. Embora a arquitetura focada na visão seja a mais prevalente em nossa sociedade nos dias atuais, também pode-se produzir uma arquitetura que reconheça outros sentidos, como o tato. Alguns teóricos especialistas no tema, como o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa, tem críticas sobre a arquitetura desprovida de autenticidade que rejeita o tato e foca apenas no sentido da visão. Para Pallasmaa (2011), uma experiência de arquitetura significativa é mais do que apenas “uma série de imagens isoladas na retina”, a arquitetura deve articular a experiência de se fazer parte do mundo e reforçar nossa sensação de realidade e identidade pessoal, indo além da arquitetura que produz edifícios como produtos visuais, desconectados da profundidade existencial.

Embora a arquitetura significativa seja construída em massa e matéria no “mundo real”, ela é capaz de transcender a física ao projetar significados existenciais ao espaço vivido, e assim, somos também capazes de entrar em uma dimensão mental de imaginação e sonhos. Segundo Pallasmaa (2012, p. 158), “quando vivenciamos o espaço vivido, memória e sonho, medo e desejo, valor e significado, unem-se aos perceptos reais”.

Como artes, cinema e arquitetura se assemelham pois ambas possuem uma estrutura espacial e temporal, além de conseguirem articular o espaço vivido e servirem de mediadores de imagens compreensivas da vida (Pallasmaa, 2012). A diferença é que o cinema apenas projeta essas imagens através de uma câmera, e ainda assim, de alguma forma, constrói espaços urbanos, arquitetônicos e interações humanas na nossa mente. É pela nossa capacidade de imaginação e memória que o cinema se torna uma experiência, muitas vezes, tão marcante.

Em *A Significação do Cinema* (1972), Christian Metz² nota que mais do que outros tipos de arte como pintura e teatro, o filme nos faz sentir como se estivéssemos assistindo a um espetáculo da vida real, desencadeando um processo perceptivo e afetivo de “participação”. Podemos não estar fisicamente no espaço representado pelo filme, mas percebemos o espaço e através das imagens apresentadas pela câmera, nos colocamos nesse espaço fílmico.

Para Walter Benjamin³ em *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935), ensaio onde ele procura as semelhanças entre cinema e arquitetura, ambas são artes tácticas. Assim como Metz (1972), Pallasmaa também nota que a participação do espectador no cinema acontece a partir do nosso sistema háptico, que evoca uma experiência sinestésica.

² Christian Metz foi um teórico de cinema nascido na França. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Christian_Metz> Acesso em Maio de 2022.

³ Filósofo e crítico alemão, suas obras, principalmente *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, se tornaram importantes para acadêmicos após sua morte. <https://en.wikipedia.org/wiki/Walter_Benjamin> Acesso em Maio de 2022.

Pode-se dizer que “o filme é visto com músculos e pele tanto quanto pelos olhos” (PALLASMAA, 2012, p. 160, tradução nossa)⁴.

Então, este trabalho tem o propósito de estudar e analisar a nossa experiência, tanto com a arquitetura do mundo real quanto com a arquitetura fílmica, a partir dos nossos sentidos e percepção, mas principalmente, como os espaços fílmicos afetam nossas emoções, partindo do princípio que o cinema é uma arte háptica e que consegue nos envolver mesmo se não estamos fisicamente no espaço criado pelo filme.

1.1 OS SISTEMAS PERCEPTUAIS E A HEGEMONIA DA VISÃO

Desde crianças, quando temos aulas de ciências, aprendemos que nós, seres humanos, possuímos cinco sentidos que nos possibilitam interagir com o mundo no nosso dia-a-dia. Entretanto, James J. Gibson⁵ (1966) declara que essa lista de cinco sentidos apresentada a todos nós é inadequada pois falha em considerar outros tipos de experiências proprioceptivas⁶ e em incluir experiências derivadas dos cinco órgãos – olhos, ouvidos, pele, nariz e nervos gustativos – quando estão ativos. Em vez disso, Gibson (1966) oferece uma classificação de cinco sistemas perceptuais, sendo eles sistema orientador, sistema auditivo, sistema palato-olfativo, sistema visual e sistema háptico.

O psicólogo declara que os cinco sistemas perceptuais se sobrepõem uns aos outros e se relacionam, não sendo mutuamente exclusivos, muitas vezes focam na mesma informação – essa informação pode ser captada tanto por vários sentidos ao mesmo tempo, quanto apenas por um, dependendo da situação. E é por ter a função de captar informações, e não somente suscitar sensações, que um termo diferente de “sentido” deveria ser usado. Para Gibson (1966), captar informações de estímulos não implica em ter sensações, já que as sensações não seriam um pré-requisito da percepção, que por sua vez, inclui muito mais do que “sensações”.

O sistema orientador de Gibson (1966) explica como um animal pode se orientar no mundo de diversas maneiras através do sistema vestibular⁷, responsável por receber estímulos de movimento. Começando pela orientação mais primitiva, a orientação do animal terrestre à terra, em que todos os animais estão submetidos à força da gravidade, que nos “puxa” para o centro do planeta, indo até a orientação do corpo em relação a outros objetos, até a orientação locomotiva e a orientação geográfica.

O sistema auditivo não tem como função apenas ouvir, mas “captar a direção de um evento, permitindo a orientação até ele e captar a natureza do evento, permitindo a sua identificação” (Gibson, 1966, p. 75, tradução nossa)⁸. O sistema torna possível que localizemos um evento ao ouvir algo e virar nossas orelhas e cabeça até encontrar a fonte do

⁴ “A film is viewed with the muscles and skin as much as by the eyes.”

⁵ Psicólogo, James J. Gibson foi um dos grandes contribuidores para a área de percepção visual. <https://en.wikipedia.org/wiki/James_J._Gibson> Acesso em Maio de 2022.

⁶ Propriocepção é a habilidade sensorial capaz de reconhecer a localização espacial do corpo, sua posição e orientação, a força exercida pelos músculos e a posição de cada parte do corpo em relação às demais, sem utilizar a visão. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Propriocep%C3%A7%C3%A3o>> Acesso em 2022.

⁷ Conjunto de órgãos internos, localizados dentro do ouvido, responsáveis pelo movimento do corpo humano. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Aparelho_vestibular> Acesso em Maio de 2022.

⁸ “Its exteroceptive function is to pick up the direction of an event, permitting orientation to it, and the nature of an event, permitting identification of it.”

som emitido. Além disso, o sistema tem a capacidade de registrar os sons feitos por nós mesmos ao falar.

Segundo Pallasmaa (2011), a audição é capaz de estruturar e articular a experiência de entendimento do espaço, mesmo que não estejamos cientes de sua importância para a experiência no espaço. Através da consideração do arquiteto de que “cada prédio ou espaço tem seu som característico” (Pallasmaa, 2011, p. 48), podemos seguir o pensamento de que o som oferece uma qualidade de caracterização ao espaço: reconhecemos uma avenida movimentada pelo som dos motores de automóveis e suas buzinas, dos pedestres e eventos que acontecem por toda sua extensão; da mesma forma que reconhecemos o espaço de uma escola ou *playground* ao escutar a algazarra causada por crianças conversando e brincando.

É de conhecimento popular que os sentidos do olfato e do paladar estão relacionados, visto que para degustar algo precisamos do nosso olfato. Como sistemas perceptuais, Gibson (1966) diz que o olfato e o paladar podem ser definidos pela sua função. Segundo ele, o paladar é um sistema perceptual de grande importância, controlando a ingestão. Faz parte do “mecanismo de conseguir comida”, que envolve as atividades de encontrar comida, levá-la à boca, mastigar e engolir. Já a função do sistema perceptual do olfato é “primeiro avaliar e identificar a fonte do odor no ambiente e, em segundo, orientar e controlar o comportamento, incluindo a locomoção, em relação à fonte” (Gibson, 1966, p. 146, tradução nossa)⁹.

O sistema visual, composto por olhos e todo um sistema nervoso que dá apoio a eles, é capaz de receber estímulos da luz de um ambiente para formar uma imagem na retina, assim podemos enxergar o mundo. Embora uma pessoa comum diga que os olhos servem para “olhar uma fotografia” ou “reconhecer pessoas”, o sistema visual, segundo Gibson (1966), pode ser útil para “1. detectar a disposição do seu entorno; 2. detectar mudanças; e 3. detectar e controlar a locomoção” (p. 156, tradução nossa)¹⁰. Dessa maneira, o sistema visual pode detectar, no ambiente, tanto mudanças grandes quanto mudanças menores e sutis.

Por fim, o sistema háptico pode ser considerado um dos sistemas mais complexos do corpo, porque através de diferentes estímulos, consegue estimular inúmeras percepções. Gibson (1966) classifica o sistema háptico por toque passivo, que depende do ambiente como fonte de estímulo, e o toque ativo ou percepção exploratória, que depende da percepção ativa do ambiente através do toque. Enquanto o toque passivo pode ser exemplificado como uma pena que esfrega na pele de um indivíduo ou o contato dos pingos de água de chuva com a nossa pele quando não temos guarda-chuva, o toque ativo nos permite segurar, apalpar, pressionar, esfregar, entre outras ações, um objeto. Assim, podemos sentir seu formato, proporções, textura, peso, rigidez e plasticidade. Dentro desses sistemas, temos as percepções de temperatura, que processa as informações do ambiente através do contato da pele com uma superfície ou contato com o ar; a percepção de dor, que através do toque nos faz passar por uma experiência dolorosa, informando-nos do perigo do ambiente ou situação que nos encontramos; e o que social, que nos mantém em contato com outras pessoas.

Entre tantos sistemas e funções que detectam estímulos através de diferentes mecanismos, para Pallasmaa (2011, p. 10), “todos os sentidos, incluindo a visão, são

⁹ “The function of this perceptual system is, first, to evaluate and identify the source of the odor in the environment and, second, to orient and control behavior, including locomotion, with respect to the source.”

¹⁰ “Vision is useful for (1) detecting the layout of the surrounding, (2) detecting changes, and (3) detecting and controlling locomotion.”

extensões do tato; os sentidos são especializações do tecido cutâneo, e todas as experiências sensoriais são variantes do tato e, portanto, relacionadas à tatilidade”. A questão da tatilidade é tão importante para Pallasmaa porque segundo ele, “a corporificação não é uma experiência secundária; a existência humana é fundamentalmente uma condição corpórea” (2013, p. 13). O nosso corpo é o que integra a nossa experiência com o mundo, sendo importante para lembrar quem somos e nos localizarmos e transitarmos pelo espaço. Com o nosso corpo, pomos os pés para fora de casa, caminhamos pela cidade, sentimos as texturas dos muros ao nosso redor, essa é a experiência de viver na cidade (Pallasmaa, 2011).

O paradigma do oculo-centrismo na arquitetura é um problema para Pallasmaa porque isola os olhos de outros sistemas perceptuais, negligenciando principalmente o tato, restringindo a experiência arquitetônica à percepção visual, o que remove a complexidade e plasticidade da arquitetura, acabando por reforçar a sensação de isolamento (Pallasmaa, 2011). Segundo o arquiteto, a falta de humanismo das cidades contemporâneas é consequência desse comportamento, que nos traz, atualmente, a produção de uma arquitetura niilista.

De maneira breve, o niilismo, para Heidegger¹¹ (1977), quer dizer a ausência de valores e decadência do mundo. Segundo Pallasmaa (2011):

“O olho narcisista vê a arquitetura como um meio de auto expressão e como um jogo intelectual e artístico desvinculado de associações mentais e societárias, enquanto o olho niilista deliberadamente promove o isolamento e a alienação sensoriais e mentais. Em vez de reforçar a experiência do mundo integrada e centrada no corpo, a arquitetura niilista desconecta e isola o corpo, e, em vez de tentar reconstruir a ordem cultural, torna impossível uma leitura da significação coletiva.” (PALLASMAA, 2011, p. 22)

Tudo isso é permitido a partir do distanciamento causado pela visão, considerando que o tato é um sistema de intimidade, que faz com que nos identifiquemos uns com os outros e que cria aproximação entre as pessoas e o mundo ao nosso redor. Uma das causas atribuídas a esse comportamento da sociedade, é o avanço tecnológico. Para Pallasmaa (2011), os ambientes que mais provocam uma sensação de isolamento são os espaços avançados tecnologicamente, como aeroportos e hospitais.

Além de afetar a arquitetura, o paradigma visual afeta também o planejamento urbano das cidades que, atualmente, favorece a descorporificação e idealização (Pallasmaa, 2011). A cidade é pensada de maneira que a nossa locomoção seja feita através de veículos motorizados, contribuindo ainda mais para o isolamento, se formos considerar automóveis individuais. Ainda, a arquitetura que busca ser surpreendente visualmente ou monumental, se espalham pela cidade, transformando a cidade em cenários para os olhos, destituídos de significado e autenticidade. Talvez um exemplo real seja a cidade de Brasília, que em seu eixo monumental, não favorece a integração do corpo com o espaço.

¹¹ Martin Heidegger foi um filósofo alemão, conhecido por suas contribuições à fenomenologia e ao existencialismo. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger> Acesso em Maio de 2022.

Apesar de suas críticas à fixação da visão no movimento modernista, Pallasmaa (2011) enaltece o arquiteto Le Corbusier, que consegue unir seu ótimo senso de materialidade e plasticidade para criar obras arquitetônicas que não rejeitem totalmente o tato como sentido fundamental da experiência arquitetônica. Como exemplo, cita a Villa Savoye que “nos faz acreditar na união da razão com a beleza, da ética com a estética” (PALLASMAA, 2011, p. 51).

Fica claro que idealmente, para Pallasmaa, a arquitetura e o planejamento urbano das cidades devem considerar mais do que a visão em seus projetos. Para uma experiência satisfatória de arquitetura, é preciso levar em consideração a corporalidade do homem e entender que interagimos com o mundo a partir de nosso sistema háptico, mas a arquitetura, ao refletir os paradigmas da sociedade, nos mostra que o oculocentrismo é uma questão que vem de muitos séculos atrás.

Historicamente, o sentido da visão é conceituado pela sociedade ocidental como o mais nobre de todos. Esse é um pensamento que vem desde a Grécia Antiga, onde filósofos comumente faziam alusões e metáforas sobre a visão, enaltecendo-a e relacionando-a à sabedoria e à verdade. Através dos escritos de Platão, pode-se perceber a importância que ele dava ao sentido da visão, relacionando-a com a criação da inteligência humana e da alma. Em *A República*, afirma que o olho e a luz estão relacionados pois ambos possuem semelhanças com o Sol. Para Platão, o olho além de esférico como o Sol, também possui sua própria luz.

Assim, o pensamento grego que enfatizava a importância da visão e as teorias de Platão continuam tendo grande significância com o passar dos séculos, chegando até mesmo na Idade Média. Para Martin Jay¹², em *Downcast Eyes - The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought* (1993), as práticas da religião cristã também foram de grande importância para a preservação dessa convicção. São Tomás de Aquino defendia “o uso de imagens distinguindo-as entre boa iconolatria e má idolatria” (Jay, 1993, p. 41). Enquanto a boa iconolatria adorava as imagens de maneira correta, a outra idolatrava incorretamente. Jay explica que essas imagens da religião se tornaram populares pois numa época em que grande parte da população não sabia ler e escrever, a adoração de imagens facilitava o trabalho daqueles que queriam educar os fiéis, fazendo estátuas ficarem conhecidas como “os livros dos analfabetos”.

Ao chegar na Renascença, temos a criação da perspectiva, um novo desenvolvimento teórico e prático das artes visuais, que contribuiu com o modo oculocêntrico de viver o mundo. A importância desse acontecimento está no fato que, na pintura, deixavam de existir diversos pontos de vista, agora havendo apenas um, que tornava o olho o ponto central e soberano da obra. Assim, a perspectiva permitia que elementos chave da obra fossem enfatizados e que a atenção do observador fosse chamada para esses elementos.

“A convenção da perspectiva, que só se aplica à arte europeia e que se estabeleceu pela primeira vez no início da Renascença, centraliza tudo no olho de quem vê. É como o fecho de luz de um farol - só que ao invés de a luz se mover para fora, são as aparências que se movem para dentro. As convenções denominaram aquelas aparências de *realidade*. A perspectiva torna o olho o único centro do mundo visível. Tudo converge para o olho

¹² Historiador americano, suas obras já exploraram o marxismo, o socialismo, a historiografia e a cultura visual.

como sendo ele o ponto de fuga do infinito. O mundo visível é organizado para o espectador assim como o Universo já foi antes organizado para Deus.” (BERGER, 1999 , p.18)

Ao longo dos séculos, pela hegemonia do sentido da visão continuar presente na sociedade, surgiram diversos críticos ao oclocentrismo. Com o surgimento de novas tecnologias, como a câmera fotográfica, fotografia e o cinema, filósofos faziam ainda mais conexões e análises sobre essas artes inseridas no contexto de valorização dos olhos e da visão. Para Roland Barthes¹³, sua preocupação com o visual parte da ciência, que interpreta o olhar de três maneiras: como informação (o olhar informa), como meio de relação (olhares são trocados) e em termos de possessão (pelo olhar eu toco, eu obtenho, eu capturo, eu sou capturado) (BARTHES, 1991). Na visão de Barthes, em todas as funções, o olhar está procurando por algo e isso lhe causa uma ansiedade que se manifesta quando ele vê fotografias. Através de análises em seus livros, Barthes chega a conclusões sobre o poder da fotografia e como nos afetamos pela imagem fotográfica. Ele reconhece que a fotografia não é a realidade, mas o que define a fotografia é justamente o fato de ser tão perfeitamente análoga à realidade. A fotografia tem o poder da significação, através de nossa vivência no mundo e percepções, podemos atribuir um significado à imagem, de acordo com o que ela nos faz sentir. O conceito de *studium*, que Barthes trabalha em seu livro *A Câmera Clara*, explica que a mensagem passada por uma imagem pode ser entendida objetivamente entre um grande número de pessoas, pois provavelmente, a mensagem foi intencionalmente colocada lá pelo próprio fotógrafo. Enquanto o *punctum*, é um conceito muito mais subjetivo, que atinge as pessoas de maneiras diferentes, pois elas se atentam a elementos que não foram colocados na imagem intencionalmente, e cada um é afetado de uma maneira diferente por esses elementos que compõem a imagem, a partir de sua própria vivência.

Apesar dos inúmeros significados que podem ser atribuídos a uma fotografia, a grande quantidade de imagens sendo produzidas e reproduzidas nos últimos anos não é necessariamente algo bom para a arquitetura. Segundo Pallasmaa (2011), a produção de arquitetura tem adotado uma postura publicitária de vender produtos visuais: a arquitetura atualmente está fixada na aparência, fixada em produzir uma arquitetura impressionante e memorável visualmente, esquecendo de instigar os outros sentidos. Susan Sontag¹⁴ (2004) diz que “uma sociedade capitalista requer uma cultura com base em imagens”, seguindo este pensamento, é possível supor que é interessante para o mercado capitalista que a arquitetura seja produzida por uma ótica publicitária, pois assim é fácil vendê-la.

Para Pallasmaa (2011), a arquitetura agora vista como uma imagem estática enquadrada pela lente da câmera, torna a arquitetura bidimensional e sem plasticidade. Nós não vivenciamos mais o nosso lugar do mundo através da nossa própria experiência, mas a observamos de fora, através de imagens. Isso nos desconecta da nossa experiência como seres humanos, da cidade, do espaço em que estamos e o que nos rodeia.

¹³ Escritor, filósofo, sociólogo, semiólogo e crítico literário francês.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Roland_Barthes> Acesso em Maio de 2022.

¹⁴ Susan Sontag foi uma premiada escritora, ensaísta, cineasta, filósofa, professora, crítica de arte e ativista dos Estados Unidos. Suas obras tratavam, principalmente, de cultura, mídia e fotografia.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Susan_Sontag> Acesso em Maio de 2022.

“À medida que as edificações perdem sua plasticidade e sua conexão com a linguagem e a sabedoria do corpo humano, elas se tornam isoladas no frio e distante reino da visão. Com a perda da tutilidade, das medidas e dos detalhes elaborados para o corpo humano - e particularmente para as mãos - as edificações se tornam repulsivamente planas, agressivas, imateriais e irreais. A desconexão da construção das realidades da matéria e do ofício humano transforma ainda mais a arquitetura em cenários teatrais para os olhos, em uma espécie de cenografia destituída da autenticidade da matéria e da construção.” (PALLASMAA, 2011, p. 30)

1.2 ATMOSFERAS E PERCEPÇÃO

Pallasmaa (2011) também critica o uso de materiais não naturais nas construções, como painéis de vidro, metais esmaltados e plásticos sintéticos, e sua superficialidade. Além de citar que o uso do vidro refletivo na arquitetura “reforça a sensação de sonho, de irrealidade e alienação” (2011, p. 30), os materiais industrializados buscam uma certa “perfeição temporal”, que transcende a dimensão do tempo e do envelhecimento, mesmo observando-os, não é possível dizer com certeza se seus materiais são novos ou antigos nem ter certeza de suas essências materiais. É diferente dos materiais naturais, como madeira e pedras, que conseguimos observar e facilmente acreditamos na veracidade da sua matéria, pois eles conseguem transmitir suas idades e história, dependendo de como eles se parecem.

A Casa da Cascata, obra de Frank Lloyd Wright, é citada por Pallasmaa (2011) como uma obra que gera inúmeras impressões, devido a seus materiais, texturas, cores e localização. A casa, completamente finalizada no ano de 1939, integra a cascata já existente no local à sua própria estrutura. Inicialmente, a família Kaufmann, dona da propriedade na época, gostaria de ter uma casa de frente à cascata, mas Wright decidiu tornar a cascata parte da vida dos Kaufmann, trazendo a casa até a cascata. Havia o desejo, por parte de Wright, de integrar o homem e a natureza e ele consegue isso, tanto com os materiais que são usados na edificação — pedras e tijolos, além de janelas que direcionam o olhar e se abrem para o entorno, a floresta — , quanto nas escolhas de design — a rocha na lareira que traz a cascata para dentro de casa, os degraus que vão até o riacho. A integração mais do que vista, é sentida, já que a queda d’água pode ser constantemente ouvida pela casa inteira. Esse é o tipo de arquitetura autêntica, que ultrapassa a estética, sendo uma experiência arquitetônica estimulante e real.

Figura 1 - A Casa da Cascata (1939).



Fonte: Frank Lloyd Wright Foundation. (<https://franklloydwright.org/site/fallingwater/>) Acesso em 15 de Maio de 2022.

Peter Zumthor é um dos outros arquitetos destacados por Pallasmaa (2011) quando o assunto é arquitetura que contemple a diversidade de experiências sensoriais. Zumthor é um arquiteto que possui grande conexão com a paisagem, procurando incorporá-la a seus principais projetos. O trabalho de Zumthor na arquitetura tem ênfase na memória, estimular tanto a sua própria quanto as nossas lembranças, criando uma experiência baseada em sensações que já tivemos ao estar em outros lugares e que relacionamos à outras imagens da cultura arquitetônica (Zonno, 2020, p. 8). Para Peter, uma das qualidades mais importantes que a arquitetura deve ter é o poder de criar uma atmosfera. As escolhas arquitetônicas como formas, cores, texturas, entorno, entre outras, são importantes para que se crie um ambiente atmosférico, que provoca diferentes sensações a quem visita o espaço. Sua obra do Museu de Mineração Allmannajuvet, na Noruega, possui uma grande paisagem natural em seu entorno. Tem como apoio estrutural finas toras de madeira, que parecem se camuflar com a grande quantidade de galhos de árvores ao seu redor, fixadas numa grande rocha. Pela sua altura, localizada em um nível acima da estrada, existe uma certa sensação de perigo, ou talvez até mesmo de fascinação, dependendo do ponto de vista de quem visita o local. Por se tratar de um museu para preservação da memória dos mineiros que lá trabalhavam, Zumthor usa cores escuras em seu interior, como se fosse para simular a sensação que os próprios mineiros sentiam ao trabalhar nas minas daquele lugar. Zumthor procura estimular as sensações que já foram sentidas naquele lugar, trazendo à tona as memórias de isolamento e das condições precárias do trabalho que era exercido nos anos de 1800.

Figura 2 - Museu de Mineração Allmannajuvet (2016).



Em seu ensaio *Space, Place and Atmosphere* (2014), Pallasmaa sugere que ao entender atmosferas podemos descobrir o poder secreto da arquitetura. Sobre a atmosfera, Zumthor diz “eu entro em um edifício, vejo uma sala e – em frações de segundo – tenho uma impressão sobre ele” (2006, p. 13, tradução nossa)¹⁵. Esse julgamento imediato sobre um ambiente parte de um processo multissensorial complexo, que tenta compreender a atmosfera, ambientação, e estado de espírito do espaço. “Paradoxalmente, compreendemos a atmosfera antes de identificarmos seus detalhes ou entendê-la intelectualmente”¹⁶, diz Pallasmaa (2014, p. 232, tradução nossa). É muito mais fácil sentir algo sobre um espaço que acabamos de adentrar do que tentar racionalizá-lo e entendê-lo conscientemente. A memória está envolvida nesse processo, onde podemos relacionar rapidamente as experiências passadas com a experiência sendo vivida atualmente, além da nossa capacidade de intercâmbio de emoções, onde passamos as nossas emoções ao ambiente e o “ambiente nos empresta sua aura, a qual incita e emancipa” nossas percepções e pensamentos (Pallasmaa, 2011).

Na arquitetura, o conceito de atmosfera não parece ser tão valorizado quanto em outras artes como pintura, música e cinema. Na pintura, a atmosfera parece ser um dos elementos mais utilizados para transmitir sentimentos, mais até do que seu conceito ou conteúdo narrativo. No cinema, também depende-se muito da atmosfera para a comunicação dos sentimentos e emoções sendo instigados pela narrativa. Embora muitos de nós não entenda praticamente ou completamente nada sobre teoria e estrutural musical, a atmosfera de uma música ainda é capaz de impactar nossas emoções fortemente, ficando claro que não precisamos racionalizar e tentar entender a atmosfera, apenas senti-la (Merleau-Ponty, 1999).

“O fato da música poder nos levar às lágrimas é uma prova convincente do poder emotivo da arte e também na nossa capacidade nata de simular e internalizar estruturas abstratas experimentais, ou mais precisamente, projetar nossas emoções em estruturas abstratamente simbólicas.”¹⁷
(PALLASMAA, 2014, p. 235, tradução nossa)

A maneira que percebemos instantaneamente a atmosfera de um ambiente é através de específicas maneiras de percepção – a inconsciente e a percepção periférica desfocada (Pallasmaa, 2014). Para entender a percepção, entretanto, é preciso saber o que é fenomenologia, que de forma breve, pode ser explicada como o estudo dos fenômenos. O filósofo tcheco Edmund Husserl foi o fundador da fenomenologia, desenvolvendo o pensamento fenomenológico a partir da sua rejeição a duas tendências filosóficas da sua época: o historicismo e o psicologismo (Depraz, 2007). A partir da fenomenologia, Husserl

¹⁵ “I enter a building, see a room and – in the fraction of a second – have this feeling about it.”

¹⁶ “Paradoxically, we grasp the atmosphere before we identify its details or understand it intellectually.”

¹⁷ “The fact that music can move us to tears is a convincing proof of the emotive power of art as well as of our innate capacity to simulate and internalise abstract experiential structures, or more precisely, to project our emotions on abstractly symbolic structures.”

aborda o mundo a partir das experiências vividas pelo homem, através de uma perspectiva pessoal.

A fenomenologia de Husserl é uma filosofia de descrição da nossa experiência, fugindo de análises lógicas e explicações científicas que outros estudiosos pudessem oferecer, tendo como propósito de retornar “às coisas mesmas” (Merleau-Ponty, 1999). É um tipo de abordagem filosófica que “se concentra nas estruturas e conteúdos da consciência; ou seja, como o mundo parece “para nós”, em vez de como ele realmente é de fato” (HALE, 2017, p. 10)¹⁸. A partir do pensamento introduzido por Husserl, outros filósofos como Martin Heidegger e Maurice Merleau-Ponty vieram a desenvolver seus próprios textos sobre a fenomenologia e tornaram-se grandes nomes do movimento fenomenológico, vindo a ser importantes também para a arquitetura.

Sobre a fenomenologia, Merleau-Ponty (1999) declara:

“A fenomenologia é o estudo das essências, e todos os problemas, segundo ela, resumem-se em definir essências: a essência da percepção, a essência da consciência, por exemplo. Mas a fenomenologia é também em filosofia que repõe as essências na existência, e não pensa que se possa compreender o mundo de outra maneira senão a partir da sua “facticidade”. É uma filosofia transcendental que coloca em suspenso, para compreendê-las, as afirmações da atitude natural, mas é também uma filosofia para a qual o mundo já está sempre “ali”, antes da reflexão, como uma presença inalienável, e cujo esforço consiste em reencontrar este contato ingênuo com o mundo, para dar-lhe enfim um estatuto filosófico.” (Merleau-Ponty, 1999, p. 1)

Apesar de nunca ter escrito livros sobre arquitetura, Maurice Merleau-Ponty faz muitas referências a situações do espaço vivido, sendo referenciado por diversos arquitetos ao longo das décadas. O filósofo conceitua a percepção como um ato de “corpo inteiro” que é central para nossa experiência e compreensão do mundo, porque nós, seres humanos, somos entidades incorporadas. Ser uma entidade encarnada quer dizer estar sempre participando do mundo ao nosso redor. O “corpo vivo” e a corporificação são centrais para a sua filosofia, que vê o corpo não como um objeto estático com estruturas físicas e anatômicas, mas o corpo é um “conjunto de possibilidades para ação que nós vivenciamos por nós mesmos, de dentro para fora” (HALE, 2017, p. 9)¹⁹.

Merleau-Ponty propõe que por causa do nosso corpo, possuímos um tipo de percepção primária que nos permite ter uma impressão ou sensação inicial de uma situação, um tipo de consciência “implícita” ou “intuitiva”, que opera abaixo do nível da nossa “percepção consciente”, que, por exemplo, é o que nos permite performar diversas atividades ao mesmo tempo, como operar certo tipo de máquina ao mesmo tempo em que se conversa. O filósofo também propõe que podemos experimentar um percepto sem primeiro invocar um conceito, no sentido que nosso reconhecimento corporal de “ver e sentir” de uma situação é

¹⁸ “As a philosophical approach phenomenology concentrates on the structures and contents of consciousness; in other words, on how things in the world appear ‘for us’ rather than how they might actually be ‘in themselves’”.

¹⁹ “A set of possibilities for action that we each experience for ourselves from the inside out.”

que primeiramente nos permite começar a entendê-la intelectualmente. Essas considerações partem do conceito da psicologia chamado “*body schema*” ou “esquema corporal”, que Merleau-Ponty adotou e explica como sendo uma rede complexa de padrões inter-relacionados, que continuamente estão em processo de reconhecimento de padrões, através da acumulação de experiências já vividas. É a partir desse conceito que surge o hábito e a habilidade de habitar no espaço: a familiaridade nos permite transitar pelo espaço facilmente enquanto focamos também em outras tarefas ou atividades que estejamos praticando. Através da familiaridade, podemos transitar pela nossa casa ou outro espaço que conhecemos bem sem qualquer esforço da nossa consciência, graças a nossa consciência corporal que sabe e lembra onde os objetos estão localizados (Hale, 2017).

“Quando me desloco em minha casa, sei imediatamente e sem nenhum discurso que caminhar para o banheiro significa passar perto do quarto, que olhar a janela significa ter a lareira à minha esquerda, e, nesse pequeno mundo, cada gesto, cada percepção situa-se imediatamente em relação a mil coordenadas virtuais.” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 182)

Diz Pallasmaa (2011, p. 38), “as experiências sensoriais se tornam integradas por meio do corpo, ou melhor, na própria constituição do corpo e no modo humano de ser”, reconhecendo o pensamento de Merleau-Ponty de que o corpo é o centro das experiências. Heidegger, em sua obra *Ser e Tempo* (2005), desenvolve a ideia do *dasein*, o “ser-aí”. O *dasein* é o objeto de estudo de Heidegger, que tem como finalidade a compreensão do ser a partir de um método fenomenológico, sendo o *dasein* referente a nós, seres humanos, e à nossa experiência como ser, se trata da própria essência de existir. Ser-no-mundo, para Heidegger, diz respeito a manifestação do ser, que por sua vez, é atrelada ao mundo, inerentemente. Sem o *ser*, não teríamos *mundo*, já que o mundo é o lugar onde as experiências do ser ocorrem, onde vivemos. Do mesmo modo, sem mundo não pode-se pensar em *dasein*, pois estamos envolvidos por todas as coisas do mundo e somos moldados por elas, a partir das nossas experiências. Mas também vivemos o mundo junto com outras pessoas, compartilhamos vivências e experiências, nos tornando também ser-com-os-outros.

Voltando a citação que abre o capítulo, Pallasmaa (2011) escreve que “a arquitetura reforça a experiência existencial, nossa sensação de pertencer ao mundo”. Na visão fenomenológica, só pertencemos ao mundo porque nele criamos experiências, e essas experiências partem de um lugar muito pessoal, como nossos sentimentos e consciência. Nossos sentimentos, percepção, memórias e imaginação são instigados a partir de experiências que envolvam os nossos sentidos, enriquecendo a nossa existência.

Dessa maneira, a função da arquitetura é criar espaços e cidades que nos enriqueçam. Embora a arquitetura tenha refletido a preferência pela visão da sociedade nos últimos anos, ainda é possível criar espaços arquitetônicos que não rejeitem totalmente os outros sentidos, principalmente o nosso sistema háptico, que é o responsável em nos integrar ao mundo. O arquiteto, como ser-no-mundo, também tem a função de trazer suas próprias experiências para a materialização com a arquitetura, e assim, compartilhar e comunicá-las ao mundo, criando um senso de empatia e identificação com as pessoas que conhecem a sua obra. O arquiteto pode não ser totalmente e completamente um artista, mas o artista utiliza suas

experiências para projetar sua arte na materialidade, a sua própria identidade está presente na sua arte (Pallasmaa, 2011).

Toda essa investigação foi feita pela perspectiva da arquitetura do mundo real, em que estamos inseridos e vivenciamos todos os dias. Para o seguimento do trabalho, vai ser preciso também indagar sobre os espaços criados pelo cinema, que são capturados através da lente de uma câmera, portanto, nossa relação com esses espaços pode se dar de maneira diferente.

“A tarefa mental de edifícios reais e cidades é estruturar nosso ser-no-mundo e articular o encontro entre o ser e o mundo. Além de seus propósitos utilitários, eles proporcionam estruturas e perspectivas para percepção e entendimento. Mas o diretor de cinema não faz exatamente a mesma coisa com suas imagens projetadas? O cinema projeta cidades, edifícios e quartos onde situações e interações humanas acontecem. Mais importante, o cinema constrói espaços na mente do espectador e projeta uma arquitetura de imagens e memórias mentais que refletem a inerente arquitetura típica da mente, pensamento e emoções humanas.” (PALLASMAA, 2012, p.158)

2. VISUALIDADE HÁPTICA E A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR NO CINEMA

O historiador austríaco Aloïs Riegl foi o primeiro a utilizar o termo “háptico” relacionado à imagem, comparando a arte egípcia a uma arte do toque por sua qualidade tátil, enquanto a arte romana é mais voltada ao “ótico”, ao olhar. Com o tato, podemos ver também através da pele, através da proximidade do nosso corpo com um objeto ou obra de arte.

“Pode-se testar isso, por exemplo, com estátuas do Egito Antigo ao observá-las de uma distância de onde elas dão impressão de serem planas e absolutamente sem vida, e então gradualmente com mais proximidade, os planos se tornam mais vivos até eventualmente, a modelagem refinada pode ser inteiramente sentida, quando se deixa as pontas dos dedos se deslizarem sobre eles.” (RIEGL, 1985, p. 24, tradução nossa²⁰)

Ao observar a arte egípcia, temos a sensação de tocá-la, como diz Gilles Deleuze (2003), pois o baixo-relevo das peças conecta o nosso olhar ao sentido tátil. O filósofo se apropria do conceito de Riegl contrapondo uma “visão háptica” a uma “visão ótica”, utilizando exemplos da pintura gótica e da pintura impressionista e suas representações de cores e linhas. Mas, pode-se dizer que a visualidade háptica não está presente apenas em pinturas e esculturas egípcias, como também está presente na fotografia e no cinema.

Para Deleuze e Guattari (1997), o termo “háptico” serve para caracterizar o “espaço liso”, em oposição ao “espaço estriado”. Apesar de serem conceitos fundamentalmente distintos, para Deleuze e Guattari não há uma dicotomia entre os dois espaços; pelo contrário, ambos só existem pois se misturam e deslizam-se um no outro. Quando se pensa em um espaço liso por excelência, se pensa em oceanos, estepes e desertos, mas estes mesmos espaços se tornam estriados ao serem mensurados – metricamente, longitudinalmente, latitudinalmente, etc. Enquanto o espaço liso é o espaço do háptico, das curtas distâncias e do não-métrico, o espaço estriado se relaciona ao ótico, ao métrico.

“O liso nos parece ao mesmo tempo o objeto por excelência de uma visão aproximada e o elemento de um espaço háptico (que pode ser visual, auditivo, tanto quanto tátil). Ao contrário, o estriado remeteria a uma visão mais distante, e a um espaço mais ótico — mesmo que o olho, por sua vez, não seja o único órgão a possuir essa capacidade.” (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.180)

Os conceitos de liso e estriado podem funcionar em diferentes domínios, incluindo na arte, pode fornecer variadas e sutis dinâmicas entre ambos os espaços (Lysen; Pisters, 2012).

É no espaço liso que a arte egípcia se encontra, onde vemos – e sentimos – a arte através de uma pequena distância pois o espaço é fechado; a separação entre o objeto e o

²⁰ “One can test this, for example, with ancient Egyptian statues by looking first from a distance where they make a flat and absolutely lifeless impression and then gradually from greater proximity, where the planes become increasingly lively, until eventually the fine modeling can be felt entirely, when one lets the tip of the fingers glide over them.”

sujeito é curta Desse modo a visualidade háptica é realçada. Há uma sensação de concretude na arte, ela se materializa e a sentimos nas nossas mãos. Já na arte romana tardia, como destaca Riegl (1985), começa a surgir uma noção de profundidade nas obras de arte, onde o objeto começa a se separar do plano, criando uma distinção entre a figura e a superfície.

Com o declínio da taticidade física nas artes, Riegl começa a observar que o estilo ótico na pintura, escultura e arte com metais da arte romana, destaca a figura do plano de fundo, criando, além da profundidade, a construção de um espaço abstrato. Segundo Laura Marks²¹, essa virada em torno do ideal da abstração resulta, mais tarde, na perspectiva renascentista que “reforçou o domínio visual de um observador único” (2002, p. 5). Com o surgimento do espaço abstrato, os objetos retratados nas imagens perdem a sua materialidade; já não há mais conexão física com o plano e as figuras estão a uma distância maior do observador. Enquanto o espaço háptico se propõe a conectar o observador com suas figuras através do contato físico e sensorial, sem se preocupar tanto com a representação dos objetos e seus significados, o espaço abstrato abre caminho para a identificação e representação daquilo que é simbólico.

“A abstração, então, facilitou a criação de um plano de imagem ilusório que seria necessário para a identificação de, e uma identificação com, figuras no sentido que utilizamos “identificação” agora. Em outras palavras, a representação ótica torna possível uma distância maior entre o observador e o objeto, que permite que o observador se projete imaginativamente no ou dentro do objeto” (MARKS, 2002, p. 5, tradução nossa²²).

Sobre o espaço abstrato e sua relação com o cinema, a historiadora Antonia Lant²³ escreve que:

"O entendimento de Riegl da relação do observador com uma obra de arte não é derivado de sua identificação com a representação da figura humana, mas sim opera no nível do design [do espaço], sugerindo uma nova via para discutir a configuração do filme além de narrativa e enredo” (LANT apud MARKS, 2002, p.5, tradução nossa²⁴).

O háptico no cinema é uma ideia que já era trabalhada desde os lançamentos dos primeiros filmes. Laura Marks comenta que nos anos iniciais do cinema, era comum os

²¹ Laura Marks é professora, escritora e teórica sobre cinema, sobretudo acerca do conceito de visualidade háptica. <https://en.wikipedia.org/wiki/Laura_U._Marks> Acesso em Novembro de 2022.

²² “Abstraction thus facilitated the creation of an illusionistic picture plane that would be necessary for the identification of, and identification with, figures in the sense that we use “identification” now. In other words, optical representation makes possible a greater distance between beholder and object that allows the beholder to imaginatively project him/herself into or onto the object.”

²³ Antonia Lant é professora no departamento de cinema da Universidade de Nova York, estudiosa sobre história da arte e teoria do cinema. <<https://balletcenter.nyu.edu/fellows/antonia-lant/>> Acesso em Novembro de 2022.

²⁴ “Riegl’s understanding of the relation of viewer to art work is not derived from his or her identification with a represented human figure, but rather operates at the level of design, suggesting an additional avenue for discussing film figuration besides narrative and plot.”

filmes apelarem a reações fisiológicas de seus espectadores, como no alcunhado “cinema de atrações”, movimento cinematográfico do final do século XIX e início do século XX, na qual a “ilusão que permite a identificação distanciada com a ação na tela abre caminho para uma resposta corporal imediata à tela” (2002, p. 7). Com o passar dos anos e o desenvolvimento da linguagem do cinema, os filmes passaram a recorrer à identificação através da narrativa em vez da identificação corporal.

É a partir dos fenômenos de identificação e de projeção que o espectador se sente parte de um filme, se conectando com o que é mostrado na tela. Edgar Morin²⁵, em “O Cinema ou o Homem Imaginário” (1970) esclarece que o fenômeno de projeção – que possui três estágios, sendo eles o estágio automórfico, o estágio de antropomorfismo e o desdobramento – é extremamente interligado ao fenômeno da identificação, não podendo ser isolado um do outro. Ele diz que “a mais banal “projeção” sobre outrem – o “eu ponho-me no seu lugar” – é já uma identificação de mim com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do outro comigo: esse outro tornou-se assimilável” (1983, p. 146). Na identificação, o espectador traz o filme para dentro de si, absorvendo o mundo de fora e incorporando e relacionando-o consigo mesmo. A projeção, de maneira geral, ocorre de dentro para fora, quando o espectador se coloca no espaço ou no papel do personagem. Não é possível estar presente no espaço fílmico, mas é possível para o espectador se imaginar e se projetar nesse espaço.

É a partir desse processo de projeção-identificação-transferência que segundo Morin, temos os fenômenos psicológicos subjetivos, capazes de distorcer a nossa realidade e nos colocar fora dela, como em momentos de devaneios. Da mesma forma, a projeção-identificação-transferência também comanda os fenômenos mágicos, onde a alienação se materializa, como nos sonhos. Enquanto nos estados subjetivos – como em devaneios – nós temos consciência que no momento estamos vivendo apenas uma fantasia, no estado mágico – como em um sonho – já não há essa certeza, pensamos que aquilo que está acontecendo é real. A partir deste estágio temos a magia; embora a experiência continue sendo subjetiva, para a pessoa que está vivendo, a experiência é objetiva, real. Dessa maneira, Morin afirma que a visão subjetiva evoca a magia, “uma provoca a outra, esta prolonga aquela. A magia é a concretização da subjetividade. A subjetividade é a seiva da magia” (1983, p. 147). Para Morin, a magia é o primeiro estágio do cinema, é a partir daqui que nos entregamos a experiência do filme.

“Nada comparável a este efeito de “identificação” já ocorreu em qualquer outra forma de arte e é aqui que o cinema manifesta sua absoluta novidade artística” (1983, p. 85), diz Pudovkin, evidenciando o quanto o cinema consegue afetar o espectador. Isto acontece porque o cinema é capaz de criar o que Christian Metz chama de “impressão de realidade”.

“Mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real, como o percebeu Albert Laffay. Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (METZ, 1972, p. 16).”

²⁵ Edgar Morin é um antropólogo, sociólogo e filósofo. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Edgar_Morin> Acesso em Novembro de 2022.

Entretanto, para obter a impressão de realidade, a história, mesmo que fictícia, deve possuir o poder de convencer o público para que ele se sinta parte da obra, ativando o processo de projeção-identificação. A eficácia do convencimento vai depender do quão real as situações do filme irão parecer, de modo que mesmo as situações “irrealistas” cheguem ao espectador de maneira crível e não apenas “inventada”.

Para explicar como o cinema consegue oferecer uma experiência mais real do que outras artes oferecem, Metz discute que o cinema possui um componente fundamental: o movimento. Enquanto a fotografia, por exemplo, reproduz uma imagem estática de algo que já foi, algo que já existiu, o cinema reproduz algo que, no momento do filme, ainda existe, ainda está “vivo”. A fotografia possui algo de “irreal” pois consegue capturar o tempo passado e a sua qualidade “real” se dá pelo fato de o que quer que tenha sido fotografado, realmente era daquela maneira no momento do clique da câmera. Para Roland Barthes, a maneira que a fotografia nos apresenta uma realidade que já não existe mais faz com que a arte da fotografia tenha pouco poder projetivo, diferente do cinema.

A noção de movimento no cinema permite que os objetos em cena ganhem corporalidade, destacando-se do fundo e não parecendo apenas adereços no filme. O movimento possibilita que os objetos no filme sejam tridimensionais, trazendo um maior grau de realidade ao filme, “o movimento traz o relevo e o relevo traz a vida”, como diz Metz (1972, p. 20). Como já discutido anteriormente, a arte romana tardia começou a trazer elementos desconectados do plano nas obras de arte, criando uma sensação de profundidade, sendo necessário assim, o distanciamento do observador da obra. No cinema, o espectador já está distanciado fisicamente do filme, sendo necessário que o filme utilize táticas para trazer o espectador ao mundo mágico do cinema. Apesar do movimento não apelar ao tato, e sim ao olhar, o espectador percebe o movimento como algo *real*, causando a impressão de realidade. Isso porque “no cinema a impressão de realidade é também a realidade da impressão, a presença real do movimento” (1972, p. 22).

O cinema consegue trazer um equilíbrio entre o que é real e o que não é, nos levando ao mundo da diegese, onde compramos a irrealidade existente no filme, enquanto as imagens em movimento nos remete à realidade. Assim, é o movimento que permite que o cinema se destaque entre as outras artes em relação à impressão de realidade.

“Antes do cinema, havia a fotografia. Entre todas as espécies de imagens, a fotografia era a mais rica em índices de realidade, a única como notava André Bazin, que nos dava moralmente a garantia absoluta de que os contornos gráficos eram fielmente respeitados, já que a sua representação fora alcançada através de um processo mecânico de duplicação; era assim, de certo modo, o próprio objeto que se imprimira a si mesmo na película virgem. Mas esse material tão semelhante ainda não era o suficientemente; faltava-lhe o tempo, faltava-lhe uma transposição aceitável do volume, faltava-lhe a sensação do movimento, comumente sentida como sinônimo de vida. O cinema trouxe tudo isto de uma vez só, e – suplemente inesperado – não é apenas uma reprodução qualquer, plausível, do movimento, que vimos aparecer, mas o próprio movimento com toda a sua realidade” (METZ, 1972, p. 28).

É através de movimentos de câmera, do movimento dos objetos na tela, e outras estratégias, que Laura Marks (2002), descreve um cinema háptico, explorando diversos filmes e suas técnicas, tanto como a sua própria experiência como espectadora ao assisti-los. O olhar háptico no cinema, para Marks, é um olhar que está mais interessado em se mover – pela tela, pelo espaço – do que focar em um objeto. As obras que ela analisa são obras que se propõe a fazer o olhar se movimentar pela superfície da tela por alguns momentos antes do espectador se dar conta do que está, de fato, observando.

Quando um filme apela para o sentido tátil, um novo nível de encanto é adicionado a experiência de assistir, enquanto ao mesmo tempo desprivilegia a visão, diz Marks (2002). Entretanto, nenhum filme é inteiramente háptico. Para a autora, a maioria do cinema envolve uma combinação das duas maneiras de ver: a visualidade ótica e a visualidade háptica. A percepção háptica provém de uma combinação das funções táteis, proprioceptivas e cinestésicas, que influenciam na maneira que experimentamos o toque. Dessa maneira os olhos também funcionam como órgãos do toque. Da mesma maneira que o espaço liso não existe sem o estriado, a visualidade háptica precisa da visualidade ótica, pois possuem uma relação mútua onde uma exige da outra da mesma forma que também doa. A visão abre caminho para o tato, assim como o toque permite a contextualização de algo antes visto apenas à distância. “Manter uma distância ótica é morrer uma morte de abstração, mas perder toda a distância do mundo é morrer uma morte material, é tornar-se indistinguível do resto do mundo”, explica Marks (2002, n.p), pois não podemos viver sempre utilizando apenas uma dessas abordagens. A vida é feita de olhar à distância, chegar perto, tocar e afastar.

No cinema háptico, a obra clama para que o espectador sinta a experiência com todos os sentidos. Não se trata apenas de observar imagens em movimento em uma superfície, mas se trata também da interação promovida entre filme e espectador. É assim que Vivian Sobchack²⁶ entende a experiência cinematográfica através da fenomenologia, ao escrever sobre o caráter interativo do cinema. Para Sobchack, há uma troca entre dois corpos – aquele do espectador e aquele do filme. No ato de assistir a um filme, não há um espectador passivo, mas sim um espectador que compartilha o espaço cinematográfico tanto quanto os próprios personagens.

“A percepção cinematográfica não é meramente audiovisual mas sinestésica, um ato no qual os sentidos e o intelecto não estão concebidos como separados. Então, faz sentido falar do tato participar no que achamos que é primariamente uma experiência visual, se nós entendemos essa experiência como uma experiência do corpo encarnado. (MARKS, 2002, p. 13)”

²⁶ Vivian Sobchack é uma teórica sobre cinema, cujo trabalho sobre fenomenologia no cinema é extremamente reconhecido. <https://en.wikipedia.org/wiki/Vivian_Sobchack> Acesso em Novembro de 2022.

A experiência do cinema acontece baseada na mutualidade entre o espectador e o filme, em uma relação de intersubjetividade²⁷. Essa comunicação intersubjetiva é “baseada e habilitada pelas estruturas compartilhadas da experiência corporificada que permite a percepção da experiência e a experiência da percepção” (ELSAESSER; HAGENER, 2010, p. 117). Ou seja, somos capazes de compreender o filme através das nossas experiências no mundo e assimilando as imagens em movimento com todo o nosso corpo, sendo afetadas por elas. Sentar em uma sala de cinema e assistir a um filme é um ato imersivo, cuja significância vem tanto do que é mostrado na tela, da experiência de um “outro”, quanto da nossa própria percepção e do valor que atribuímos a essa experiência. É a partir da observação da experiência do “outro” que também expressamos a nossa própria experiência perceptiva, que conversamos com o que está sendo dirigido a nós através do filme (Sobchack, 1992). Isso tudo faz parte da teoria de Sobchack a partir da fenomenologia de Merleau-Ponty, onde o filme expressa uma experiência e essa experiência é vivenciada no ato de assistir a um filme, criando como consequência, a experiência de uma expressão.

Ao assistir um filme, o espectador consegue reconhecer o espaço fílmico²⁸ como um espaço não habitado por si, mas habitado e vivenciado por um “outro” – o personagem –, cujas experiências como ser-no-mundo diferem da vida real, vivenciada pelo próprio espectador. Quando aceitamos que a realidade do filme não é a nossa e entramos no “mundo mágico” do cinema, ainda assim, contribuimos e construímos significados para o que é expresso pelo filme. As nossas experiências no mundo, através da percepção, são compartilhadas com o filme. Sobchack diz que “assistir a um filme é ao mesmo tempo uma experiência direta e mediada da experiência direta como mediação” (1992, p. 10), ou seja, nossas experiências vivenciadas diretamente no mundo real mediam a nossa experiência no cinema.

“O cinema, portanto, transpõe o que seria, senão, a privacidade invisível, individual e intrasubjetiva da experiência direta conforme ela é personificada na sociabilidade visível, pública e intersubjetiva de uma linguagem da experiência direta e personificada — uma linguagem que não apenas se refere à experiência direta mas também utiliza a experiência direta como modo de referência (Sobchack, p. 11, tradução nossa).”²⁹

²⁷ Intersubjetividade é a relação entre sujeito e sujeito e/ou sujeito e objeto. O relacionamento entre indivíduos no ambiente localiza-se no campo da ação, ou na liberdade de ação, o que implica a negociação com o outro. Segundo Martin Buber, é a capacidade do ser humano de se relacionar com o seu semelhante. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Intersubjetividade>> Acesso em Novembro de 2022.

²⁸ O espaço fílmico, neste trabalho, compreende os espaços urbanos e arquitetônicos apresentados e representados na mídia audiovisual.

²⁹ “The cinema thus transposes what would otherwise be the invisible, individual, and intrasubjective privacy of direct experience as it is embodied into the visible, public, and intersubjective sociality of a language of direct embodied experience—a language that not only refers to direct experience but also uses direct experience as its mode of reference.”

Dessa forma, a nossa experiência no espaço influencia também a maneira que percebemos e vemos a representação do espaço arquitetônico no cinema, o espaço filmico. O nosso cérebro utiliza nossas memórias a fim de filtrar informações e compará-las a experiências já vividas, conectando a nossa percepção do espaço filmico com a nossa percepção do espaço vivido. É a partir do nosso conhecimento tático, das nossas experiências corporais já vividas e armazenadas na nossa mente, que podemos ler e reconhecer os espaços e paisagens na tela; a arquitetura e a paisagem urbana do mundo real são integrais para a nossa conexão com os espaços do cinema (Koeck, 2012).

É por isso que o corpo humano é referenciado por Pallasmaa como um “local de referência, memória, imaginação e integração”. A partir do nosso corpo e do que vivenciamos corporalmente, podemos nos conectar com diferentes formas de arte como o cinema, cuja própria experiência não é tão diferente da experiência vivida no mundo real. O cinema, como linguagem, apresenta e representa atos de ver, ouvir e se movimentar como na existência original do ser corporificado (Sobchack, 1992). Assim, a impressão de realidade que o cinema passa é imensamente efetiva, pois o espectador acredita no que está assistindo, algo dentro de nós conecta o que vemos na tela com o que vivemos todos os dias. Marks argumenta que a experiência do cinema é mimética à nossa experiência corporificada similar àquela do filme.

Apesar de estarmos fora da ação que acontece dentro da tela, de alguma forma somos tão participantes dela quanto os personagens, somos quase atores do filme também. É importante notar que a maneira que um filme é gravado pode influenciar na maneira que o assimilamos. As técnicas utilizadas e o próprio conhecimento do diretor e as suas escolhas são significantes para que o espectador se envolva com o filme. Segundo Marks, para o filme adquirir qualidades hápticas, por exemplo, pode-se utilizar diversos artifícios como mudanças de distância focal, granularidade e efeitos de sub ou superexposição, entre outros. Todas essas técnicas tem como objetivo, neste caso, de nos fazer passear pelos detalhes das imagens; *close-ups* e a velocidade do vídeo podem intrigar o espectador, suscitando um sentimento de curiosidade e especulação. A câmera que passeia pelo espaço, pelo corpo, que se aproxima e se distancia, pode levar o espectador para perto de forma íntima, criando um vínculo quase corporal com a imagem, desenvolvendo uma qualidade até mesmo erótica do vídeo.

Uma visualidade erótica sugere que algo pode ser visto mas manter seu mistério, sua incognoscibilidade. A capacidade erótica da visualidade evoca a percepção corporal do espectador, que “responde ao vídeo como um outro corpo e à tela como uma outra pele” (Marks, 2002, p. 4), aflorando a característica háptica do filme. Enquanto na visualidade óptica o objeto é identificável e visto por completo, a finalidade da visualidade háptica está em puxar o espectador para perto, em uma relação dinâmica.

Se envolver no filme é como perder a si mesmo e, de maneira vulnerável, entrar em contato com um outro. Mais do que mediar experiências da vida, o cinema também nos leva a situações mais emocionantes e intensas do que aquelas vivenciadas no dia-a-dia de um ser humano normal. No filme, encontramos personagens com os quais nos identificamos e também personagens que sentimos repulsa, reencontramos lugares que guardamos nas nossas memórias e também somos apresentados a novos lugares. Metz diz que “o cinema, em maior escala que as outras artes, ou de maneira mais singular, embrenha-nos no imaginário” (1980,

p. 55), é no cinema onde a ficção se torna real, embora em algum nível, saibamos que tudo é falso.

Tendo entendido como o cinema se sente conectado ao filme através da participação afetiva, partimos para a análise dos filmes selecionados para entender o que o espaço fílmico nos diz sobre eles, quais as impressões que podemos ter a partir do que nos é mostrado na tela.

3. A ARQUITETURA NO CINEMA

RESUMO

Nome: Janela Indiscreta (Rear Window)

Ano: 1954

Dirigido por: Alfred Hitchcock

Gênero: Suspense

Direção de arte: J. MacMillan Johnson, Hal Pereira

Decoração: Sam Comer, Ray Moyer

O fotógrafo profissional L.B. Jeffries está com a perna quebrada e de cadeira de rodas, confinado ao seu apartamento em Greenwich Village, Nova Iorque. Tomado pelo tédio, Jeff passa o seu tempo como inválido olhando pela janela de seu apartamento e observando seus vizinhos em seus apartamentos do outro lado do pátio. Entre visitas de sua cuidadora, Stella, e de sua namorada, Lisa, Jeff se encontra cada vez mais interessado na vida das pessoas de sua vizinhança. Junto de Jeff, acompanhamos os dias da vizinha solitária, Miss Lonelyhearts; da vizinha dançarina e alegre, que recebe pretendentes em sua casa; do casal recém-casado e que acabou de se mudar para um dos apartamentos ao lado; e do casal que mora à frente da janela de Jeff, o vendedor e sua esposa adoentada. É observando o comportamento estranho do vizinho, Thorwald, que Jeff sente sua curiosidade passar para o lado investigativo quando ele pensa que a esposa pode ter sido assassinada pelo marido. É a partir daqui que Jeff passa a tentar a descobrir o que aconteceu, incentivando uma investigação não oficial com a ajuda de um amigo detetive e de Lisa, que são, a princípio, contra o novo *hobby* de Jeff de bisbilhotar a vida de seus vizinhos.

RESUMO

Nome: Dogville

Dirigido por: Lars Von Trier

Direção de arte: Peter Grant

Ano: 2003

Gênero: Drama

Decoração: Simone Gau

A forasteira Grace chega à pequena cidade de Dogville, no estado do Colorado, fugindo de gangsters. Ao encontrar Tom, o filósofo e escritor da cidade, ele lhe oferece a oportunidade de ficar na cidade, mas para isso precisam convencer os outros habitantes de Dogville a acolher a estranha. A bondade de Tom não vem do nada, o que ele quer, na realidade, é ilustrar uma situação para os moradores da vila: que eles não sabem acolher. Os habitantes de Dogville são pequenos em número, mas são unidos e conhecem muito bem uns aos outros, e acima de tudo, não são receptivos a pessoas que vêm de fora. Após debates, os moradores decidem acolher Grace desde que ela se mostre uma pessoa por quem valha a pena correr perigo. Assim, Grace começa a realizar diversas tarefas para os habitantes da cidade para conquistá-los, por sugestão de Tom. A princípio é difícil para Grace realizar as tarefas, já que todos dizem que não há nada para fazer, mas eventualmente, ela passa a fazer tarefas que a população de Dogville não faz. Com o passar do tempo, os habitantes passam a querer mais e mais de Grace, a ponto de fazê-la tentar fugir da cidade; tentativa que acaba falhando e ela é levada de volta à cidade por Ben, um dos residentes de Dogville. Acusada de roubo e com as autoridades à sua procura, Grace passa por ainda mais abusos da população de Dogville, sendo até acorrentada à uma peça de ferro que dificulta sua locomoção. É apenas quando os próprios moradores da cidade acham que já basta da situação que eles mesmos causaram que Tom faz algo para acabar com tudo: ele chama os gangsters que estão atrás de Grace para virem buscá-la, com a esperança de que Grace passe a não ser mais problema da cidade. O que os moradores não esperavam é que a chegada da máfia marcaria o futuro de Dogville e de todos os habitantes.

3.1. O VISÍVEL E O INVISÍVEL

Janela Indiscreta (1954) começa com a câmera passeando pelo cenário construído do filme, a partir da vista da janela do apartamento do personagem principal, L.B Jeffries, interpretado por James Stewart. No começo do filme, vemos um gato subir escadas e passear pelo pátio cercado de edifícios, uma família na sacada de seu apartamento, um prédio com diversas janelas e um casal dormindo na escada de incêndio devido à onda de calor na cidade, a vizinha dançarina que dança enquanto se arruma pela manhã.

A história se passa no que seria a região de Greenwich Village, ao sul de Manhattan, e que foi reconstruída em um estúdio em Los Angeles para o filme. A princípio, foram contratados fotógrafos para que tirassem fotos da região de Nova Iorque, em diferentes horas do dia, para que se pudesse recriar com mais fidelidade a iluminação no estúdio, além das fotografias das locações reais servirem como inspiração para o *set design*. A inspiração real para o modelo do edifício do suposto assassino do longa-metragem se encontrava na Rua Christopher, Número 125, mas devido à lei americana que proibia que filmes de crime policiais de se passassem em um endereço real, o endereço do prédio no filme passou a ser Nona Rua Oeste, Número 125 (Pallasmaa, 2001).

O *set*, criado pelo diretor de arte Joseph McMillan Johnson, levou seis semanas para ser construído, contando com a supervisão do diretor Alfred Hitchcock e de Hal Pereira, chefe do departamento de arte da Paramount na época. O *set* era tão grandioso que consumiu cerca de 25 mil horas de mão-de-obra, 750 galões de tinta, 12 toneladas de aço e 20 mil pés quadrados de tijolos falsos (Jacobs, 2007). Cerca de 12 dos 31 apartamentos foram completamente mobiliados e foram utilizadas aproximadamente 70 portas e janelas (Pallasmaa, 2001).

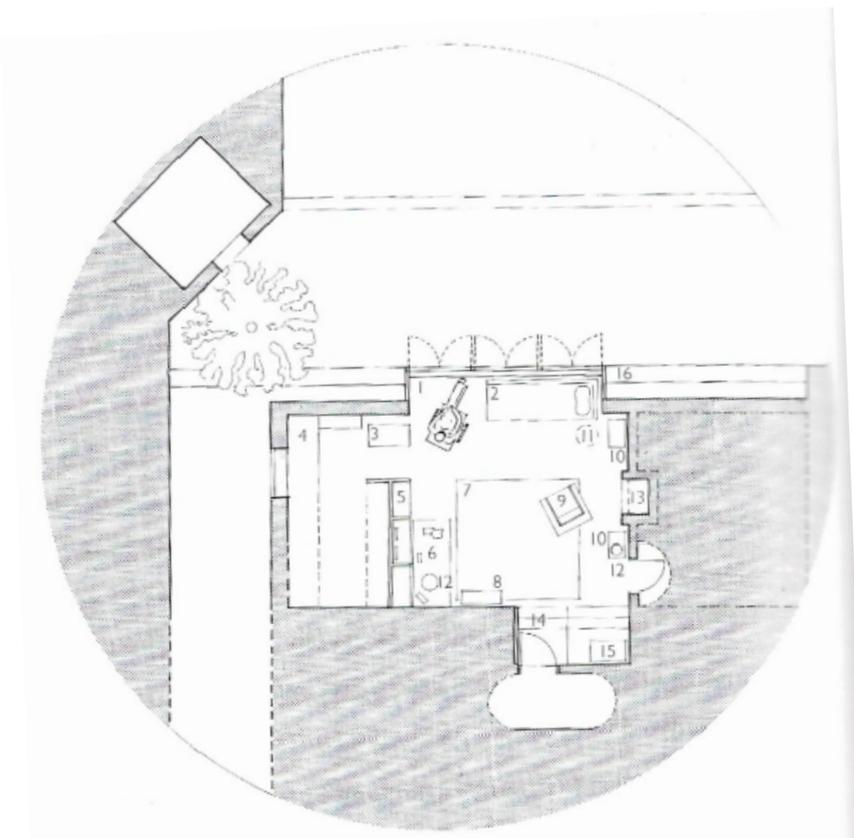
Figura 3 - Parte do cenário do filme *Janela Indiscreta*.



Fonte: *Janela Indiscreta* (1954), captura de tela.

Apesar do imenso *set*, o filme se passa inteiramente dentro do apartamento de Jeff, mais especificamente na sala de estar, onde se encontram as grandes janelas voltadas ao pátio interno da quadra. É aqui que o protagonista passa o seu tempo enquanto sua perna está engessada e utilizando uma cadeira de rodas, e como espectador, nunca conhecemos nenhum outro cômodo da sua casa. Podemos ver um armário que separa a sala da cozinha e uma porta que, supostamente, leva ao quarto do personagem, mas nunca vemos o interior de ambos. Detalhes como a decoração e cores dos apartamentos se tornam elementos importantes que correspondem às personalidades e vidas dos personagens. As paredes de cor bege junto com grande parte da decoração também em bege e tons terrosos na sala de Jeff indica se não neutralidade, mas monotonia e aborrecimento pela sua situação atual: confinado à uma sala, sem andar e poder fazer o que ama, que é trabalhar.

Figura 4 - Reconstrução da planta do apartamento de L.B. Jeffries.



Fonte: Juhani Pallasmaa, *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, 2001, p. 146.

Dogville (2003), filme dirigido pelo dinamarquês Lars Von Trier, começa mostrando exatamente o local em que a história se passa, na pequena cidade fictícia de Dogville, que dá nome ao longa-metragem. Entretanto, diferente do grandioso cenário de *Janela Indiscreta*, tudo que se pode ver são linhas no chão desenhadas com giz, representando as residências dos personagens, semelhante à plantas arquitetônicas, e poucos elementos de decoração. Von Trier evoca em *Dogville* elementos teatrais que tornam o filme uma experiência, de certa forma, híbrida. Com influência do dramaturgo Bertolt Brecht e seu teatro épico, *Dogville* traz

certo distanciamento entre obra e espectador, artifício chamado de *Verfremdungseffekt*³⁰ ou *V-effect*, que deixa claro que o que assistimos não passa de uma encenação.

O teatro épico se opõe ao teatro dramático em posições muito claras: no teatro dramático, a intenção é que o público se envolva com a ação e se identifique com a ação, enquanto no teatro épico o espectador é posto a uma certa distância para que observe a ação e reflita sobre ela, se colocando numa posição de crítico. O teatro épico de Brecht tem “a intenção de apresentar um “palco científico” capaz de esclarecer o público sobre a sociedade e a necessidade de transformá-la; [...] capaz de nele suscitar a ação transformadora” (ANATOL, 1985, p. 148). Em *Dogville*, Von Trier utiliza diversos elementos do teatro épico para criar o efeito de estranhamento com o espectador, como o cenário – ou falta dele –, a trilha sonora inexistente e a narração em terceira pessoa, que dirige-se diretamente ao espectador, explicando tudo o que se passa na trama.

Não é incomum para Von Trier adotar regras diferentes em seus filmes, já que em 1995 ele assinou e apresentou o Manifesto Dogma 95, juntamente com outros diretores dinamarqueses, que tinha intenção de protestar contra aos filmes comerciais de Hollywood, que dependem de orçamentos cada vez maiores e ficam ainda mais superficiais (Silva, 2010). Apesar da sua assinatura no Manifesto, os filmes que Von Trier dirigiu depois não se encaixam totalmente nas regras do Dogma 95, no entanto, podem ser observadas algumas características desse movimento em *Dogville*, por exemplo. Aqui, a câmera trêmula, qualidade obtida quando usada na mão, e a falta de música são aparentes.

Figura 5 - Cidade de Dogville vista de cima.



Fonte: *Dogville* (2003), captura de tela.

Dogville, localizada nas Montanhas Rochosas do estado americano do Colorado, possui uma rua principal e sem saída – rua Elm –, onde se encontram a maioria das edificações, assim como uma mina abandonada. Outras três ruas compõem a cidade, além da estrada que permite a entrada e saída de Dogville – a estrada Canyon. De imediato percebe-se

³⁰ Elaboração artística do dramaturgo e diretor alemão Bertolt Brecht. O efeito de estranhamento é utilizado para deixar claro em uma obra, que aquilo que o espectador está assistindo é uma farsa. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/V-effect>> Acesso em Agosto de 2022.

que não existem muitas residências, afinal a cidade possui uma população adulta de apenas quinze pessoas. As linhas de giz que representam as casas dos moradores também servem para representar os arbustos de um pequeno jardim e o único cão da cidade, Moses. As marcações são importantes para a delimitação do espaço no filme, já que não existem paredes – que podemos enxergar – na maioria das edificações – e as que podemos enxergar, possuem alguma finalidade: a fachada da vitrine da loja e a parede acompanhada de uma janela na casa do velho McKay, por exemplo.

Apesar de portas também não serem visíveis em *Dogville*, elas existem, e sempre que os personagens as abrem ou as fecham, podemos ouvir o barulho característico da porta através de um efeito de som. Este fato combinado ao plano de fundo, que ressalta a ausência de um céu ou grama, acentua a sensação de que estamos observando uma peça de teatro, com os atores atuando em um grande palco. A única maneira possível para o espectador se situar visualmente no período do dia que a história está se desenvolvendo é através do plano de fundo, que fica na cor branca durante o dia, e na cor preta durante a noite, além da iluminação que acompanha cada período. Com o plano de fundo na cor escura, há uma impressão quase etérea de que os atores estão flutuando no espaço, não há começo e fim do cenário, ou começo e fim de *Dogville*. Tudo que houver fora das fronteiras da pequena cidade parece não existir, e tudo que chega de fora causa estranheza pois o espectador não tem como saber como chegaram ali ou de onde vieram. Por causa dessas impressões, pode-se levantar as questões, como surgiu *Dogville*? E apesar do final do filme, poderá *Dogville* renascer e continuar de alguma forma? Dada a atmosfera mística do filme, não é difícil imaginar que sim.

Figura 6 - A cidade de *Dogville* durante a noite.



Fonte: *Dogville* (2003), captura de tela.

É pela ausência das paredes, que o todo o tempo, podemos observar todos os personagens e o que fazem, mesmo que estejam ao fundo e não sejam o foco principal do quadro. Se a câmera está dentro de uma casa, nós podemos observar quem está do lado de fora, e se a câmera está do lado de fora, também podemos observar os personagens dentro de

suas casas. É como se tanto o coletivo quanto o privado se misturassem, como se a população de *Dogville* e suas ações fossem transparentes, eles são exatamente o que são e são o que o espectador enxerga que eles são.

Por outro lado, em *Janela Indiscreta*, a arquitetura é cuidadosamente detalhada para que transmita significados ligados à narrativa. Antes mesmo que qualquer palavra seja dita, a câmera passeia pelo apartamento do protagonista focando em dezenas de câmeras – uma delas quebrada –, fotografias de eventos importantes e revistas empilhadas indicando que o nosso protagonista é um fotógrafo, fato que é confirmado na próxima cena onde Jeffries conversa com seu chefe ao telefone. Também é através do cenário construído e da decoração de cada apartamento da vizinhança de Jeffries que, mesmo sem haver um contato direto com todos os outros personagens, temos acesso às suas vidas privadas. Como o filme não traz nenhum tipo de narração como *Dogville*, as deixas visuais são a maneira que Hitchcock encontra para contar a sua história e envolver o espectador. Para ele, “o impacto da imagem é de extrema importância em uma mídia que direciona a concentração do olhar para que ele não se disperse. [...] No cinema, o espectador é guiado aonde quer que o diretor deseje”³¹ (Hitchcock, 1995, p. 216, tradução nossa).

O grande feito de Hitchcock, segundo Hal Pereira, foi ter conseguido construir todo o cenário em um estúdio e filmar o filme inteiro em um único set (Jacobs, 2007). Seria impossível reproduzir um projeto desta escala em um palco de teatro, por exemplo. Mas mesmo sendo um diretor que traz em suas obras o total oposto do que o teatro apresenta – Hitchcock, com seu conhecimento sobre o uso do espaço dentro de uma tela, faz o uso de movimentos de câmera para que o espectador seja transportado para dentro da obra, além do uso da edição –, ele traz referências ao teatro, como as cortinas que se levantam no começo do filme e que são baixadas no final.

Mais do que as cortinas, as conexões e semelhanças ao teatro vão além. Hitchcock sujeita o espaço e a arquitetura de *Janela Indiscreta* ao olhar, como se faz no teatro. O espectador está sempre olhando, não só para elas mas através delas, buscando detalhes que possam complementar a narrativa, como se cada uma representasse um mundo. Como o próprio Hitchcock diz que através da janela de Jeffries temos um grupo de histórias que refletem um pequeno universo³² (Truffaut, 1985) e que Jeff fica de olho a partir de seu assento, e o espectador também. O palco de teatro de Jeff representa uma cidade, e similarmente, a cidade também foi tema do cenário do palco do Teatro Olímpico projetado por Andrea Palladio. O *design* do palco, feito por Vincenzo Scamozzi, introduz a perspectiva ao teatro Renascentista e incorpora diversos elementos arquitetônicos urbanos à sua cena, como por exemplo, escadas, varandas e janelas (Jacobs, 2007). Coincidentemente – ou não, afinal Hitchcock é conhecido por pensar em detalhes – na cidade representada no palco do Teatro Olímpico existem sete ruas que podem ser notadas, assim como existem sete apartamentos que são observados a partir da sala de estar de Jeff.

³¹ “The impact of the image is of the most importance in a medium that directs the concentration of the eye so that it cannot stray. [...] In the cinema, the audience is led wherever the director wishes.”

³² “What you see across the way is a group of little stories that, as you say, mirror a small universe.”

Figura 7 - Palco do Teatro Olímpico, em Vicenza.



Fonte: Wikipedia.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teatro_Olimpico_-_Vicenza,_Italy_-_8_May_2010_-_%281%29.jpg>

Também há, no cenário do filme, referências também ao próprio cinema e o ato de assistir: é dito que as dimensões das janelas do apartamento do assassino tem a proporção de 1:1.66, proporção de tela de filmes como *Janela Indiscreta*, metaforicamente, as janelas são como telas de televisão ou de cinema (Jacobs, 2007). Deste modo, as ações acontecem dentro dos apartamentos, cujo design foi pensado de maneira especial, para que se pudesse enxergar o que acontece a partir do ponto de vista da câmera filmando do outro lado do pátio. A profundidade dos apartamentos do prédio vizinho é estreita para que a câmera conseguisse filmar seus interiores dos ângulos necessários para o longa. Tanto os apartamentos de Thorwald e Miss Lonelyheart são desenhados de maneira que um cômodo se conecta com o outro longitudinalmente, os chamados *railroad flats*³³.

3.2. DOGVILLE, UM EXEMPLO DE COMUNIDADE

Embora o espectador seja capaz de enxergar além das paredes de *Dogville*, os personagens não são. Ao chegar na pequena cidade, Grace não poderia imaginar com que tipo de pessoas estava lidando e as situações que viriam a seguir. O que se sucede é uma cadeia de acontecimentos que, eventualmente, mudam a vida em Dogville para sempre.

³³ *Railroad apartments* são apartamentos que se conectam uns aos outros em linha, muito comum na cidade de Nova York. Possuem esse nome por seu design se assemelhar a de vagões de trem.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Railroad_apartment> Acesso em Agosto de 2022.

A julgar pelo tamanho da cidade e até pela falta de hotéis, a decadente Dogville não recebe muitos visitantes e parece ser bastante isolada do resto do mundo. Os habitantes locais – assim como do resto do país – passam por momentos difíceis causados pela Grande Depressão, recessão econômica que atingiu os Estados Unidos entre o final da década de 1920 e continua pela década de 1930, época em que se passa o filme. Prova disso é o momento em que Chuck pergunta às crianças quem deu ao cachorro, Moses, um osso que ainda continha carne. “*Qual foi a última vez que vimos carne?*”, ele pergunta, “*Da próxima vez que desperdiçar comida, tomarei a sua faca.*”³⁴

Ainda que passem dificuldades, a população de Dogville tem um “ótimo senso de comunidade”, como é dito pelo senhor Thomas Edison, ou pelo menos, é o que parece. É a partir desta discussão em uma das frequentes palestras de seu filho, Thomas Edison Junior – o auto-proclamado filósofo e escritor da cidade –, que se constrói o resto do filme. Para Tom, os habitantes possuem dificuldade em serem abertos e que “o país inteiro estaria melhor servido com uma atitude de abertura e aceitação”, e para isso a cidade de Dogville precisa aprender a acolher. Assim, Tom utiliza a chegada da fugitiva Grace à cidade para montar aquilo que ele chama de “ilustração”: mostrar, na prática, aos moradores de Dogville que eles possuem problemas de aceitação.

Por definição, a palavra “comunidade” significa “população que vive num dado lugar ou região, geralmente ligada por interesses comuns”³⁵. Antes da reunião acontecer, Grace se mostrou relutante em ficar em Dogville com o argumento de que é uma cidade pequena, sugerindo que se esconder dos moradores seria difícil, e no caso de ser encontrada por algum deles, certamente seria denunciada aos outros. Já Tom acredita que se puder convencer uma pessoa a deixar Grace ficar, os outros serão facilmente convencidos também. O interesse daqueles que moram em Dogville, naquele momento, é que tudo continue como está e que eles não tenham problemas com a polícia – que está à procura de Grace –, assim, o senso de comunidade entra em ação, procurando proteger aqueles que pertencem à ela.

É com um pouco de convencimento que os habitantes aceitam abrigar Grace por duas semanas, para que ela se prove uma pessoa de confiança e eles possam aceitá-la completamente. Para que isso aconteça, Tom sugere que Grace dê algo à Dogville em troca de sua hospitalidade e aceitação, como trabalho braçal. Acontece que Tom sabe que Dogville não sabe receber e sabe que Grace pagará algum preço pela sua aceitação, no entanto, Tom está disposto a usá-la como cobaia em seu experimento social, como se estivesse jogando um jogo com Grace, como ela mesma reconhece. “*Estamos jogando. Não vale a pena jogar um pequeno jogo para salvar sua vida?*”³⁶, ele responde.

A hospitalidade, segundo Kant, significa:

“[...] o direito de um estrangeiro a não ser tratado com hostilidade em virtude da sua vinda ao território de outro. Este pode rejeitar o estrangeiro, se isso puder ocorrer sem dano seu, mas enquanto o estrangeiro se comportar amistosamente no seu lugar, o outro não o deve confrontar com hostilidade.” (KANT, 2008, p. 22)

³⁴ “When did we last see meat? Next time you waste good food, I’ll take your knife away.”

³⁵ Significado de comunidade. <<https://www.dicio.com.br/comunidade/>> Acesso em Agosto de 2022.

³⁶ “Well, yes... we are. Isn’t saving your life worth a little game?”

Quando Grace aparece na cidade fugindo de gangster e policiais, ela coloca “em risco” os habitantes de Dogville, e por isso, em seus pontos de vista, ela deve oferecer algo em troca aos habitantes, para que valha a pena acolhê-la. Isso condiciona a hospitalidade a ser oferecida desde que Grace seja útil à cidade de alguma maneira – neste caso, realizando tarefas que “não precisavam ser feitas”, ou pelo menos, nem eram consideradas pelos moradores como importantes se eles mesmos tivessem que realizá-las. Deste modo, Grace se torna empregada para uma empregada, babá e até colhedora de maçãs.

Entretanto, quanto mais tempo se passa e mais perigoso parece ser para os moradores de Dogville manterem Grace em sua cidade, temos uma progressão de tarefas e eventos cada vez mais humilhantes e violentos, e a personagem aceita cada coisa que lhe acontece. A cena em que Grace é abusada sexualmente por Chuck é especialmente chocante quando a ausência de paredes físicas nos faz olhar ao redor do cenário e perceber que os outros personagens continuam a realizar suas atividades, alheios à violência que acontece dentro da casa de Chuck. É uma onipresença sinistra, neste espaço transparente é como se os personagens estivessem acompanhando o que acontece mas não se importassem o bastante para fazer algo a respeito, comportamento que pode ser lido como um paralelo do que vivemos na vida real em situações parecidas com essa.

Após uma falha tentativa de fuga e um roubo que ela não cometeu, a escalada de humilhações é tão grande que Grace passa a ser acorrentada, literalmente, à uma roda de ferro que dificulta sua locomoção; figurativamente, acorrentada à Dogville. Abusada sexualmente por praticamente todos os homens da cidade, Dogville não para de consumir mais e mais de Grace, enquanto Tom – que foi quem propôs a reflexão sobre a cidade através de sua “ilustração” – assiste a todas as situações sem fazer nada, permitindo que a comunidade, a este ponto já totalmente sem escrúpulos, continue com suas ações violentas e abusivas.

Ainda assim, Tom acredita que a população pode mudar de atitude e perceber o que estão fazendo com Grace, se ela falasse com todos sobre suas atitudes. No entanto, Tom falha em perceber que para Dogville, Grace é uma estrangeira, uma imigrante ilegal até. Não é à toa que os trabalhos que Grace realiza no decorrer do filme são trabalhos pesados, braçais e que os moradores da cidade não querem realizar. Assim como na vida real, considerando o contexto dos Estados Unidos, trabalhos como esses geralmente são realizados por pessoas de outros países, sejam eles imigrantes legais ou ilegais³⁷. Grace nunca foi bem-vinda em Dogville, nunca lhe foi oferecida uma hospitalidade incondicional; o pacto feito partia do princípio de que ela sempre teria que dar algo em troca pelo acolhimento da comunidade, até o momento em que a sua presença na cidade seja tão incômoda que eles precisam mandá-la embora.

Fica claro, ao final do filme, que a comunidade de Dogville falhou em ser receptiva. Não apenas isso, mas a cidade inteira foi capaz de participar nas ações abusivas direcionadas à Grace, sem que nenhuma outra pessoa questionasse essas ações. Em um último ato desesperado, os moradores entregam Grace aos gângsteres de quem ela está fugindo, supondo que ela estaria em perigo nas mãos deles, mas na realidade, quem passa a estar em perigo é a população da cidade. Com a permissão de Grace, os moradores são mortos, tanto por

³⁷ A majority of Americans say immigrants mostly fill jobs U.S. citizens do not want. <<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2020/06/10/a-majority-of-americans-say-immigrants-mostly-fill-jobs-u-s-citizens-do-not-want/>> Acesso em Agosto de 2022.

vingança e retribuição de tudo aquilo que fizeram à ela, quanto por purificação: o mundo certamente seria um lugar melhor se Dogville não existisse, e é isso que acontece. Dogville não mais.

Apesar do filme se passar em uma cidade nos Estados Unidos, a história não está intrinsicamente presa à sua localização. A ausência de uma arquitetura ou estilo de arquitetura nos permite imaginar um espaço que pode ser retirado das nossas experiências e lembranças e, assim, podemos inseri-lo na história, dando mais vida à obra e nos identificando com os temas morais e éticos da narrativa. Dogville não existe, mas podem haver lugares como Dogville em qualquer lugar do mundo.

Em *Janela Indiscreta*, temos uma realidade muito distinta da de Dogville, afinal uma cidade pequena do Colorado da década de 1930 e uma Nova Iorque de 1950 são vastamente diferentes. Enquanto Dogville possuía uma população de cerca de 20 pessoas, entre crianças e adultos, Nova Iorque, na década de 50, possuía quase 8 milhões de habitantes³⁸. Enquanto temos em Dogville uma cidadezinha decaída, em um espaço rural que não vê estrangeiros, Nova Iorque é um centro urbano, reunindo pessoas de diversas origens. Enquanto Von Trier não tenta capturar exatamente o espaço de uma pequena cidade e colocá-la dentro de uma tela, Hitchcock se esforça para que a vizinhança do personagem principal seja uma boa representação da Greenwich Village da vida real, pelo menos visualmente.

Sua intenção é mostrar o cotidiano de uma determinada vizinhança, cujos residentes são, à primeira vista, apenas pessoas normais. Como vizinhos de Jeff temos uma escultora, um pianista, um casal recém-casado, uma dançarina, uma mulher solteira, um casal que tem um cachorro, e o grande foco da narrativa, o casal cuja esposa está acamada. Na realidade, o espectador – assim como o protagonista – nunca conhece pessoalmente nenhum deles durante o filme – excluindo o grande encontro com o assassino no final –, tudo o que sabemos sobre os vizinhos vem do fato que os observamos pelo ponto de vista de Jeffries, exceto em momentos específicos – quando Jeff dorme – onde o espectador vê um pouco mais do que o protagonista.

A vida em uma metrópole de 1950, como retratada em *Janela Indiscreta*, se aproxima da vida metropolitana atual. Com o pós-guerra e a economia bombando, as cidades cresciam rapidamente nos Estados Unidos e a urbanização crescia para além dos centros. Neste contexto, temos a criação dos subúrbios americanos, comunidades primariamente residenciais, incentivada pelas melhorias nos meios de transporte e estradas. O carro era um importante elemento para essas novas áreas e influenciou a maneira que elas eram construídas e desenvolvidas, deste modo, grande parte dos residentes dos subúrbios eram famílias que possuíam um carro – já que era necessário que o “homem da casa” se deslocasse todos os dias para o trabalho, que ficava distante de casa. No entanto, com a segregação racial rampante da época, os subúrbios se tornaram áreas compostas por famílias brancas, já que famílias negras provavelmente não poderiam arcar com os custos de viver no subúrbio, e mesmo se pudessem pagar, não seriam bem-vindos. Além disso, a migração de negros do Sul para outras regiões do país, chegando a centros urbanos em busca de emprego, também estimulavam famílias brancas a procurarem “refúgio” no subúrbio.

³⁸ Em 1950, a população de Nova York era exatamente de 7.891.957 pessoas.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Demographic_history_of_New_York_City> Acesso em Agosto de 2022.

No mesmo sentido, a cada ano no Brasil cresce o desenvolvimento dos condomínios fechados, muitas vezes localizados mais distantes dos centros, também se afastando das populações menos privilegiadas com quem tem que dividir espaço na cidade. Os subúrbios americanos e condomínios fechados brasileiros se assemelham por promoverem a segregação urbana, levando uma certa população a certas áreas privadas e exclusivas, onde suas necessidades podem ser atendidas sem que precisem se deslocar até o centro, enquanto mantém as outras pessoas distantes, como um artifício para que não haja convivência social com pessoas de diferentes origens.

“[...] no planejamento do pós-guerra, inicialmente (realizado) em subúrbios norte-americanos, com uma espécie de “desenvolvimento urbano de função única”, que resultou numa “atomização” da cidade e em espaços marcados pela ausência de uma vitalidade de relações sociais públicas, como aquelas encontradas nos centros urbanos.” (Frúgoli Jr., 1995, p. 87)

Embora não morem no subúrbio ou em um condomínio fechado, os moradores da Greenwich Village de Hitchcock parecem alheios uns aos outros e, durante o filme, possuem poucas interações entre si. O próprio protagonista, que está imóvel por tempo determinado e preso à uma cadeira de rodas, só consegue interagir com aqueles que vão até ele – Stella, sua cuidadora; Lisa, sua namorada; Doyle, seu amigo policial; e por fim, o assassino. Em uma década marcada pelo fenômeno da televisão – em 1956, cerca de 20.000 televisões eram vendidas por dia (Miller, Nowak, 1977) –, as interações sociais deram lugar ao ato de assistir tv como entretenimento.

Mesmo com a ausência de interações entre Jeff e sua vizinhança, somos apresentados aos personagens através das ações que os observamos realizar e através dos cenários em que se encontram. Para Hitchcock as restrições espaciais do filme são estimulantes e o permite capturar sentimentos e emoções de personagens a partir de gestos visuais ou ângulos de câmera, não necessariamente por diálogos. “Você tem um homem imobilizado olhando pela janela. Essa é uma parte do filme. A segunda parte mostra o que ele vê e a terceira parte mostra como ele reage. Esta é, na realidade, a mais pura expressão de uma ideia cinematográfica”³⁹ (TRUFFAUT, 1985, p. 214, tradução nossa).

Através de simetrias e oposições da narrativa, os temas que une grande parte dos vizinhos ao protagonista da história é, incrivelmente, o amor e casamento. Jeff tem uma namorada, Lisa, que quer casar, mas o fotógrafo pensa que seus estilos de vida são tão diferentes que o compromisso não dará certo. Como modelo, Lisa desfruta de muitos luxos em seu cotidiano enquanto Jeff tem uma vida muito menos pomposa, principalmente quando está viajando a trabalho. Para Jeff, sua esposa terá que ser interessada em “ir para qualquer lugar e fazer qualquer coisa”, e não apenas estar interessada em vestidos e escândalos. A primeira oposição narrativa que se vê no filme é que Jeff, fotógrafo de espírito livre, está preso a uma cadeira de rodas com a perna esquerda quebrada enquanto Lisa, pode passear livremente. No mesmo sentido, o casal Thorwald que mora diretamente do lado oposto de Jeffries tem como marido um vendedor que pode caminhar livremente enquanto sua esposa

³⁹ “You have an immobilized man looking out. That's one part of the film. The second part shows what he sees and the third part shows how he reacts. This is actually the purest expression of a cinematic idea.”

está doente, presa a uma cama. Não por coincidência, a maneira que Hitchcock filma e posiciona os personagens no apartamento demonstra uma clara divisão e distância entre os dois, sendo, na maioria das vezes, separados por cômodos e paredes. Aqui não percebemos o amor, mas sim, a ausência dele.

Figura 8 - O casal Thorwald, divididos por uma parede.



Fonte: Janela Indiscreta (1954), captura de tela.

Miss Lonelyheart, a solitária mulher que vive no prédio da frente a Jeff, é codificada pela cor verde. Tanto suas roupas quanto a decoração de sua casa possuem tons esverdeados, geralmente relacionados ao sentimento da inveja. As paredes do seu apartamento são na cor rosa, que sugere uma personalidade romântica. Através dessas informações e de suas cenas – em particular aquela em que ela finge que está recebendo uma visita para um jantar romântico –, o espectador é levado a imaginar o quanto ela quer encontrar uma pessoa e ter um relacionamento, podendo até sentir inveja daqueles que estão em um. Ao lado direito de Jeff, há o apartamento do compositor que realiza festas em sua casa durante a noite, mas pode ser visto sozinho e tocando piano pela manhã. Em certo momento, Stella indaga se há alguém na vizinhança que possa se interessar por Miss Lonelyheart, como um *foreshadowing*⁴⁰ para o que irá acontecer no final do filme, quando o pianista recebe a solitária mulher em sua casa e ambos parecem se dar bem. Dentre os outros vizinhos, há o casal recém-casado que chega ao seu novo apartamento, demonstrando estar extremamente apaixonado enquanto Jeff os observa curiosamente. Já a dançarina conhecida por Miss Torso recebe uma série de pretendentes em potencial em sua casa, mas Lisa declara, “Ela não está apaixonada por ele,

⁴⁰ Indicação de que algo vai acontecer no futuro, normalmente usado como mecanismo literário para sugerir ou insinuar algo sobre os desenvolvimentos futuros da narrativa.

<<https://www.dictionary.com/browse/foreshadowing>> Acesso em Agosto de 2022.

*ou qualquer um deles*⁴¹, afirmação que é confirmada ao final do filme, quando um homem volta do exército e a mulher o beija, ficando mais feliz do que a vimos na companhia de outro homem antes.

Apesar do foco estar, em grande parte das vezes, no pátio e nas janelas ao seu redor, pode-se observar do lado esquerdo uma passagem onde as pessoas podem adentrar e sair do pátio, indo para a rua. É nesse pequeno espaço – comparado com todo o resto do set – que Hitchcock consegue dar ainda mais vida à Nova Iorque cinematográfica criada por ele, com pessoas caminhando pela calçada, automóveis passando pela rua, crianças brincando, entre outras interações. Dentro do pátio, há eventuais cumprimentos como “oi” e “bom dia” entre os moradores, mas não há senso de comunidade. Após o seu cachorro ser encontrado morto, uma das moradoras denuncia, “*Vocês não conhecem o significado da palavra “vizinhos”. Vizinhos gostam uns dos outros, conversam uns com os outros, se importam se alguém vive ou morre, mas nenhum de vocês se importam!*”⁴². Essa é a mais pura representação da cidade grande moderna e individualista, seja ela a Nova Iorque de 1950 ou de 2022.

3.3 O OLHAR VOYEUR

O grande tema central de *Janela Indiscreta*, no entanto, é o voyeurismo. Por definição, no dicionário o significado de voyeurismo⁴³ é: “excitação sexual pela observação de outras pessoas nuas, no momento em que se despem, ou vendo suas relações sexuais”. Embora Hitchcock apresente cenas com teor sugestivo – sobretudo cenas com a personagem Miss Torso –, o filme não é sobre esse tipo de voyeurismo. Em vez disso, busquemos a extensão do significado da palavra: “excesso de curiosidade pelo que é particular ou íntimo”. Esta é a temática principal do filme, afinal o próprio protagonista é um *voyeur* profissional: em seu trabalho como fotógrafo, sua tarefa é documentar a vida ao seu redor, observar, esperar o melhor momento para o clique, talvez até invadindo o espaço das pessoas que o cercam.

Mesmo em sua situação de imobilidade temporária, Jeff não deixa o seu lado *voyeur* de lado, pelo contrário, esse é o momento em que ele eleva o seu voyeurismo não apenas para dar uma espiada na vida pessoal dos seus vizinhos, mas também para conduzir a sua própria investigação de um possível assassinato. Quando Jeff para em frente de sua janela para observar o outro lado, é como se ele estivesse escolhendo um programa de televisão ou filme para assistir. Não por acaso as janelas foram construídas nas proporções de 1:1.66, já que elas são, figurativamente, telas de televisão. Jeff pode escolher assistir ao gênero de melodrama, comédia romântica ou a atração principal, nesse caso, mistério e possivelmente, crime. Desta forma, o espectador também está assistindo a vários filmes dentro de um filme. “Cada janela oferece uma vista para um filme particular e todo o pátio é como se fosse um equivalente urbano a um mosaico de televisão a cabo com Jeff – assim como o espectador – mudando de canal” (Jacobs, 2007).

Tanto Stella quanto Lisa questionam a natureza da vigilância de Jeff, o avisando que ele pode ir para a cadeia e que o que ele está fazendo é doentio, a ponto de fazê-lo questionar

⁴¹ “She’s not in love with him. Or any of them.”

⁴² “You don’t know the meaning of the word neighbors! Neighbors like each other, speak to each other, care if anybody lives or dies but none of you do!”

⁴³ Significado de voyeurismo. <<https://www.dicio.com.br/voyeurismo/>> Acesso em Maio de 2022.

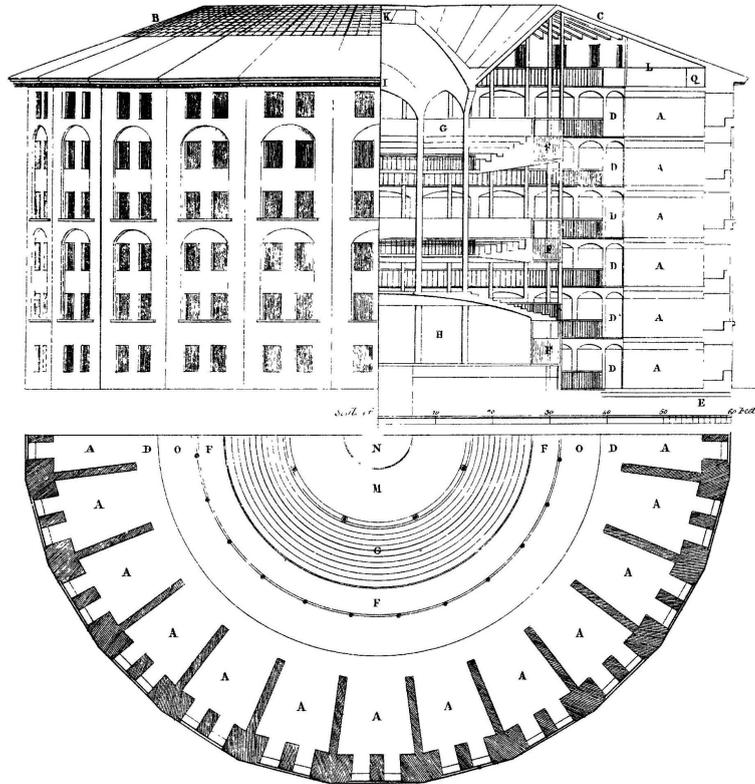
sobre sua ética. Com o passar do filme e o desenvolvimento de eventos narrativos, ambas passam para o lado de Jeff e se tornam *voyeurs* também. Assim como o espectador, no ato de assistir a um filme, também se torna um *voyeur*. Ver cenas como o jantar imaginário de Miss Lonelyheart ou o abuso sexual sofrido por Grace em *Dogville* é adentrar um espaço que não fomos convidados pelos personagens, quase como se o espectador fosse um intruso, adentrando um espaço pessoal que não deveria ser visto ou invadido. Quando os espionados não percebem a presença de Jeff – ou a nossa, do espectador – cria-se um sentimento de culpa naqueles que estão espionando.

“Ele é um bisbilhoteiro. [...] O que tem de tão horrível nisso? Claro, ele é um bisbilhoteiro mas não somos todos? Aposto que nove de dez pessoas, se uma mulher do outro lado do pátio tirar a roupa para dormir ou até um homem andar de lá pra cá em seu quarto, vão ficar e olhar; ninguém se vira e diz “não é da minha conta”. Eles poderiam fechar a cortina, mas nunca fecham; eles ficam lá parados e observando.” (Truffaut 1985, p.216, tradução nossa)

Segundo Pallasmaa, o filme possui uma dualidade do olhar voyeurístico, sendo simultaneamente de espetáculo e vigilância. O filme adota qualidades do pan-óptico, modelo de um edifício de instituições de controle, projetado por Jeremy Bentham⁴⁴. O pan-óptico, concebido no final do século XVIII, era um edifício circular que possuía, em seu centro, uma central de vigilância – onde ficaria o vigilante –, e que abrigaria instituições como prisões, hospícios, escolas e fábricas, espaços que, para Bentham, devem ser de disciplina e controle. O edifício seria cercado de celas individuais separadas por paredes, com portas voltadas para o pátio interior, onde se encontraria a torre central, e a partir da torre, o vigilante poderia observar todos que estivessem em suas celas. O elemento importante aqui é os ocupantes não saberem que estão sendo observados, ou por quem, ou qual a sua localização. Bentham pensou em detalhes para que a localização do vigilante sempre estivesse oculta, como as persianas nas janelas da torre.

⁴⁴ Jeremy Bentham foi um filósofo e jurista inglês. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jeremy_Bentham> Acesso em Janeiro de 2023.

Figura 9 - Projeto do panóptico, de Jeremy Bentham.



Fonte: Wikipedia.

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panopticon.jpg>

No edifício panóptico temos um espaço com vários focos, as celas, vigiada por um único ponto de vista, a torre. Similarmente, em *Janela Indiscreta*, o ponto de vista está conectado à sala de estar de Jeffries, e os pontos focais são as janelas dos vizinhos à sua frente. Michel Foucault⁴⁵ no livro *Vigiar e Punir* (1987), discute o panóptico e sua maneira de vigilância, “tantas jaulas, tantos pequenos teatros, em que cada ator está sozinho, perfeitamente individualizado e constantemente visível” (p. 64). Da mesma maneira que ele compara o panóptico a um espetáculo e seus prisioneiros a atores, *Janela Indiscreta* é duplamente um espetáculo: por si só, por ser um filme, e por transformar seus personagens e suas histórias em espetáculo para o olhar de Jeff – e do espectador. Quando as cortinas da janela de Jeff se abrem ao começo do filme, é como se Hitchcock dissesse “Vejam! O nosso espetáculo está começando!”.

⁴⁵ Foucault foi um filósofo francês, extremamente influente para acadêmicos e ativistas. <https://www.britannica.com/biography/Michel-Foucault> Acesso em Agosto de 2022.

4. IMAGINAÇÃO, ESPAÇO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como abordado anteriormente, as críticas de Pallasmaa à cultura contemporânea, que inclui tanto a arquitetura quanto outras formas de arte, se voltam ao distanciamento dessas artes com o corpo humano. A arquitetura, de maneira geral, possui traços do espaço estriado de Deleuze e Guattari. Diferindo do modelo nômade e não-métrico do espaço liso, o estriado vem do sedentarismo, da criação da agricultura, da organização das cidades e do crescimento delas. Embora exista a arquitetura contemporânea que oferece experiências reais e autênticas, uma parte dela tende a se aproximar desse espaço cujas características vem do óptico, do distanciamento com o corpo e “dessensualização”⁴⁶. A nossa experiência no mundo e com a arquitetura, nesse ponto de vista, também é enfraquecida por esse paradigma; a arquitetura que segue o viés do oclocentrismo não habita ou evoca o nosso imaginário, ela não desperta a nossa memória, ela é feita para alimentar os olhos.

“Uma edificação não é um fim por si só; ela emoldura, articula, estrutura, dá importância, relaciona, separa e une, facilita e proíbe. Assim, experiências autênticas de arquitetura consistem, por exemplo, em abordar ou confrontar uma edificação, em vez de se apropriar formalmente de uma fachada; em olhar para dentro ou para fora de uma janela, em vez de olhar a janela em si como um objeto material; ou de se ocupar o espaço aquecido, em vez de olhar a lareira como um objeto de projeto visual. O espaço arquitetônico é um espaço vivenciado, e não um mero espaço físico, e espaços vivenciados sempre transcendem a geometria e a mensurabilidade. (PALLASMAA, 2011, p. 60)”

Dessa mesma maneira, se a arquitetura do mundo real já não nos desperta emoções e estimula a nossa percepção, também perdemos o contato da arquitetura que existe dentro do filme. Já vimos que o espaço filmico não é uma mera cópia da realidade, mas o cinema tem como finalidade representar aquilo que é verdadeiro, que está situado no mundo real; ao esvaziarmos os significados da arquitetura do mundo real, perde-se também parte da conexão que temos com os espaços filmicos. Se conseguimos conectar a cidade de Dogville à cidades pequenas do interior, de vilas ou comunidades, é porque já vivenciamos esses espaços na nossa experiência como ser-no-mundo, pelo menos em algum nível: já fomos a lugares assim ou conhecemos alguém que vem de um lugar parecido. Conseguimos reconhecer que mesmo na situação fictícia da narrativa, o espaço se assemelha ao mundo real, e isso é um dos motivos que conseguimos nos conectar ao filme.

O poder de assimilação do cinema funciona em tantos níveis que o espectador pode nunca ter visitado a cidade de Nova York, cenário de *Janela Indiscreta*, mas a própria é tão representada pela mídia audiovisual que, para aqueles que a consomem, é possível reconhecer seus espaços arquitetônicos e urbanos e os seus monumentos mesmo assim. Além disso, mesmo sem nunca ter visitado a cidade, a imersão no filme também não é afetada, porque

⁴⁶ Dessensualização é um termo usado por Juhani Pallasmaa para caracterizar o distanciamento do corpo com o objeto, um contato onde não há intimidade sensorial.

conseguimos assimilar a realidade do filme e aplicá-la à nossa; conseguimos identificar e projetar nossa própria experiência àquela do filme.

Como é analisado, os espaços filmicos de *Dogville* e de *Janela Indiscreta* são importantes para que o espectador adentre o mundo dos dois filmes. Sobre filmes e imersão, Metz diz:

“Uma obra fantástica só é fantástica se convencer (senão é apenas ridícula) e a eficácia de irrealismo no cinema provém do fato de que o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido inventado.” (METZ, 1972, p. 18)

Sendo assim, em um dos filmes temos um espaço onde a arquitetura é invisibilizada, enquanto no outro, o espectador está sempre vigiando o espaço, mas um dos acontecimentos mais importantes do filme – o assassinato – nunca é visto. Tanto *Dogville* quanto *Janela Indiscreta* são capazes de despertar a imaginação do espectador de maneira profunda, apesar de serem obras tão fundamentalmente diferentes. O espaço em que está *Dogville*, esse vácuo escuro e artificial, difícil de aceitar no primeiro momento, nos permite pensar que tudo aquilo que vemos na cena, apesar de irreal, de ser uma farsa, possa contraditoriamente ser real em algum sentido, com a imaginação tendo o papel de levar o espectador a encontrar o real. A narrativa crua e cruel nos remete à realidade da vida, dos jornais, dos documentários. A progressão de eventos que Von Trier cria nos leva da curiosidade à incredulidade e até a certa satisfação – acima de tudo, no final do filme –, enquanto o tempo inteiro nos faz confrontar nossa própria moralidade. Como Pallasmaa (2011) declara, ao experimentarmos uma obra de arte acontece um intercâmbio, “a obra projeta sua aura e nós projetamos nossas próprias emoções e produtos mentais da percepção sobre a obra”, deixando claro que a nossa identificação é importante para que a obra nos afete.

Julgar *Dogville* apenas como um retrato da América não é só dar um estereótipo para toda uma sociedade, mas é ignorar que o resto do mundo também é capaz de tamanha crueldade. Segundo Kant⁴⁷, todas as pessoas possuem tanto uma inclinação para a maldade quanto para bondade, então o que há em *Dogville* para a população inteira se entregar ao mal? Talvez a coisa mais inacreditável do filme, entre todas as farsas que ele entrega, seja que nenhum personagem, dentre toda a população de 20 pessoas, demonstra vergonha ou remorso por suas ações. Tom, o grande catalisador de toda a narrativa, mesmo que saiba de todas as dores causadas à Grace, ainda se mostra arrogante ao final do filme. A sua ilustração, de uma forma doentia, funcionou perfeitamente. Dolorosa mas edificante.

Dogville nos leva a diferentes a diferentes cidades, comunidades, vilas, que construímos na nossa mente ao assistir o filme, enquanto *Janela Indiscreta* nos dá um mundo concreto; não é preciso imaginar a sala de Jeff ou os apartamentos do outro lado do pátio, o que não torna a narrativa menos engajante ou interessante. Embora a arquitetura seja visível, o que acontece dentro dela nem sempre é. Da mesma forma que Jeff se pergunta durante o

⁴⁷ Teoria de bondade de maldade de Kant. <<https://plato.stanford.edu/entries/concept-evil/#KanTheEvi>> Acesso em Agosto de 2022.

filme inteiro se ele viu o que viu ou se deixou de ver algo, o espectador também se pergunta, estamos perdendo algum detalhe? O poder sugestivo de Hitchcock nos faz imaginar uma situação, mas sem nunca ter certeza sobre ela, o suspense não nos deixa até o final do filme. O assassinato que não é visto nos faz adentrar na história e participar de cada segundo da ação dela como é no teatro dramático, o oposto do épico como é visto em *Dogville*.

Em *Janela Indiscreta* se acompanha um quadro geral – o possível assassinato – enquanto fragmentos do cotidiano acontecem ao mesmo tempo – os recém-casados chegando no novo apartamento, a mulher vivendo seus dias solitários, a dançarina com vida social animada mas que está esperando o possível namorado voltar. Não deve ser coincidência também que Hitchcock escolhe janelas posteriores e um pátio interno para a narração dos eventos, em vez de uma fachada frontal e janelas. Em uma fachada frontal de um edifício o espaço privado está mais exposto para aqueles que estão do lado de fora, na calçada ou na rua. Uma fachada posterior sugere um espaço que um número menor de pessoas tem acesso, portanto, os espaços se tornam mais privados, embora considerando o contexto do filme, nem tanto. Uma das coisas a se considerar é que nenhum dos outros moradores estava prestando atenção nas janelas dos outros, toda a narrativa só acontece porque Jeff está imobilizado e entediado, além dele já ser um *voyeur* – ao menos profissionalmente. Então, se a janela de Thorwald, ou de qualquer outro personagem na realidade, ficasse voltada para a rua, em uma fachada frontal, alguém de fato prestaria atenção no que acontece dentro do apartamento?

O filme deixa claro que os vizinhos são completamente isolados uns dos outros, sintoma de viverem numa metrópole moderna, capitalista e individualista. Se hoje não podemos passar tão despercebidos nos lugares é apenas pelo avanço da tecnologia – e consequente avanço da vigilância –, mas há tantas pessoas em todos os lugares ao mesmo tempo que não é difícil se esconder na cidade grande. É interessante pensar se essa narrativa teria a mesma progressão que tem em uma cidade como *Dogville*, com seus surpreendentes vinte habitantes. Como ela mesma disse, Grace não conseguiria se esconder em *Dogville*, então um assassinato passar despercebido por lá seria improvável. Na Nova Iorque de Hitchcock, os únicos olhos observando Thorwald são os de Jeff – e bem, os do espectador –, em *Dogville* todos os olhos estão te observando a todo o tempo.

Quando a arquitetura favorece todos os sentidos, conseguimos utilizar nosso corpo inteiro para entrar em contato com ela. É dessa maneira que cria-se experiências memoráveis e enriquecedoras no espaço, influenciando as nossas vidas. Pallasmaa diz que o arquiteto deve trazer um pouco da sua experiência como ser-no-mundo para a arquitetura que produz, refletindo a sua existência. Logo, se o cinema é uma expressão da experiência humana, ele é influenciado e enriquecido apenas se a própria experiência for rica. Se a arquitetura contemporânea, individualista e focada em uma abordagem óptica é tudo que se produz, o espaço fílmico também irá refletir essa abordagem na tela. É por isso também que existe uma vertente no cinema pouco explorada, que explora a visualidade háptica. Se o cinema, por natureza, consegue capturar o afeto e participação do espectador, uma abordagem háptica do cinema procura manter uma relação íntima com o espectador, da mesma maneira que Pallasmaa sugere que a arquitetura seja. É provocando a nossa percepção de corpo inteiro que temos uma arte de identificação e reflexão da nossa própria existência, é dessa maneira que a arquitetura “se envolve com questões existenciais fundamentais” (PALLASMAA, 2011, p. 68) e que o cinema amplifica a nossa compreensão cultural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allmannajuvet Zinc Mine Museum / Peter Zumthor. ArchDaily, 2016. Disponível em: <<https://www.archdaily.com/796345/allmannajuvet-zinc-mine-museum-peter-zumthor>> Acesso em 15 de Maio 2022.

BARTHES, Roland. **A Câmara Clara: Notas Sobre a Fotografia.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. **The responsibility of forms: Critical essays on music, art, and representation.** California: University of California Press, 1991.

BENJAMIN, Walter. **The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,** 1969. Disponível em <<https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf>> Acesso em 15 de Maio 2022.

BERGER, John. **Modos de Ver.** Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon: the logic of sensation.** Continuum, 2003.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **MIL PLATÔS - Capitalismo e Esquizofrenia, Vol. 5.** Editora 34, 1997.

DEPRAZ, Natalie. **Compreender Husserl.** Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film Theory: An Introduction Through the Senses.** Routledge, 2010.

Fallingwater - Frank Lloyd Wright Foundation. Disponível em <<https://franklloydwright.org/site/fallingwater/>> Acesso em 15 de Maio 2022.

FRÚGOLI JR., Heitor. **São Paulo: espaços públicos e interação social.** São Paulo, Marco Zero 1995.

HALE, Jonathan. **Merleau-Ponty for Architects.** Routledge, 2007.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo: Parte 1.** Editora Vozes, 2005.

HEIDEGGER, Martin. **The Question Concerning Technology and Other Essays.** Harper & Row, 1977.

HITCHCOCK, Alfred. **Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews.** University of California Press, 1995.

HUSSERL, Edmund. **A Ideia da Fenomenologia**, trad. Artur Mourão. Lisboa, Edições, v. 70, 1984.

JACOBS, Steven. **The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock**. Rotterdam, 010 Publishers, 2007.

JAY, Michael. **Downcast Eyes - The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought**. University of California Press, 1993.

KANT, Immanuel. **A Paz Perpétua. Um Projecto Filosófico**. Universidade da Beira Interior, 2008. Disponível em <<https://www.marxists.org/portugues/kant/1795/mes/paz.pdf>> Acesso em 19 de Agosto de 2022.

KAMBASKOVIC-SAWERS, Danijela; WOLFE, Charles. **The Senses in Philosophy and Science: From the Nobility of Sight to the Materialism of Touch**. A Cultural History of the Senses in the Renaissance, 2014.

KOECK, Richard. **Cine-scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities**. Routledge, 2012.

KUBOVY, Michael. **The Psychology of Perspective and Renaissance Art**. Outubro, 2003.

LEVIN, David Michael. **Modernity and the Hegemony of Vision**. University of California Press, 1993.

LYSEN, Flora; PISTERS, Patricia. **Introduction: The smooth and the striated**. University of Amsterdam, 2012. Disponível em <https://pure.uva.nl/ws/files/1360235/107974_Intro_Smooth_and_Striated.pdf> Acesso em 10 de Outubro de 2022.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

METZ, Christian. **A Significação do Cinema**. São Paulo: Perspectiva: 1972.

METZ, Christian. **O Significante Imaginário: Psicanálise e Cinema**. Livros Horizonte, 1980.

MILLER, Douglas T.; NOWAK, Marion. **The fifties: The way we really were**. VNR AG, 1977.

MORIN, Edgar. A Alma do Cinema. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**. Edições Graal, 1983. p. 145-172.

NUNES, Benedito. **Heidegger & Ser e Tempo**. Zahar, 2002.

PALLASMAA, Juhani. **A Imagem Corporificada: Imaginação e Imaginário na arquitetura**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PALLASMAA, Juhani. **As Mãos Inteligentes: A Sabedoria Existencial e Corporalizada na Arquitetura**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PALLASMAA, Juhani. **Os Olhos da Pele: a Arquitetura e os Sentidos**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PALLASMAA, Juhani. **Space, Place and Atmosphere**. Emotion and peripheral perception in architectural experience. *Lebenswelt. Aesthetics and philosophy of experience.*, n. 4, 2014.

PALLASMAA, Juhani. **The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture**, 2012. Disponível em <http://phainomenon-journal.pt/index.php/phainomenon/article/view/327/275> Acesso em 15 de Maio 2022.

PALLASMAA, Juhani. **The Existential Image: Lived Space in Cinema and Architecture**. Rakennustieto, 2001.

PLATÃO. **A República**. Disponível em http://www.eniopadilha.com.br/documentos/Platao_A_Republica.pdf Acesso em 15 de Maio 2022.

PUDOVKIN, Vsevolod. Métodos de Tratamento do Material. In: XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema**. Edições Graal, 1983. p. 57-73

RIEGL, Alois. **Late Roman Art Industry**. Giorgio Bretschneider, 1985.

SILVA, Márcio Corino Lantelme da. **Realismo e Vanguardismo no Dogma 95: O Lugar do Movimento na História do Cinema e Suas Implicações Estéticas e Tecnológicas**. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2010.

SOBCHACK, Vivian. **The Address of the Eye: A Phenomenology Film Experience**. Princeton University Press, 1992.

SONTAG, Susan. **Sobre Fotografia**. Editora Companhia das Letras, 2004.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock/Truffaut**. Simon & Schuster, 1985.

ZONNO, Fabíola do Vale. **Arquitetura, paisagem e memória – a poética de Peter Zumthor**. Revista Poiésis, Niterói, v. 21, n. 36, p. 35-66, jul./dez. 2020. Disponível em <<https://doi.org/10.22409/poiesis.v21i36.42734>> Acesso em 15 de Maio 2022.

ZUMTHOR, Peter. **Thinking Architecture**. Basel: Birkhäuser, 1999.

ZUMTHOR, Peter. **Atmospheres**. In: Atmosphères. Birkhäuser, 2006.