

Dos Espaços da Arquitectura aos Espaços do Ser na Ficção de Miyazaki

Carlos Manuel de Almeida Figueiredo*

Maria Inês Farmhouse Coimbra†

Índice

1	A Representação do Espaço Arquitectónico e Urbano na Ficção Cinemática	2
1.1	Papel, Representação e Significação do Espaço nas gramáticas sintáticas de Comunicação do Cinema e da Animação	2
1.2	Dimensão Existencial e Simbólica do Espaço	3
2	Howl's Moving Castle	4
2.1	Espaços do Sujeito versus do Mundo que Habita	5
2.1.1	Saída da Chapelaria	5
2.1.2	Viagem de Sophie na carruagem a vapor	7
2.2	Espaços do Poder	9
2.2.1	Contemplando a Cidade Poder	9
2.2.2	Progressão para o Centro do Poder	9
2.2.3	No Espaço Central do Poder	10
	Conclusão: Entre a Realidade e o Sonho	11
	Bibliografia	12

*FA-UTL, Portugal.

†FA-UTL, Portugal.

Resumo

É proposta uma abordagem do espaço cénico presente no filme de animação “Howl’s Moving Castel“ (2004), de Hayao Miyazaki, onde estão presentes representações de espaços urbanos, de edifícios e de interiores, de linguagens e contextos da Arquitectura muito diversos, espaços urbanos e rurais, de realidade e de sonho, de expressão popular, de poder ou mística, construindo no entanto um universo ficcional surpreendentemente convincente.

Mostrando um conhecimento profundo da natureza humana e dos espaços que o Homem foi criando como extensões vivenciais de si próprio e da sua forma de ver e viver o mundo, Miyazaki faz-nos sentir em “Howl’s Moving Castel“ quão próximo o homem se encontra das suas expressões criativas e vivenciais que são a Arquitectura.

Palavras-Chave: Arquitectura, Ficção, Existência, Cinema, Animação.

1 A Representação do Espaço Arquitectónico e Urbano na Ficção Cinemática

1.1 Papel, Representação e Significação do Espaço nas gramáticas sintáticas de Comunicação do Cinema e da Animação

OS espaços cénicos, o seu *design* e materiais, as suas referências e contextos históricos, artísticos e sociais, as suas metáforas e lugares na nossa imaginação e mundo interior, a sua iluminação, fotografia e composição, a montagem das suas fracções de planos e resultantes espaços sintéticos e seus significados concorrem na construção do mundo ficcional de uma narrativa fílmica. Mitry sustem que “*a forma é que providencia o suporte e que o fio da história é meramente um pretexto para unir elementos capazes de adquirirem significado.*” (Mitry, 1997: 336)

A realidade criada é, portanto, uma síntese de nossos conceitos, estereótipos, símbolos e sinais convencionados, pelo que nos sentimos mais próximos dessa representação da realidade do que se fosse um retrato fiel da realidade quotidiana: “... o ecrã abre-se para um universo

artificial, já que existe um denominador comum entre a imagem cinematográfica e o mundo em que vivemos." (Basin, 1992: 174)

A apropriação e uso de sinais do Homem e da Natureza conferem credibilidade ao espaço cénico e arquitectónico. Mais do que chegar a um realismo absoluto, é a autenticidade que é procurada nos espaços cénicos e sintéticos nos filmes de ficção cinematográficos.

A noção de continuação do espaço por um elemento cénico que pareça continuar o plano num espaço invisível mas desta forma palpável, fora do enquadramento (*off-screen space*), confere-lhe autenticidade. Este recurso cria a noção de uma relação entre as fracções espaciais visionadas.

As diferentes vistas de fracções do espaço que a câmara vai mostrando fornecem referências ao observador/espectador que lhe permitem criar um mundo sintético ficcional, questionando-se e intuindo do que não é mostrado: *"Toda a geometria é uma construção da imaginação humana mais que algo encontrado na natureza"* (Norbert-Schultz, 1975: 10)

1.2 Dimensão Existencial e Simbólica do Espaço

O conceito e experiência do lugar são fundamentais tanto para arquitectura como para o cinema, por se tratar de artes que agem na estrutura espacial e temporal, moldando o espaço vivencial: *"a arquitectura e o cinema partilham um terreno comum; a vivência do espaço existencial. Ambas criam cenas experienciais de situações da vida que são expressão da experiência existencial humana"* (Pallasmaa, 2001: 10)

O Homem modela o espaço e este concorre na definição da sua própria identidade. Cada indivíduo deixa a marca da sua personalidade no seu espaço existencial, inserindo nele os seus traços, os seus sonhos e as suas vivências: *"O espaço arquitectónico (...) pode ser definido como uma concretização do espaço existencial do homem."* (Norbert-Schultz, 1975: 12).

Numa ficção cinematográfica, ao se esboçar o seu mundo ficcional tem de se imaginar os habitantes desse mundo: como se relacionam com o seu meio ambiente? Como é que as histórias das suas vidas se relacionam com o espaço que habitam? Qual o impacto dos espaços que habitam nas suas vidas?

2 Howl's Moving Castle

O filme de animação *Howl's Moving Castle*, de Hayao Miyazaki, situa-se nas suas palavras, “num mundo imaginário neo-futurista, situado numa Europa do final do séc. XIX, onde a magia e a ciência coexistiam” (Miyazaki, 2005: 10). O autor afirma que elegeu a Arquitectura Medieval de Habitação em estrutura de madeira da Alsácia e Bavaria como a Arquitectura prevalecente nos espaços ficcionais do seu filme.



“... A equipa principal embarcou numa viagem de pesquisa para o novo filme do Miyazaki (...) centrada no leste da província de Alsácia, na França (...) em Heidelberg (Alemanha) e Paris. (...) Visitar a cidade de Colmar provou ser uma experiência produtiva pela sua cor e atmosfera.” (Miyazaki, 2005: 12)

O que distingue *Howl's Moving Castle* de outros filmes é que não só obtém coerência num mundo material e imersivo que se vive e se transforma, com uma facilidade desconcertante, num mundo mágico de sonho e de pesadelo, utilizando não só a arquitectura de habitação medieval já referida, como ainda utiliza múltiplas inspirações de arquitectura, design e figurinos, assíncronas no tempo e no espaço, tal como:

- A arquitectura de ferro do séc. XIX e as grandes obras de engenharia dos palácios de cristal.
- O estilo Barroco com nítida influência tanto de Versailles como dos Palácios Românticos alemães, veiculando o Poder.
- Veículos movidos a vapor (automóveis, comboios, barcos, transportes públicos) do final do séc XIX.
- Barcos, tanques, fardas, espingardas e mesmo cartazes de propaganda nas paredes contemporâneos da 1ª guerra mundial.

- Aviões pessoais e bombardeiros lembrando os da 2ª guerra mundial.
- Fachadas barrocas planas lembrando as igrejas coloniais espanholas.

Existem muitos outros filmes onde é alcançada coerência e identidade próprias dos universos ficcionais muito para além da simples soma dos elementos arquitectónicos, de adereços, de figurinos ou outros. São exemplos disso filmes como sejam *Blade Runner*, *Tangled* ou *The Fellowship of the Ring*, repletos de hábeis utilizações de modelos e elementos da Arquitectura com que convivemos, construindo com estes novas mas convincentes ambiências.



Mas o que distingue este filme é que as referências de diferentes tempos e lugares que utilizou parecem fazer sentido da forma como Miyazaki se integrou para construir um universo colorido e brilhante, onde o Sol e o céu se estabelecem como referência inseparável das atmosferas criadas.

Este universo fala por si, mesmo quando as personagens são estilizadas em ambientes detalhados, num contraste que curiosamente os destaca e lhes empresta credibilidade.

2.1 Espaços do Sujeito versus do Mundo que Habita

2.1.1 Saída da Chapelaria

A guarda de escada que Sophie desce e que não vemos, bem como a fiada de edifícios que segue em perspectiva em profundidade, para a

esquerda, que se perde por trás da loja em primeiro plano de onde saiu Sophie, adivinha-se convergir para um ponto de fuga que se situa num espaço que se percebe em profundidade mas que está oculto.

Estabelece-se assim uma continuidade espacial muito controlada em profundidade, ao longo da rua que nos é mostrada, da direita para a esquerda. A cor verde, rosa velho e cinzenta dos elementos arquitectónicos dos edifícios da rua estabelecem nestes uma uniformidade funcionando esta visualmente como uma unidade.



È pressentido o espaço da rua ao nível do embasamento dos edifícios e do seu piso térreo, mas é mais a nossa razão do que a condução da nossa atenção que o revela.

A predominância do espaço *off-screen* no sentido vertical para um olhar que se perde no céu, para onde apontam as cumeeiras e águas muito inclinadas, sendo acentuado pelo ângulo de câmara contra picado, por um maior peso visual na metade inferior do plano e pelo ritmo criado pelos elementos arquitectónicos e cénicos - como os estandartes. Este efeito é ainda reforçado pela alternância luz-sombra, pela perda de cor com a profundidade, pela clausura figurativa dos lados do enquadramento e pela cercadura criada pelos edifícios da rua - pelos seus limites-que conduzem o olhar do espectador para o céu que delimitam.

É enfatizada deste modo a verticalidade da rua e o seu fluir em profundidade, que não vemos mas que podemos sentir, no que é uma óbvia

manipulação das referências espaciais, como numa composição de pintura, visto a câmara permanecer fixa durante todo o plano.

Outro efeito é que se sente um espaço enorme por trás de Sophie, estando esta progressivamente separada do mundo que por trás dela nos é mostrado. Desta forma, o nosso olhar transita da personagem para o espaço da cidade, que deixando de ser um fundo se assume como o verdadeiro elemento narrativo do plano, com a sua descrição da cidade e sua emotividade, levando-nos a olhar o céu a partir desta e antecipando os acontecimentos que nela estão a ocorrer.

2.1.2 Viagem de Sophie na carruagem a vapor

O plano está dividido em duas partes, na horizontal. Do lado direito está Sophie, que viaja na carruagem, e que olha para as actividades quotidianas dos habitantes da cidade.

Embora Sophie esteja em evidência, pendurada na carruagem-vapor, a câmara segue-a em *tracking shot*, avançando com ela e a carruagem no espaço da rua que percorre. Mantêm posição e tamanho constantes no enquadramento, enquanto tudo o mais desliza em profundidade, com o espaço da rua, desaparecendo por trás do veículo.

Este artifício permite olharmos a actividade local sempre em mudança, uma vez que uns habitantes e suas actividades vão dando lugar a outros, à medida que a carruagem - e nós com ela – vai deixando o espaço da rua para trás.



De facto, este plano quis assegurar-se de que olharíamos mesmo e apenas para a acção quotidiana da cidade e não para a protagonista ou a muito colorida e volumosa carruagem azul em que viaja, usando dispositivos como:

- Colocação da protagonista a olhar para a acção. Se olharmos para Sophie, seguimos-lhe o olhar vendo a vida da cidade que ela contempla.
- Os vidros da carruagem refletem o espaço à esquerda, para lá do campo visual, abrindo a continuidade do espaço para esse lado, enquanto a carruagem encerra completamente o espaço à direita.
- A rua percorrida pela carruagem é em curva, desaparecendo por trás desta. Deixamos de olhar para um transeunte porque deixamos de o ver, logo aparecendo outro para captar a nossa curiosidade, num quase carrocel, que olhamos em exclusivo.
- O plano é picado, descrevendo com minúcia toda a acção na profundidade do espaço, com a sua leitura de escalas e distâncias e do que nele decorre.
- O chão é de paralelepípedos de pedra, que com cambiantes de cor que desfilam numa linha circular pelos nossos olhos, de uma forma quase hipnótica, relatando a profundidade e perspectiva pela textura e escala do movimento que criam.
- A luz do sol, da esquerda, ilumina de forma perfeita a acção, após o que embate na carruagem. Fica mais convincente a continuidade para a esquerda, de onde um sol invisível ilumina a cena.
- A separação visual entre uma Sophie na carruagem e o espaço sempre em deslocação por trás dela, juntamente com o seu contorno desenhado pela luz do sol, destacam-na e separam-na do fundo, efeito ainda acentuado pelo contraste entre a cor verde do vestido e os castanhos e beges da estrada empedrada.

O Espaço é assim nesta cena um elemento narrativo, contando-nos o quotidiano e a forma de viver dos habitantes desta cidade.

Na continuação da cena a estratégia visual narrativa é semelhante, mantendo-se a utilização do *tracking shot* de Sophie e da carruagem onde viaja.

A ênfase continua no espaço da cidade que percorre, mas neste caso é o horizonte e o *skyline* da cidade, a sua visão de conjunto, que se

pretende que o espectador contemple, pelo que o ângulo de câmara é colocado em olhar nivelado e ao nível dos joelhos de Sophie.

Três paletas de cor distintas em três planos de profundidade destacam a cidade banhada de tons quentes e amarelos, colocada entre camadas de tons frios.

2.2 Espaços do Poder

2.2.1 Contemplando a Cidade Poder

A Cidade sede do Poder emana grandeza, autoridade e distanciamento, sendo mostrada com panorâmicas verticais criando expectativa ou com planos muito contra-picados, com distorção da perspectiva vertical, que progressivamente revelam os Palácios do Poder. Entre estes podemos ver um edifício com uma clara referência ao Castelo de Heidelberg, outros que adoptam elementos de Versalhes, ou ainda os telhados em zinco típicos de Paris, aplicados em cúpulas que coroam os edifícios.



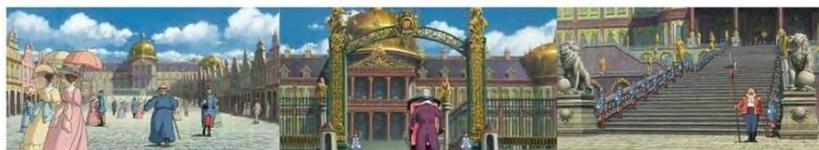
O ponto de vista adoptado é subjectivo, o que amplia a sensação de vertigem e do impacto que o espaço tem sobre o espectador, uma vez que este está a olhar pelos olhos de uma personagem.

A escala vertical está exagerada sendo os edifícios que simbolizam o poder colocados no cimo de uma alta elevação que parece forçada na planície da cidade. Os Palácios são ecléticos entre si, falhando nesta imagem a sensação de autenticidade. Mais do que edifícios do Poder, são símbolos deste.

2.2.2 Progressão para o Centro do Poder

O pórtico de entrada revela uma praça profunda num plano de perspectiva central, com um palácio no cimo de uma escadaria enorme e a pique. A câmara estabelece um plano neutro, colocando-se por trás

de Sophie, seguindo-a na sua progressão em profundidade ao longo da praça, rumo ao Palácio dos que controlam aquele mundo.



Fachadas típicas da arquitectura Barroca religiosa Espanhola nas colónias repetem-se quase sem variações de forma, em cores vivas a perder de vista, ladeando a praça e exagerando a sua perspectiva e profundidade. Não fazem sentido num palácio e delas não é visível apropriação, antes mostrando que não há fuga. O cenário deslocado e sem sentido, têm um efeito de repetição e ritmo que realça e faz crer numa praça alongada muito profunda, conduzindo á escadaria do Palácio.

Estes elementos fechados e cegos só deixam uma possibilidade, física e visualmente, a de prosseguir até ao Palácio. Instala-se a sensação do inevitável avanço até este, por muito tempo que leve o percurso. Presente-se um poder que nos arrasta para o seu Centro.

2.2.3 No Espaço Central do Poder

Após se alcançar o cimo da escadaria e a entrada do Palácio, quando se espera alcançar o espaço opressor recheado de sinais de poder e de perigo, entra-se numa enorme estufa em ferro e vidro, ao estilo da arquitectura do séc. XIX, dos gigantescos palácios de Cristal.

Entrando neste espaço por tranquilizantes e densas zonas verdes, pontuadas por fontes de água, pássaros a cantar e banhada por de raios de sol que se transformam numa luz zenital que tudo preenche, chega-se a um espaço aberto onde uma personagem que se percebe ser quem exerce o poder, ocupa uma cadeira isolada, rodeada de ministros atentos e submissos.

Eis que tudo o que vemos e sentimos nos tranquiliza, desde a expressão de bonomia dessa personagem, até à luz do sol branca, forte e difusa, vinda de um céu azul salpicado de nuvens brancas, que preenche e torna visível todo um espaço vazio da estufa, que se abre com grandes

vãos de vidro, ao fundo, para um relvado e arvoredos bem visíveis e acolhedores.



O espectador tem a sensação de estar num local onde pode baixar a guarda: tudo parece razoável, luminoso e vazio de ameaças. Não se vislumbra um guarda, tudo é límpido, reflectido por um chão uniforme, limpo, vazio e polido.

A expectativa e suspense que foram sendo construídas nesta caminhada do argumento e do espaço, através de inúmeras cenas, parecem não se confirmar. O espectador começa a estar menos alerta, soltando a tensão acumulada.

É então que é sacudido por um poder que se revela subitamente na sua terrível e implacável verdade, apanhando-o tão desprevenido como aos protagonistas.

Conclusão: Entre a Realidade e o Sonho

Este é um espaço de arquitectura indefinida, delimitado por uma parede de múltiplos objectos, que falam de quem é o mágico Howl, dos seus fundamentos mais profundos.

A luz que emana sobre os objectos e cuja fonte é indefinida, tem uma cor dourada. Estes falam pelo seu conjunto e não pela referência de cada um deles.

É evidente uma clausura figurativa: o espaço está encerrado em si próprio, negando a sua continuação para além do campo visual. No seu centro está o homem, que uma luz difusa banha, que enfraquece nos limites do plano, dando origem a sombras nas fronteiras desse lugar, aonde se diria que este se desmaterializa.

É um espaço de sonho mais que um espaço que pretenda figurar uma realidade daquele mundo. É também a concha que o acolhe, o seu espaço mais íntimo, onde se revê nos objectos que o rodeiam, que

por uma vez nos contam múltiplas e insondáveis histórias acerca da personagem. Nesse espaço habita um pouco dele próprio:



“Uma habitação é um lugar onde podemos exprimir afecto, amor e cuidado pelos outros; um lugar de sociabilização e da sua memória; um lugar de estímulos e exploração; o lugar de nós próprios e das nossas memórias mais queridas” (Marcus, 1995: 45)

È também um espaço mágico de um homem que o é, sem que por isso tenha menor fragilidade que qualquer outro. Este lugar é, evidentemente, o seu Centro, o único local que o acolhe como é e onde se pode refugiar sem disfarces, onde afinal se pode encontrar consigo mesmo.

E não precisamos todos de um lugar onde nos encontremos com quem somos, e o possamos relembrar?

Bibliografia

- BARSACQ, L. (1976), *Caligai's Cabinet and other grand illusion - An History of Film Design*, New York: New York Graphic Society.
- BAZIN, A. (1992), *O que é o Cinema?*, Lisboa: Livros Horizonte.
- CLARKE, D. B. (1997), *The Cinematic City*, New York: Routledge.
- FLEMING, B. (1999), *Advanced 3D Photorealism Techniques*, New York: John Wiley & Sons Inc.
- GALLARDO, A. (2001), *3D Lightning; History, Concepts and Techniques*, Rockland: Charles River Media.
- HALPEN, L. (2003), *Dreams on Film: the Cinematic Struggle Between Art and Science*, Jefferson: McFarland & Co Inc.

- JONES, A. , OLIFF, J. (2007), *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*, Boston: Thompson.
- KATZ, S. D. (1991), *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*, Studio City: Focal Press.
- LAWSON, B. (2001), *The Language of Space*, Oxford: Architectural Press.
- LOBRUTTO, V. (2002), *The Filmmaker's Guide to Production Design*, New York: Allworth Press.
- MARCUS, C. C. (1995), *House as a Mirror of Self: exploring the deeper meaning of home*, Berkeley: Conary Press Books.
- MASCELLI, J. (1966), *The Five C's of Cinematography*, Los Angeles: Silman James – Press.
- MITRY, J. (1997), *The Aesthetics and Psychology of the Cinema*, Bloomington: Indiana University Press.
- MIYAZAKI, H. , JONES, D. (2005), *The Art of Howl's Moving Castle*, Japan: Studio Ghibli.
- NORBERT-SCHULTZ, C. (1975), *Existência, Espaço y Arquitectura*, Barcelona: Ed. Blume.
- NORBERT-SCHULTZ, C. (1980), *Meaning in Western Architecture*, London: Studio Vista.
- PALLASMAA, J. (2001), *The Architecture of Image – Existencial Space on Cinema*, Helsinki: Building Information Ltd.
- PASCAL, B., *Off-Screen Space*, in BROWN, N. (orgs.) (1990), *An Anthology from Cahiers du Cinéma vol. III: 1969-1972 The Politics of Representation*, (nº 210 - 239), London: Routledge.
- PENZ, F. (2011), *Urban Cinematics: Understanding Urban Phenomena Through the Moving Image*, Chicago: The Chicago University Press.

VAN DE VEN, C. (1980), *Space in Architecture*, Netherlands: Van Gorcun & Comp.

WILLIAMS, R. (2001), *The Animators Survival Kit*, London: Faber & Faber.

Filmografia

Blade Runner (1982), Ridley Scott, USA.

Howl's Moving Castle (2004), Hayao Miyazaki, Japan.

Tangled (2010), Nathan Greno and Byron Howard, USA.

The Fellowship of the Ring (2001), Peter Jackson, USA, da trilogia *The Lord of the Rings*.