

## **FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS: O CINEMA E A REPRESENTAÇÃO DA ARQUITETURA**

LIBARDONI, Gustavo.<sup>1</sup>  
OLDONI, Sirlei Maria.<sup>2</sup>

### **RESUMO**

O presente trabalho está vinculado ao curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz e se integra ao grupo de pesquisa “Estudos e Discussões de Arquitetura e Urbanismo”. O assunto e o tema da pesquisa são centrados na representação arquitetônica e nas formas que ela assume nas produções cinematográficas, tendo como problemática o seguinte questionamento: de que maneira a arquitetura é representada nas produções cinematográficas? A hipótese é de que a presença da arquitetura no cinema é de suma importância para o aprofundamento narrativo. Foi feita a análise e exposição do filme sul-coreano “Parasita” (2019) para obter informações e servir como base a fim de atingir a resposta do questionamento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Representação arquitetônica, Cinema, *Parasita*.

### **1. INTRODUÇÃO**

A arquitetura pode ser representada de várias maneiras, sejam elas bidimensionais ou tridimensionais, porém, isso não a limita ao uso técnico da profissão, podendo aparecer em espaços de arte e entretenimento. Foi pensando nisso que a relação da arquitetura com o cinema foi escolhida como assunto da pesquisa. O tema, por sua vez, se concentra nas formas que a representação arquitetônica é mostrada nas produções cinematográficas.

Dessa forma, este trabalho<sup>3</sup> tem como objetivo entender a relação da arquitetura e o cinema, e identificar de que formas esta pode ser retratada em um filme e de que maneiras é capaz de influenciar a narrativa.

Portanto, a problemática a ser respondida é: de que maneira a arquitetura é representada nas produções cinematográficas? Partindo do problema, a hipótese formulada é de que a presença da arquitetura é de grande importância para auxiliar os filmes a alcançarem seu propósito narrativo e melhor expressarem sua mensagem. A pesquisa tem como objetivo geral: compreender a

---

<sup>1</sup> Graduando do curso de Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário Assis Gurgacz, Cascavel (PR). E-mail: gustavo.libardoni@hotmail.com.

<sup>2</sup> Professora orientadora da presente pesquisa. Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela UEM/UEL. E-mail: Sirlei.oldoni@fag.edu.br.

<sup>3</sup> Este trabalho faz parte de uma pesquisa em desenvolvimento para o Trabalho de Curso de Arquitetura & Urbanismo do Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz – TC CAUFAG.

representação da arquitetura com enfoque no cinema. Ainda, para obter o resultado desejado, os objetivos específicos são: 1) Apresentar a arquitetura e sua representação ao longo dos anos; 2) Apresentar a perspectiva histórica do uso da arquitetura cinema; 3) Apresentar o filme Parasita e a representação arquitetônica 4) Comprovar ou refutar a hipótese inicial.

A afirmação que serve como marco teórico para essa pesquisa é expressa por Pallasmaa:

Difícilmente existem filmes que não incluam imagens de arquitetura. Essa afirmação se mostra verdadeira independentemente de as edificações serem realmente mostradas no filme ou não, porque apenas de haver o enquadramento de uma imagem, ou a definição de escala ou iluminação, implica no estabelecimento de um lugar distinto. Por outro lado, o estabelecimento de um local é a tarefa fundamental da arquitetura (PALLASMAA, 2001, p.20).

Com o problema e a hipótese levantados, este trabalho pode ser justificado na esfera acadêmica, pois contribui com o conhecimento e abre espaço para expandir discussões e pesquisas relacionadas à difusão da arquitetura por meios não convencionais, como produções cinematográficas. No meio profissional pode mostrar o espaço que há para arquitetos na concepção de produções de cinema.

O trabalho está estruturado da seguinte maneira: na fundamentação teórica se aborda brevemente o contexto histórico da representação arquitetônica, incluindo algumas das maneiras que ela foi utilizada durante o tempo, o surgimento e evolução do cinema, os pontos que unem os dois temas e, por fim, a análise do filme sul coreano Parasita para concluir com resposta ao problema inicial.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 A REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA E O CINEMA**

#### **2.1.1 O contexto da representação arquitetônica**

No decorrer do tempo, a arquitetura foi retratada com as melhores técnicas e métodos que estavam à disposição na época e nos lugares onde esteve presente. Costa Junior (2012, p. 88-87) diz que a arquitetura surge como forma de representação primeiramente no plano bidimensional, no

formato de mapas, apenas atingindo a tridimensionalidade durante o Renascimento, período quando a perspectiva foi inventada e disseminada, foi nesse momento que, segundo Pallasmaa (2011, p. 16), a visão ganha um protagonismo em relação aos outros sentidos, aumentando a importância da representação gráfica, o que impactou a arquitetura.

Mesmo com o constante avanço da sociedade e das técnicas que a humanidade desenvolveu, entre os vários métodos de representação que surgiram, Zevi (2000, p. 30) cita que aqueles que a arquitetura mais se favoreceu do uso foram as plantas, cortes e as elevações. Até hoje esses métodos são cruciais para o melhor entendimento das especificidades da área, e como diz Costa Junior (2012, p. 88), a tecnologia mostrou à arquitetura que ainda havia novos horizontes a serem explorados, com a consolidação dos programas CAD (*Computer Aided Design*) na década de 1990, agora era possível a representação e modelagem de espaços em tempo real através do computador.

Além dos programas que são incluídos na família CAD, há também a tecnologia BIM (*Building Information Modeling*) que, como relatam Eastman *et al.* (2014, p. 1), permite que a modelagem dos projetos seja alimentada com informações intrínsecas nos elementos que facilitam, agilizam e barateiam todo o processo construtivo.

Como a maior parte das tecnologias envolvendo computação e programação, os *softwares* de arquitetura e modelagem evoluíram muito. Cuperschmid, Ruschel e Freitas (2012, p. 50) dizem que com a possibilidade de visualização de objetos virtuais no ambiente através de uma tela por meio da realidade aumentada, possibilita uma melhor visualização e entendimento do real.

Além disso, a arquitetura pode ser representada por meio de maquetes, que permitem a visualização completa de uma edificação devido ao seu tamanho reduzido e a fotografia que, funciona quase que de maneira oposta às miniaturas, pois cria uma sensação de escala, principalmente quando há a presença do ser humano na composição, mas é essencialmente impossível de representar a totalidade da construção (ZEVI, 2000 p. 50).

Ao comparar a maioria das técnicas e dos métodos de representação, Zevi (2000, p. 50-51) explica que é possível notar a dificuldade de representar o espaço, devido a sua natureza multidimensional e, ainda segundo o autor, a invenção da cinematografia poderia solucionar essas limitações apresentadas pelos outros métodos representativos e ser de grande importância para a arquitetura.

### 2.1.2 A história e a evolução do cinema

A invenção que abriu espaço para ser criada uma gigantesca indústria de entretenimento audiovisual tem o nome de Cinematógrafo e foi desenvolvida pelos irmãos Auguste e Louis Lumière, em 1895, conforme explicado por Zevi (2000, p. 50), essa criação consistia em uma máquina fotográfica que registrava vários quadros, que ao serem exibidos em sequência geram um efeito de movimento.

O sucesso do cinema como indústria veio de forma gradual e, apesar de ser sua invenção, não era olhado com muito otimismo pelos seus criadores, como cita Bernadet (1980, p. 11-14), a reação pública foi surpreendentemente positiva, que tornou a criação um sucesso.

Um dos fatores que contribuiu muito para a evolução do cinema foi a industrialização, que permitiu que surgissem novos gêneros de filmes, mais complexos e mais bem estruturados que os primeiros gravados, Kornis (2008, p. 9) mostra que essa mudança ocorreu a partir de 1910 e como consequência, o surgimento da linguagem narrativa. Outra mudança, relatada por Bernadet (1980, p. 46), ocorreu em 1928 decorrente da evolução da tecnologia e permitiu o desenvolvimento do meio foi a adição dos sons nas produções cinematográficas, que se tornou parte fundamental da vasta maioria dos filmes a partir desse momento.

O cinema só se tornou o que conhecemos hoje por meio de todas essas mudanças que ocorreram ao longo do tempo. E no contexto atual, as experiências que são providas pelos filmes, segundo Al-Satti, Botta e Woodbury (2012, p. 107) podem fazer o espectador vivenciar experiências as quais ele não está inserido no mundo real, e isso inclui os espaços retratados na tela, sejam eles reais ou imaginários, gerando uma íntima relação do cinema com o seu espaço construído e, consequentemente da arquitetura.

Segundo Martins (2018, p. 9; 11) a produção arquitetônica é o resultado da construção de contextos sociais, geográficos e políticos específicos de cada local e se torna um meio de representar a identidade e particularidade de uma sociedade, o cinema, por sua vez, pode apresentar uma, ou várias, dessas características e contextos, mas existindo apenas no campo fictício, para serem utilizados como artifícios da narrativa e da história a ser contada.

## 2.2 FILME: PARASITA (2019)

Parasita é um filme sul-coreano, produzido em 2019 pelo diretor coreano *Bong Joon Ho*<sup>4</sup>. A produção chamou a atenção do público após seu tremendo sucesso de crítica, que lhe concedeu 4 prêmios do Oscar, incluindo o de melhor direção, melhor roteiro e melhor filme do ano. O reconhecimento que o filme recebeu devido às premiações foi fundamental para ter cravado US\$263.136.749 de bilheteria e, com um orçamento estimado de US\$11.400.000. Com as informações disponibilizadas pelo portal IMDB (2019), é visível o sucesso comercial, de crítica e de público que o longa-metragem atingiu.

À primeira vista, como diz Cruz (2020), o filme apresenta para os espectadores uma premissa simples, a da desigualdade, retratada por meio das duas famílias principais, família Park que vive em uma área elevada da cidade, e a família Kim que mora em uma casa abaixo do nível da rua. A trama se sustenta no nome do filme, Parasita, com os Kim, gradualmente se inserindo com identidades falsas para garantir trabalhos e se sustentar na casa dos Park, como se os estivessem parasitando.

O que torna a arquitetura nesse filme tão especial e importante, como menciona Wallace (2019), é que durante a maior parte da trama, os personagens são vistos dentro da casa da família Park, que foi feita por um arquiteto fictício dentro da história, e para refletir a essa característica e transmitir a sensação de ser uma casa existente que os personagens moram na realidade, foi pensada, projetada e idealizada pelo diretor Bong Joon Ho e pelo designer de produção Lee Ha Jun.

Em entrevista para a Dezeen, escrita por Cogley (2020), o designer comentou que teve liberdade do diretor para a escolha do design e estilo arquitetônico da casa. Para realizar essa tarefa, Lee disse que entrou em contato com um amigo arquiteto e tomou inspiração de diversas casas modernas e designs minimalistas. Essa inspiração se traduziu no projeto que pode ser visto pela Figura 1, com elementos como ambientes espaçosos, largas janelas e portas de vidro e cobertura em laje.

---

<sup>4</sup> Bong Joon Ho é um roteirista, diretor e produtor sul coreano, nascido em Daegu, na Coreia do Sul em 1969. Ficou conhecido por ter produzido e dirigido o filme *Expresso do Amanhã*, em 2013. (IMDB, 2021)

Figura 1 - Arquitetura da casa dos Parks



Fonte: Parasita (2019).

Para Chandran, Antony e Nair (2021, p. 5566-5567), a mensagem que o filme quer passar permeia todas as decisões de roteiro, direção e é usada para motivar toda a trama e personagens, e é auxiliada por todo o trabalho e cuidado como a arquitetura foi retratada no filme, sustentada por cenas e fotografia que a incorporam e destacam.

Corroborando com essa afirmação, em entrevista para o portal IndieWire, conduzida por O'Falt (2019), Bong Joon Ho disse que, o contraste da falta de janelas e iluminação na casa dos Kims com o contrário pela mansão dos Parks foi intencional, o diretor ainda continua, dizendo que a arquitetura também foi usada para demonstrar a desigualdade das duas famílias, com uma das casas no plano superior e a outra quase no subsolo, sendo possível observar, como na Figura 2, o caminho de subida que os personagens tem que fazer para chegar no seu destino.

Figura 2 - Caminho de subida para a mansão dos Parks



Fonte: Parasita (2019).

Outro dos elementos citados que sustentam a visão de superioridade da família mais rica é a fotografia do filme que propositalmente coloca a sua mansão na direção do nascer do sol, como pode ser visto na Figura 3, e pelo fato da casa dos Kims estar na direção oposta, implica que ela está na direção do pôr do sol, reafirmando a superioridade da classe social dos Parks. (CHANDRAN; ANTONY; NAIR, 2021, p. 5566).

Figura 3 - Nascer do sol na casa dos Parks



Fonte: Parasita (2019).

O que diferencia Parasita dos outros filmes do gênero é que cada aspecto que será mostrado em tela: arquitetura; fotografia; cenografia; enredo; personagens; todos esses são abordados de forma profunda e cuidadosa, o que mostra a proficiência de Bong Joon Ho na produção de sua obra. (CHANDRAN; ANTONY; NAIR, 2021, p. 5569).

### 3. METODOLOGIA

Baseando-se no que foi documentado por Gil (2007, p. 45), esse trabalho contempla a Pesquisa Bibliográfica que, segundo o autor, é um método presente na maioria dos estudos realizados, e que se baseia em materiais já elaborados previamente, especialmente livros e artigos científicos.

Esse método foi pautado para contextualizar o desenvolvimento histórico tanto da representação arquitetônica quanto do cinema como método representativo e como indústria;

adquiridos esses conhecimentos, é possível analisar o objeto de estudo, o filme “Parasita”, e verificar sua convergência com os temas abordados previamente.

#### **4. ANÁLISES E DISCUSSÕES**

Por meio dessa pesquisa, foi possível observar que a representação da arquitetura no filme “Parasita” (2019), serve não apenas como plano de fundo para a história e os personagens, mas é um elemento fundamental com peso narrativo e que foi usado em conjunto com a fotografia, que contribui para a construção e exposição da mensagem do filme.

Ao analisar especificamente a mansão dos Parks, é possível notar que suas características principais: estar elevada ao nível da rua; ter muita iluminação e janelas; ser espaçosa; ser mostrada no lugar onde o sol nasce; são diametralmente opostas à casa dos Kims, o que dá ainda mais profundidade para a desigualdade entre as duas famílias que o filme quer mostrar.

O fato da arquitetura presente no filme ter sido especificamente projetada para ele mostra que o cuidado com esse aspecto, aliado com boas práticas nas outras áreas do filme, podem elevar a qualidade da obra e gerar reconhecimento, tanto pela crítica como pelo público.

#### **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Essa pesquisa buscou apresentar um breve contexto histórico de como se deu o processo de representação da arquitetura, ela foi realizada com o intuito de entender e identificar algumas das formas que a arquitetura poderia ser representada em produções cinematográficas e, para ser possível chegar na resposta desse questionamento, foi necessário uma breve contextualização histórica da representação arquitetônica ao longo do tempo e da criação e evolução do cinema tanto como produto, arte e indústria, após isso foi apresentado pontos de convergência entre os dois temas.

Pode-se notar que a representação da arquitetura evoluiu na medida que novas técnicas eram desenvolvidas e tecnologias surgiam, o que começou com o uso de mapas teve grandes saltos durante o renascimento com a perspectiva e com a computação por meio dos *softwares* de

modelagem. Já o cinema, surgiu como uma máquina fotográfica capaz de reproduzir várias imagens em sequência, em 1895, pelas mãos dos irmãos Auguste e Louis Lumière. O processo de desenvolvimento da indústria cinematográfica teve passos graduais e cumulativos, tendo seu primeiro grande avanço em 1910, quando o gênero narrativo surgiu, sendo seguido pela adição de sons dentro das produções cinematográficas em 1928. Esse processo de evolução foi o que permitiu que as obras do cinema hoje transmitam emoções tão fortes como se parecessem situações reais.

Após ter sido realizada a análise e discussão do longa-metragem sul-coreano *Parasita* (2019), do diretor Bong Joon Ho, sendo observada a presença e destaque da arquitetura em vários momentos da obra, foi possível responder ao questionamento inicial: de que maneira a arquitetura é representada nas produções cinematográficas? A arquitetura foi representada no filme como plano de fundo e cenário principal, com um projeto feito exclusivamente para o longa-metragem, a casa que os personagens passam a maior parte do tempo é destacada pela fotografia e cenografia que a colocam como um dos pilares que sustentam a narrativa e a concepção de desigualdade mostrada na obra. Tendo a hipótese do trabalho comprovada, é possível afirmar que a representação arquitetônica auxilia na progressão da narrativa e na exposição da mensagem do filme.

## REFERÊNCIAS

AL-SATTI, M. Z.; BOTTA, D.; WOODBURY, R. Depictions of Architectural Spaces in Film. **The international journal of image**. Illinois, EUA, v. 2, ed. 3, p. 107, jan. 2012. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/247774050\\_Depictions\\_of\\_Architectural\\_Spaces\\_in\\_Film](https://www.researchgate.net/publication/247774050_Depictions_of_Architectural_Spaces_in_Film). Acesso em: 06 de mai. 2022.

BERNADET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

CHANDRAN, A.; ANTONY, A.; Nair, S. S. Tracing the Dynamics of Narratology in the Movie *Parasite*: A Study of Nuances in Visual Media. **Annals of the Romanian Society for Cell Biology**, [s.l.], v. 25, ed. 5, p. 5566, 5567, mai. 2021. Disponível em: <https://www.annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/6538>. Acesso em: 08 de mai. 2022.

COGLEY, Bridget. **Parasite house designed from "simple floor plan" sketched by Bong Joon-Ho**. Dezeen, 2020. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2020/04/16/parasite-film-set-design-interview-lee-ha-jun-bong-joon-ho/>. Acesso em: 08 de mai. 2022.

COSTA JUNIOR, José Maria Teixeira da. **Cidade em Games: Poéticas urbanísticas no espaço de jogo**. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal

do Pará, Belém, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/7736>. Acesso em: 11 de abr. 2022.

CRUZ, Aline. **"Parasita" e a arquitetura de interiores do cinema**. Archdaily, 2020. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/950745/parasita-e-a-arquitetura-de-interiores-do-cinema>. Acesso em: 08 de mai. 2022.

CUPERSCHMID, A. R. M.; RUSCHEL, R. C.; FREITAS, M. R. de. Tecnologias que suportam Realidade Aumentada empregadas em Arquitetura e Construção. **Cadernos PROARQ**. Rio de Janeiro, nº 19, p. 50, dez. 2012. Disponível em: <https://cadernos.proarq.fau.ufrj.br/pt/paginas/edicao/19>. Acesso em: 11 de abr. 2022.

EASTMAN, C.; TEICHOLZ, P.; SACKS, R.; LISTON, K. **Manual de BIM**: Um guia de modelagem da informação da construção para arquitetos, engenheiros, gerentes, construtores e incorporadores. Porto Alegre: Bookman, 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

IMDB. **Bong Joon Ho**. 2021. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0094435/>. Acesso em: 09 de mai. 2022.

IMDB. **Parasita**. 2019. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt6751668/>. Acesso em: 08 de mai. de 2022.

KORNIS, Mônica Almeida. **Cinema, televisão e história**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

MARTINS, João Rafael Serra. **O Contexto do Cinema O Contexto do Lugar**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2018. Disponível em: [https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/17647/1/master\\_joao\\_serra\\_martins.pdf](https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/17647/1/master_joao_serra_martins.pdf). Acesso em: 06 de mai. 2022.

O'FALT, Chris. **Building the 'Parasite' House**: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year's Best Set. IndieWire, 2019. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829/>. Acesso em: 09 de mai. 2022.

PALLASMAA, Juhani. **The Architecture of Image**: Existential Space in Cinema. Helsinki: Rakennustieto, 2001.

PALLASMAA, Juhani. **Os Olhos da Pele**: A arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PARASITA. Direção: Bong Joon Ho. Produção de CJ Entertainment; Barunson E&A. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2019. Streaming.

WALLACE, Rachel. **Inside the House From Bong Joon Ho's Parasite**. Architectural Digest, 2019. Disponível em:  
<https://www.architecturaldigest.com/story/bong-joon-ho-parasite-movie-set-design-interview>.  
Acesso em: 08 de mai. 2022.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.