

Olga LUCOVNICOVA

doctorand

Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

email: [looktvc@gmail.com](mailto:looktvc@gmail.com)

## EXPRESIA ARTISTICĂ A ARHITECTURII ÎN FILMELE ANILOR 1896–1930

**Summary. Artistic expression of architecture in films from 1896 to 1930.** The film history began with the documentation and representation of architectural elements. The Lumière brothers were not only the pioneers in cinema, but also in the representation of public space in media. Sergei Eisenstein laid the groundwork for the „architectural films”. He developed the theory, called by himself, “spatial constructions”, giving a new romantic definition of architecture as “frozen music”. In the 1920s, Walter Ruttmann and Dziga Vertov approached Eisenstein’s ideas in their films “Berlin, the Symphony of a Great City” and “The Man with the Movie Camera”, putting the basis for the new genre, which became essential for understanding the relationship between film and architecture. Meanwhile, a completely different cinema style was developed in Germany – expressionism, which involved intensive exploration of the film decorations. Thus, through cinema, buildings, urban spaces and architectural elements acquired personality and voice, revealing the turmoil of people and their sociocultural reality.

**Keywords:** history, film expressionism, architecture, Lumière, Eisenstein, Ruttmann, Vertov.

**Introducere.** Arhitectura mereu a fost un element indispensabil în compoziția cadrului cinematografic. Spre deosebire de istoria artelor plastice, istoria fotografiei și a cinematografiei a început cu documentarea și reprezentarea anume a elementelor arhitecturale. În 1826, Nicéphore Niépce fotografiază clădirile văzute prin fereastra sa din Saint-Loup-de-Varennes, iar frații Lumière în 1896 filmează gara din La Ciotat, acestea devenind imagini iconice pentru istoria fotografiei și a filmului.

O dată cu dezvoltarea limbajului cinematografic, arhitectura și-a schimbat statutul de decor în „actor” activ al construcțiilor dramaturgice. Cineaștii au început să personifice obiectele arhitecturale. În capodoperele lor, arhitectura adesea depășește intenția arhitectului și menirea sa uzuală. Edificiile și elementele arhitecturale capătă sensuri noi, devin simboluri, motive, metafore și replici cinematografice. Acestea vorbesc despre trecut, viitor sau prezent, creează atmosferă, dezvăluie lumea interioară a protagoniștilor și decodează subtextele regizorale. Multitudinea variațiunilor potențiale contra planului au fost o condiție intrinsecă a arhitecturii de la începuturile ei, dar nimeni nu înțelege aceste posibilități mai bine ca cineaștii, de exemplu balconul în film poate deveni un ascunziș, sau o evadare, sau o sinucidere<sup>1</sup>.

În 2014, în cadrul Bienalei de la Veneția a fost prezentat filmul de montaj „Elementele” al regizorului Davide Rapp, unde au fost adunate 500 de scene cu elemente arhitecturale din peste 200 de filme realizate pe parcursul unui secol<sup>2</sup>. Cineaștii afirmă că la baza limbajului cinematografic și arhitectural stau aceleași principii și provocări<sup>3</sup>. Astfel, Rapp arată prin ochii mai multor regizori de vază cele cincisprezece elemente arhitecturale de bază identificate de arhitectul olandez Rem Koolhaas: balcon, tavan, coridor, ușă, lift, scară rulantă, fațadă, podea, șemineu, rampă, acoperiș, scară, toaletă, perete și fereastră<sup>4</sup>. Acest film reprezintă o colecție de spații și scene,

<sup>1</sup> Brian Hatton, *Symposium: Film, Space, Architecture*, Londra: Architectural Association School of Architecture, 2018, <https://youtu.be/x4fkhpSj4gl> (accesat la 18 iulie 2020).

<sup>2</sup> Davide Rapp, *Elements*, 2016, [http://miesbcn.com/wp-content/uploads/2016/06/Mies\\_Elements\\_en.pdf](http://miesbcn.com/wp-content/uploads/2016/06/Mies_Elements_en.pdf) (accesat la 20 iulie 2020).

<sup>3</sup> Idem, *Elements*, 2017, <https://vimeo.com/190573393> (accesat la 20 iulie 2020).

<sup>4</sup> Rem Koolhaas, *Elements of Architecture*, Cologne: Taschen GmbH, 2018.

care nu doar arată legătura strânsă dintre arta cinematografică și arhitectură, dar demonstrează importanța spațiului și a elementelor arhitecturale pentru dramaturgia filmului. Fluxul continuu de imagini, sunete și acțiuni dezvăluie liniile și formele, tiparele și motivele, mișcările și ritmurile generate de elementele arhitecturale. Totodată, filmul „Elementele” scoate în evidență abilitatea artei cinematografice de asociere a semnificațiilor și de generare a noilor sensuri, concepte și vizuini asupra fiecărui element în parte și al tuturor elementelor în ansamblu.

**1. Reprezentarea spațiului urban în filmele fraților Lumière.** Pionieri cineaști, frații Lumière, au stabilit o legătură strânsă și fascinantă dintre oraș și cinematografie, documentând și aducând pe marele ecran rutina, aparent banală, de zi cu zi de pe stradă (Figura 1). În colecția lor de filme se numără o mulțime de creații care poartă numele orașelor, străzilor, piețelor, intersecțiilor, monumentelor și al altor elemente arhitecturale urbane<sup>5</sup>. Ei nu doar au pus bazele artei cinematografice, dar și a reprezentării spațiului public în mass-media<sup>6</sup>. În cinematografele lor, spectatorii se transformau într-un grup de turiști care călătoreau imaginar și instantaneu dintr-un punct al lumii în altul. Niciodată până atunci explorarea unei destinații îndepărtate n-a fost atât de simplă, vie și reală. Oamenii erau practic teleportați într-o altă realitate. Astfel, Lumière au creat o întreagă cultură industrială, care putea să producă și să distribuie „imaginația colectivă a maselor”<sup>7</sup>.

În paralel, cinematografia a devenit un instrument eficient pentru studiul, analiza și conservarea capodoperelor arhitecturale. Peliculele marca Lumière au documentat pentru totdeauna bulevardul Champs-Élysées din secolul al XIX-lea, Turnul Eiffel în „tinerețea” sa și Catedrala Notre-Dame din Paris, care a ars parțial pe 15 aprilie 2019. Cu toate că până la invenția aparatului de filmat, existau o mulțime de posibilități de documentarea și conservarea arhitecturii, cum ar fi planul, proiecția, axonometria, ortografia, pictura sau fotografia, doar filmul a permis documentarea arhitecturii în dinamică.



Fig. 1. Viața de zi cu zi în Paris, 1890. <https://mymodernmet.com/lumiere-brothers-1890s-paris/>

<sup>5</sup> Michelle Aubertși Jean-Claude Seguin, *La production cinématographique des Frères Lumière*, 1996, <https://catalogue-lumiere.com> (accesat la 19 iulie 2020).

<sup>6</sup> Christine Servais, “Views” of the city: Lumière films as an indifferent mirror of the collective”, in: Asuncion Lopez-Varela Azcarate (Ed.): *Cityscapes: world cities and their cultural industries*, Champaign, Common Group, 2014, p. 54-56.

<sup>7</sup> Ibidem, p. 56-58.

Argumentul pentru filmarea arhitecturii a fost explicat cel mai clar de istoricul arhitect și teoreticianul Sigfried Giedion, care a declarat că „numai filmul poate face noua arhitectură inteligibilă”, pentru că doar filmul poate să capteze realitatea în dinamică, spre deosebire de alte arte vizuale<sup>8</sup>. În același timp, arhitectul Le Corbusier susține că „unele obiecte arhitecturale pot fi apreciate doar în mișcare, cum ar fi arhitectura arabă care trebuie să fie apreciată pe jos, primbându-se și schimbând în continuu punctul de vedere, pentru a vedea articularea clădirii desfășurate”<sup>9</sup>. O dată cu dezvoltarea cinematografului, arhitecții din întreaga lume nu doar au primit posibilitatea să vadă cele mai importante obiecte arhitecturale, dar și să aprecieze împrejurările lor și încadrarea acestora în spațiul urban.

Frații Lumière au dezvoltat un stil inconfundabil de documentare a spațiilor urbane. Ei încercau să prezinte realitatea cât mai obiectiv, distanțând limbajul cinematografic de cel teatral sau pictural. Totodată, pentru a diferenția cinematografia de fotografie și a demonstra avantajul uneia față de alta, pionierii cineaști „vânau” în continuu obiectele în mișcare. Astfel, este firesc faptul că tematica centrală a lucrărilor lor este anume orașul – ca un simbol al progresului și al urbanizării. Deși filmate static, compozițiile lor sunt pline de dinamism și acțiune. Ei prezintă orașul plin de clădiri în diferite stiluri arhitecturale, mișcări haotice ale maselor de oameni, trolebuze care traversează cadrul cinematografic și automobile în continuă mișcare. Acest punct de vedere al fraților Lumière asupra orașului, putea fi capabil să pregătească oamenii din întreaga lume la o viață modernă, prin deprinderea lor cu mișcarea rapidă<sup>10</sup>.

## 2. Arhitectura anilor 1920 și 1930 – o expresie a zeitgeist-ului și a realității interbelice

„...nu în zădar arhitectura se numește, muzică înghețată.”

*Serghei Eisenstein*

Între anii 1920 și 1930 structurile din beton, oțel și sticlă, lipsite de ornament, „pur funcționale”, au devenit simboluri ale zeitgeist-ului și icoane ale sistemului de gândire atribuit perioadei respective<sup>11</sup>. În cinematografie, aceste clădiri, construite fără vreun sens metaforic, adesea considerate sumbre și lipsite de suflet, au devenit simboluri ale unui mediu steril și replici vizuale ale ideilor și a mediului socio-economic din așa țări ca URSS și Germania. Cu toate că la început, în URSS cinematografia a fost folosită pentru propagandă, foarte curând cineaștii sovietici au

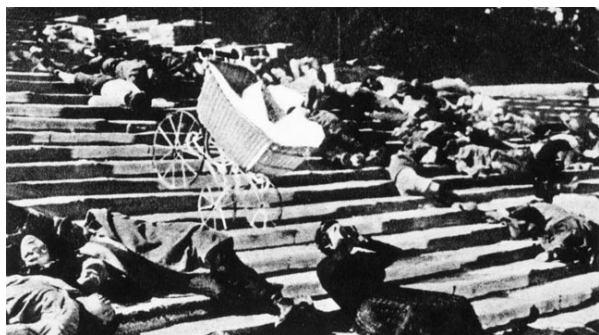


Fig. 2. Cadre din filmele „Crucișătorul Potemkin” de Serghei Eisenstein. <https://youtu.be/aiU8c1mjJSA>

<sup>8</sup> Sigfried Giedion, *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, ediția V, Harvard, Harvard University Press, 2008, p. 430-500.

<sup>9</sup> Le Corbusier, *Vers une architecture*, Frederick Etchells (Ed.), Oxford: Butterworth Architecture, 1993.

<sup>10</sup> Christine Servais, *op. cit.*, p. 59-61.

<sup>11</sup> Froehlich Dietmar, *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*, Austria: Birkhäuser Verlag GmbH., 2018, p. 104-107.

dezvoltat propria sa teorie și definiție despre arta cinematografică<sup>12</sup>. Contribuția principală a teoreticienilor de film din Uniunea Sovietică pentru istoria cinematografeiei, a fost dezvoltarea concepțiilor, teoriilor și principiilor montajului.

Cineastul Serghei Eisenstein a fost pionier în crearea „filmelor arhitecturale”, unde clădirile și elementele arhitecturale nu sunt doar un decor sau loc de desfășurare al acțiunii, dar fac parte și sunt „actori” activi al narațiunii (*Figura 2*). De-a lungul timpului, el a dezvoltat teoria, numită de el însuși „construcții spațiale”, găsim un sens nou în formularea romantică a arhitecturii ca „muzică înghețată”<sup>13</sup>. La sfârșitul anilor 1930, pentru prima oară în istoria cinematografeiei, Eisenstein, în eseu său „Montaj și arhitectură”, face legătură dintre arhitectură și film: „La baza compoziției ansamblului [arhitectural], la baza armoniei conglomeratului de mase, la stabilirea melodiei viitoarelor revărsări de forme și în executarea părților ritmice, se află același „dans” care stă și la baza creării muzicii, picturii și a montajului cinematografic”<sup>14</sup>. Eisenstein consideră că succesul și impactul filmului se bazează în mare parte pe montaj<sup>15</sup>.

În anii douăzeci ai secolului trecut, Walter Ruttmann și Dziga Vertov abordează în lucrările sale ideile lui Eisenstein despre „construcțiile spațiale”. Filmele „Berlin, simfonia unui mare oraș” și „Omul cu aparatul de filmat” sunt structurate extrem de ritmic. Ruttmann și Vertov folosesc elementele arhitecturale în construcția mesajelor cinematografice. Ambii regizori folosesc montajul liniar în structurarea narațiunii, păstrând logica cronologică a zile. Cu toate acestea, unele construcții vizuale și secvențe din filmul lui Vertov, pot fi clasificate ca fiind neliniare<sup>16</sup>. Aceste lucrări au stat la baza creării unui gen nou, care prin forma sa și puterea montajului, a dovedit să fie crucial pentru istoria cinematografeiei și esențial pentru înțelegerea relației dintre film și arhitectură<sup>17</sup>. Ambele filme creează o simfonie vizuală a ritmului orașului. Aceste „simfonii” se caracterizează prin utilizarea montajului asociativ: rânduri de șemineuri de fum (*Figura 3*), mase de oameni și serii de mijloace de transport. Cu toate acestea, există și diferențe importante între aceste două lucrări. Filmul lui Ruttmann începe cu marea (natura) și ne duce în oraș prin ritmul mecanic al locomotivei, în timp ce Vertov urmărește un operator filmând orașul.

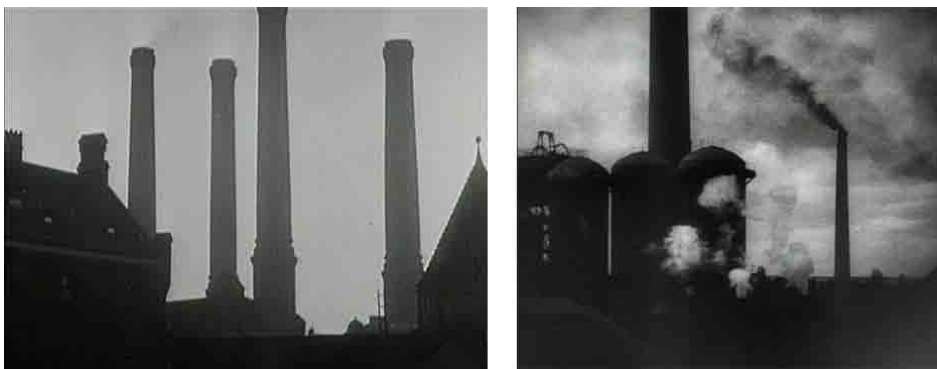


Fig. 3. Cadre din filmele „Berlin, simfonia unui mare oraș” și „Omul cu aparatul de filmat”.  
<https://www.youtube.com>

<sup>12</sup> Ibidem, p. 27-30.

<sup>13</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 48-50.

<sup>14</sup> Sergei Eisenstein, *Montage and Architecture*, Yve-Alain Bois și Michael Glenny (traducerea), Originalul 1937-1940, in: *Assemblage*, No. 10 [Dec., 1989], Cambridge, MA: The MIT Press, p. 110-131.

<sup>15</sup> F. Dietmar, *The Chameleon Effect: Architecture's Role in Film*, Austria: Birkhäuser Verlag GmbH., 2018.

<sup>16</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 15-17.

<sup>17</sup> F. Penz, M. Thomas, *Architecture of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Bristol: Intellect™, 2003, p. 150-153.

Ruttman și Vertov deconstruiesc și apoi reassemblează orașul, elementele arhitecturale sunt sudate în „idei” și „propoziții” cinematografice prin intermediul montajului, iar spațiile urbane devin „concepte”. În ambele filme, realitatea și spațiul sunt reconstruite, deși în moduri diferite: Ruttman vede orașul ca un organism pulsant ritmic, înfățișând viața modernă ca secțiune transversală a orașului, în timp ce Vertov urmează principiile „Kino-Ochiului”, care duce în cele din urmă la o viziune mai subiectivă asupra orașului<sup>18</sup>. Vertov explică: „Kino-Ochiul înseamnă invadarea spațiului, legătura vizuală a oamenilor din întreaga lume bazată pe schimbul continuu de fapte vizuale ... Kino-Ochiul este posibilitatea de a vedea procesele vieții în orice ordine temporală și cu orice viteză ... Kino-Ochiul folosește toate mijloacele posibile de montaj, comparând și legând toate punctele universului în orice ordine temporală, rupând, atunci când este necesar, toate legile și convențiile construcției filmului”.

Decenii mai târziu, filosoful francez, Gilles Deleuze, abordează relația dintre imaginea filmică și arhitectura, bazându-se pe conceptul cinematografiei din afara câmpului vizual al ecranului<sup>19</sup>. Recunoscând un „dincolo” nevăzut, Deleuze deschide un tărâm vizual, care depășește arta cinematografică ca atare, introducând o concepție iminentă a imaginii în arhitectură.

### 3. Valențele artistice ale arhitecturii în filmele expresioniste germane

În anii douăzeci ai secolului al XX-lea, în Germania s-a dezvoltat un stil total diferit în cinematografie – expresionismul, care a implicat explorarea intensivă a decorului. Adepții expresionismului german resping realitatea și imaginea naturalistă. Ei portretizează niște figuri dezorientate și peisaje dezordonate<sup>20</sup>. Orașele sunt reprezentate ca niște metropole aglomerate, pline de clădirile înalte cu unghiuri ascuțite (Figura 4).

Există o serie de considerații estetice și artistice care fac această mișcare să fie extrem de relevantă pentru studiul arhitecturii. În parte, estetica mișcării expresioniste germane în film poate fi urmărită în mișcarea expresionistă în arhitectură, rezumată de Goetheanum (1913) de Rudolf Steiner (Figura 5)<sup>21</sup>.



Fig. 4. Cadre din filmele „Cabinetul doctorului Caligari” și „Metropolis”. <https://en.wikipedia.org/>

Una din operele de referință a expresionismului în cinematografie este filmul „Cabinetul doctorului Caligari” de Robert Wiene. Regizorul folosește decorul bizar pentru a transmite starea psihologică a protagoniștilor, astfel încât imaginile au devenit aproape imediat iconice<sup>22</sup>. Isto-

<sup>18</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 16.

<sup>19</sup> Alberto Gualandi, *Deleuze*, Paris: Les Belles Lettres, 1998.

<sup>20</sup> Nicole Wong, *German expressionism and architecture*, 21.01.2016, <https://blogs.ubc.ca/allie-blanc/2016/01/21/german-expressionism-and-architecture/> (accesat la 22 iulie 2020).

<sup>21</sup> Francois Penzși Maureen Thomas, *Architecture of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Bristol: Intellect™, 2003, p. 150-153.

<sup>22</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 27-28.

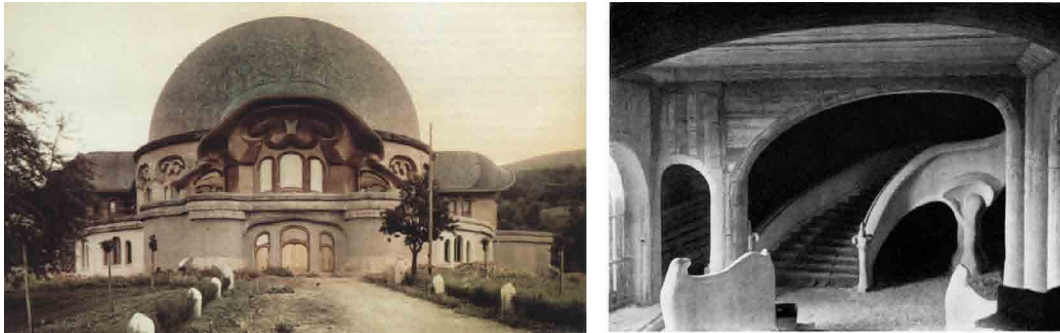


Fig. 5. Exteriorul și interiorul Goetheanumului proiectat de Rudolf Steiner.

<https://www.pinterest.com/>

ricul de film Thomas Elsaesser, în esul său despre „Cinematografia lui Weine și După: Istoria Imaginației Germane” afirmă că apariția scenelor fantastice în filmele expresioniste germane (*Figura 6*), cum ar fi „Cabinetul doctorului Caligari”, este răspunsul la necesitatea oamenilor pentru o lume imaginară a visului, care ar substitui realitatea postbelică după primul război mondial<sup>23</sup>.

Astfel, filmul lui Wiene, a avut un mare succes, în parte datorită decorului fantastic pe care Walter Reimann, unul dintre cei trei scenografi ai filmului, îl descrie drept „pictură de film”, spre deosebire de „arhitectură de film”<sup>24</sup>. În acea vreme, spațiul utopic creat de scenografi a fost văzut de unii ca „fantezia deranjată a unui lunatic”<sup>25</sup>. Totodată, având în vedere intenția regizorului de a prezenta lumea interioară a personajelor fatale – setul scenografic este o realizare genială a spațiului expresiv narativ, în care decorul opresiv susține pe deplin povestea<sup>26</sup>.

#### 4. Valoarea dramaturgică a ansamblului arhitectural în „Metropolis”

„Mai presus de toate, Metropolis este un film cu metafore arhitecturale expresive, o galerie de viziuni contemporane și un moment important în dezvoltarea arhitecturii cinematografice.”

Dietrich Neumann

Un alt film, unde arhitectura întruchipează straturile simbolice ale filmului, este „Metropolis” de Fritz Lang. Limbajul „arhitectural” vizual al filmului a fost inspirat în mare parte din „zgârie norii” New Yorkului proiectate de arhitectul Hugh Ferriss<sup>27</sup>. Lang nu doar prezintă viziunea personală asupra orașului german al viitorului, dar și folosește în mod conștient arhitectura pentru construcția dramaturgică a filmului și transmiterea aspectelor psihologice complexe ale poveștii. În 1927, cineastul Luis Buñuel remarcă, referindu-se la filmul „Metropolis”: „Acum și pentru totdeauna arhitectul va înlocui scenograful. Filmul va fi traducerea fidelă a visului cel mai îndrăzneț al arhitectului!”<sup>28</sup>. Chiar dacă filmul n-a răspuns așteptărilor spectatorilor de atunci, care erau deprinși să vadă realitatea directă pe ecran, peste 74 de ani după producție, în 2001, UNESCO a inclus capodopera cinematografică în catalogul său al Patrimoniului Documentar Mondial<sup>29</sup>.

<sup>23</sup> Thomas Elsaesser, *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*. Ediția I, Londra: Routledge, 2000.

<sup>24</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 104.

<sup>25</sup> Dietrich Neumann, *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Munchen, Germania: Prestel, 1996.

<sup>26</sup> Francois Penzși Maureen Thomas, *op. cit.*, p. 150.

<sup>27</sup> Froehlich Dietmar, *op. cit.*, p. 103-104.

<sup>28</sup> Dietrich Neumann, *op. cit.*, p. 151.

<sup>29</sup> Bertina Schulze-Mittendorf, *Light On Metropolis – Mystical Traces*, <http://walterschulzemittendorf.com/EN/metropolis1.html> (accesat la 22 iulie 2020).

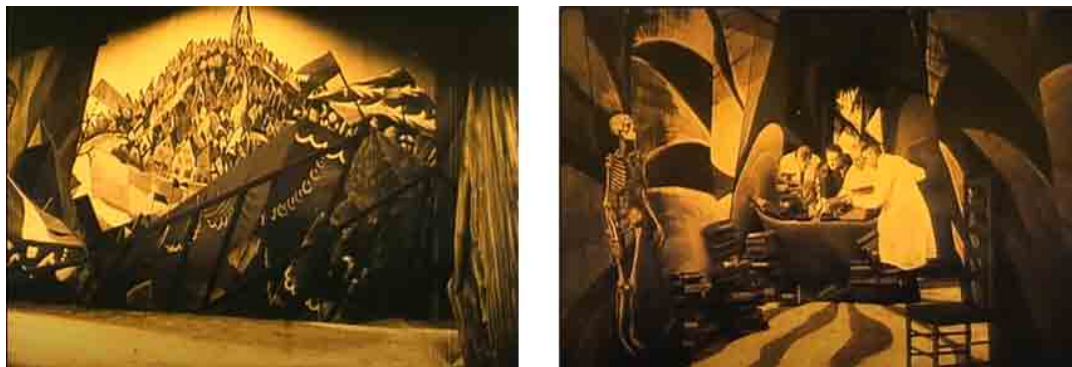


Fig. 6. Cadre din filmul „Cabinetul doctorului Caligari”. <https://youtu.be/IP0KB2XC29o>

„Metropolis” nu are menirea să prezinte nicio locație existentă și totuși scenografia minuțioasă a orașului viitorului, raportată la orașele contemporane, creează o legătură tangibilă dintre lumea spectatorului și lumea imaginară a filmului. Spre deosebire de „Cabinetul doctorului Caligari”, Lang nu creează o lume fantastică ruptă de realitate. Arhitectura în stilul modernist și art-deco din film, constituie o viziune credibilă a orașului viitorului. Pe lângă aceasta, regizorul încadrează selectiv monumentele arhetipale în film: catedrala gotică, casa rustică a inventatorului și catacombele antice. Aceste obiecte arhitecturale, care se evidențiază de imaginea în ansamblu a orașului futurist, face legătură semiotică dintre spectator și realitatea filmului. Astfel, Lang folosește arhitectura pentru micșorarea distanței dintre aspectele vizuale ale orașului viitorului și ale celui prezent. Acest procedeu contribuie la generarea imaginilor asociative la spectator, amplificând efectul dramaturgic. Prin apropierea filmului cu universul spectatorului, regizorul hiperbolizează și intensifică mesajele politice și sociale din film. „Metropolis” devine o replică înfricoșătoare a unei viitoare realități posibile.

**Concluzie.** Filmul se află la intersecția lumii materiale și virtuale. Astfel, reprezentarea spațială nu este doar o sarcină importantă care stă în fața regizorului, scenografului și operatorului, dar și un instrument substanțial în construcția dramaturgică a filmului. La rândul său, arta cinematografică a influențat constant dezvoltarea relațiilor noastre cu arhitectura la nivelul conștient și subconștient. Filmul generează o construcție temporală și spațială, care trece peste limitele experienței spațiale fizice. Arta cinematografică permite reprezentarea elementelor arhitecturale la scara micro și macro, din perspectiva lumii reale și imaginare. De aceea, filmul este un mediu fascinant pentru studiul relațiilor spațiale. El permite extinderea cercetării arhitecturale și testarea noilor frontiere și limite spațiale.

Odată cu dezvoltarea limbajului cinematografic, arhitectura a devenit o adevărată sursă de inspirație și izvor de simboluri pentru cinești. Prin asocierea elementelor arhitecturale, regizorii au creat replici cinematografice, prin care și-au exprimat viziunea sa subiectivă asupra lumii moderne. Arhitectura nu este doar un decor cinematografic, ci un „personaj” activ al narațiunii, care lasă o amprentă asupra mise-en-scenei, interacționează cu protagoniștii filmului, creează emoții și replici cinematografice, contribuind la valorificarea estetică și dramaturgică a filmului. Prin intermediul cinematografiei, edificiile, spațiile urbane și elementele arhitecturale au căpătat personalitate și voce, povestind despre frământările oamenilor și realitatea lor socioculturală. Ca urmare, simbioza dintre arta cinematografică și arhitectură a stat la baza creării unor documente vizuale importante despre o epocă întreagă, despre omenire.