

## **A percepção de espectadores da arquitetura em espaços fílmicos**

*Viewers' perception of architecture in film spaces*

**Tássia Cristina Lemos Pinheiro**

Graduada, UNEMAT, Brasil  
tassia.cl.pinheiro@gmail.com

**Caio Cesar Tomaz de Oliveira**

Professor Mestre, UNEMAT, Brasil.  
Caio.cesar@unemat.br

## RESUMO

Este trabalho explora os vínculos entre a arquitetura e o cinema, a importância do cinema como veículo de discussão de ideias através da observação da ambientação e cenário como parte integrante da narrativa, e parte essencial para a sua condução como elemento base de coordenadas técnicas. Neste âmbito foram analisados elementos arquitetônicos e urbanísticos de cenas de dois filmes, e comparadas com materiais no qual sua produção foi inspirada. Para avaliar a percepção do espectador da arquitetura das cenas, foram escolhidas sete cenas de filmes, em que arquitetura e/ou urbanismo possuem aspectos relevantes, que de alguma maneira protagonizam a cena, e estas foram divididas em dois grupos para totalizar aproximadamente dez minutos de cenas cada. Os resultados obtidos foram uma análise arquitetônica/urbanística dos sete filmes usados para a pesquisa além de uma resposta dos voluntários que em uma escala de 0 a 10, chegou-se com notas das cenas variando entre 7,5 e 9,7 de nota média das diferentes cenas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arquitetura no cinema. Narrativas visuais. Percepção do ambiente construído.

## ABSTRACT

*This paper explores the connections between architecture and cinema, the importance of cinema as a vehicle for discussing ideas through the observation of setting and scenery as integral parts of the narrative, and essential elements for its guidance as a fundamental base of technical coordinates. In this context, architectural and urban elements of scenes from two films were analyzed, and compared with materials from which their production was inspired. To evaluate the viewer's perception of the architecture in the scenes, seven film scenes were chosen where architecture and/or urbanism play significant roles and somehow take center stage. These scenes were divided into two groups to total approximately ten minutes of scenes each. The results obtained included an architectural/urbanistic analysis of the seven films used in the research, as well as feedback from volunteers who, on a scale from 0 to 10, rated the scenes with average scores ranging from 7.5 to 9.7.*

**KEYWORDS:** Architecture in cinema. Visual narratives. Perception of the built environment.

## 1 INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento em 1895, o cinema vem promovendo entretenimento as pessoas, o que pouco se sabe é que alguns dos primeiros curtas a serem exibidos eram documentários e que foi justamente após a criação de documentários feitos por Louis Lumière, é que muitos outros membros da comunidade artística passaram a produzir filmes.

Para além da ludicidade, a captura e reprodução de imagens possibilitava também no campo científico diferentes tipos de experimentos e o registro de ocorrências ainda não discerníveis a olho nu ou em condições inóspitas, possibilitando observações repetidas e assim análises detalhadas, com a separação de instantes, otimizando recursos investidos na área.

A imagem sendo capaz de comunicar mesmo àqueles com pouca instrução sem desvincular-se do entretenimento, do lúdico, associando-se mais tarde ao som e ao movimento, conferiria ao cinema um valor de artefato cultural, que pode e deve ser explorado como forma de discurso para contribuir para a construção de significados sociais (Fabris, 2008).

A investigação que utiliza filmes como material empírico pode desenvolver-se de diferentes formas. Essas sobre as quais estou comentando não se inserem no conjunto de análises visuais ou imagéticas que privilegiam apenas a estética das imagens – as imagens em movimento que o cinema produz foram analisadas a partir do que elas produzem como significados culturais. Os filmes foram tomados como textos culturais que ensinam, que nos ajudam a olhar e a conhecer a sociedade em que vivemos e contribuem na produção de significados sociais. (Fabris, 2008, p. 120)

O cinema funciona como um vetor de debate e pensar em sua discursividade visual o aproxima da produção do conhecimento: E para tal faz em muito o uso da arquitetura, do urbanismo, do design, da arquitetura de interiores, e até do paisagismo para compor uma etapa imprescindível para a composição cinematográfica, a ambientação (Machado, 2009).

A concepção e representação do espaço físico como forma de espacializar o tempo através de determinada linguagem, tanto na arquitetura urbana, quanto na ambientação, sempre foi uma preocupação por parte dos idealizadores, e uma espécie de premissa para a ideia de narrativas visuais (Machado, 2009).

A realização pessoal dependia da inovação na linguagem e nas formas de representação. A imagem se soma, portanto, à narrativa verbal, e se torna o elemento essencial da nova linguagem cinematográfica: a matéria-prima cuja realidade é particularmente complexa, orientada no sentido preciso do desejo do diretor, mas também resultado de uma conjunção de fatores técnicos. (Machado, 2009, p. 39)

Em Machado (2009) identifica-se as origens comuns do design e do cinema no contexto do projeto da modernidade. Assim, procura traçar como as novas formas de representação, consumo e entretenimento do início do século XX convergiram para o discurso visual da linguagem cinematográfica contemporânea.

Já em Hamburger (2014), foi pesquisado o desenvolvimento de uma metodologia de ensino de direção de arte cênica e cinematográfica, realizada através de experiências práticas e sessões explanativas, de caráter interdisciplinar e coletivo. Em Moura (2015) a pesquisa visa

esclarecer quais as responsabilidades do diretor de arte, e argumenta que este tem o papel de executar tecnicamente ou propor soluções que correspondam às coordenadas do diretor, que por sua vez deveria conceber sua obra já em imagens.

Zevi (1996), apresenta algumas das formas de representação a partir das quais o espaço pode ser compreendido, ao menos parcialmente. No trabalho de Goês (2019) buscou-se compreender a projeção futura imaginada para cidades a partir do contexto contemporâneo da autora, interpretada através de embasamento de referencial teórico de cunho urbanístico, sendo os exemplos selecionados correspondentes, em sua maioria, a futuros já alcançados dentro da proposta dos filmes.

A arquitetura nos filmes de nicho frequentemente serve como uma lente para explorar temas sociais, políticos e filosóficos. Espaços urbanos decadentes podem simbolizar distopias ou desigualdades, enquanto ambientes naturais ou rurais podem evocar uma conexão perdida com o meio ambiente. Em obras como *Parasita* (2019), a arquitetura desempenha um papel protagonista para ilustrar as diferenças de classe social, onde a disposição espacial das casas reflete as dinâmicas de poder e as desigualdades estruturais.

A arquitetura em filmes muitas vezes funciona como um meio para criar mundos altamente imersivos e estilizados. A atenção ao detalhe arquitetônico não apenas ajuda a estabelecer a época ou o gênero da obra, mas também contribui para uma estética que se torna uma marca registrada do filme ou do diretor. Por exemplo, o uso de simetria e cores vibrantes nos trabalhos de Wes Anderson transforma os ambientes em composições artísticas que complementam as narrativas excêntricas e meticulosas.

Por outro lado, em Zuben (2018), buscou-se evidenciar a relação entre cinema e arquitetura através de análises de filmes já produzidos nos quais a arquitetura se destaca, e da criação de uma proposta para o roteiro de um curta-metragem.

Ao longo deste trabalho, discutiremos como a arquitetura em sua interdisciplinaridade, pode ser incorporada na produção cinematográfica, de modo a contribuir para a narrativa, assim questionando seu papel como cenário inerte, quando na verdade pode também ser um instrumento para a leitura da história. Além disso as concepções teóricas nas produções de espaço de arquitetura e urbanismo são usadas nas criações audiovisuais, contribuindo com a experiência que a demanda da narrativa deseja explorar em filmes, séries e outras mídias que se projetem em uma tela.

## 2 METODOLOGIA

Para avaliar a influência da Arquitetura em obras cinematográficas, foram recortadas sete cenas, de sete filmes, onde conjectura-se que há uma grande influência da arquitetura na composição da mensagem a ser passada. São as obras com suas respectivas minutagem: *Alien* (1979) 1:11:00 até 1:14:36, *Being John Malkovich* (1999) aos 7:34 até 12:24, *District 9* (2009) 11:27 até 13:35, *Harry Potter* (2001) 2:00 até 4:00, *Her* (2013) 2:09 até 5:36, *Joker* (2019) 1:33 até 3:40, *Star Wars* (1977) 23:33 até 25:33.

Como método de avaliação das hipóteses, foi feito um questionário onde voluntários assistiram as cenas, e avaliaram quantitativamente e qualitativamente as cenas, em busca de confirmar ou refutar a hipótese da pesquisadora.

Também foram feitas breves análises da arquitetura como informação visual em cada filme, tendo como base as específicas cenas destacadas para o questionário, contemplando a relação da ambientação com o contexto ficcional, suas inspirações não ficcionais, suas contribuições para a mensagem e/ou crítica levantada, e informações de produção e filmagens.

### 3 ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO ARQUITETÔNICA/URBANÍSTICA DOS FILMES

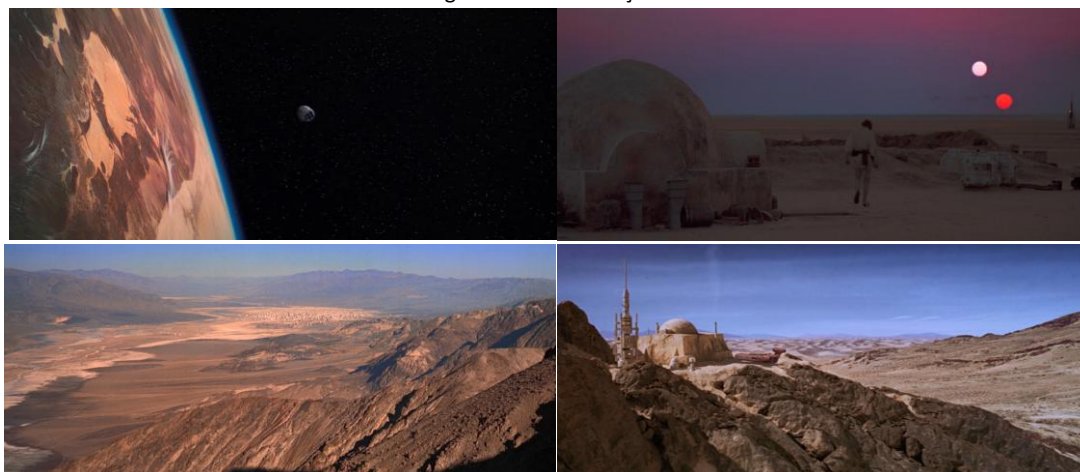
Para cada um dos filmes uma perspectiva arquitetônica foi feita, incluindo o vínculo com seus comparativos não ficcionais.

#### 3.1 Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança – Star Wars (1977)

Há muito, muito tempo, numa galáxia muito distante, em um cenário de guerra civil entre o império galático e os rebeldes, o jovem fazendeiro Luke Skywalker une forças com um Cavaleiro Jedi, um piloto desajustado, um Wookiee (espécie não humana), e dois androides para salvar a galáxia da estação de batalha destruidora do Império. Ao mesmo tempo tentam resgatar a Princesa Leia do misterioso Darth Vader (Star Wars, 1977).

Tatooine era um planeta desértico, com três luas, localizado na chamada Orla Exterior, uma área nos limites da galáxia, muito distante do seu núcleo. Suas cidades eram separadas umas das outras por grandes desertos, comumente atingidas por tempestades de areia. O padrão de vida era muito humilde, não havendo muita distinção entre as cidades, e a vida rural era principalmente de pequenas fazendas de umidade que vendiam água e comida para uma vida simples, sempre sob a sombra da escassez de recursos básicos. Na Figura 1 pode ser visto o planeta Tatooine visto do espaço (esquerda superior), uma vista de dentro do planeta mostrando as duas luas que orbitam o planeta (direita superior), bem como visto a vastidão desértica do ambiente, cercado o Espaçoporto de Mos Eisley (esquerda inferior), e vista uma de suas habitações (direita inferior).

Figura 1 – Ambientação de Tatooine

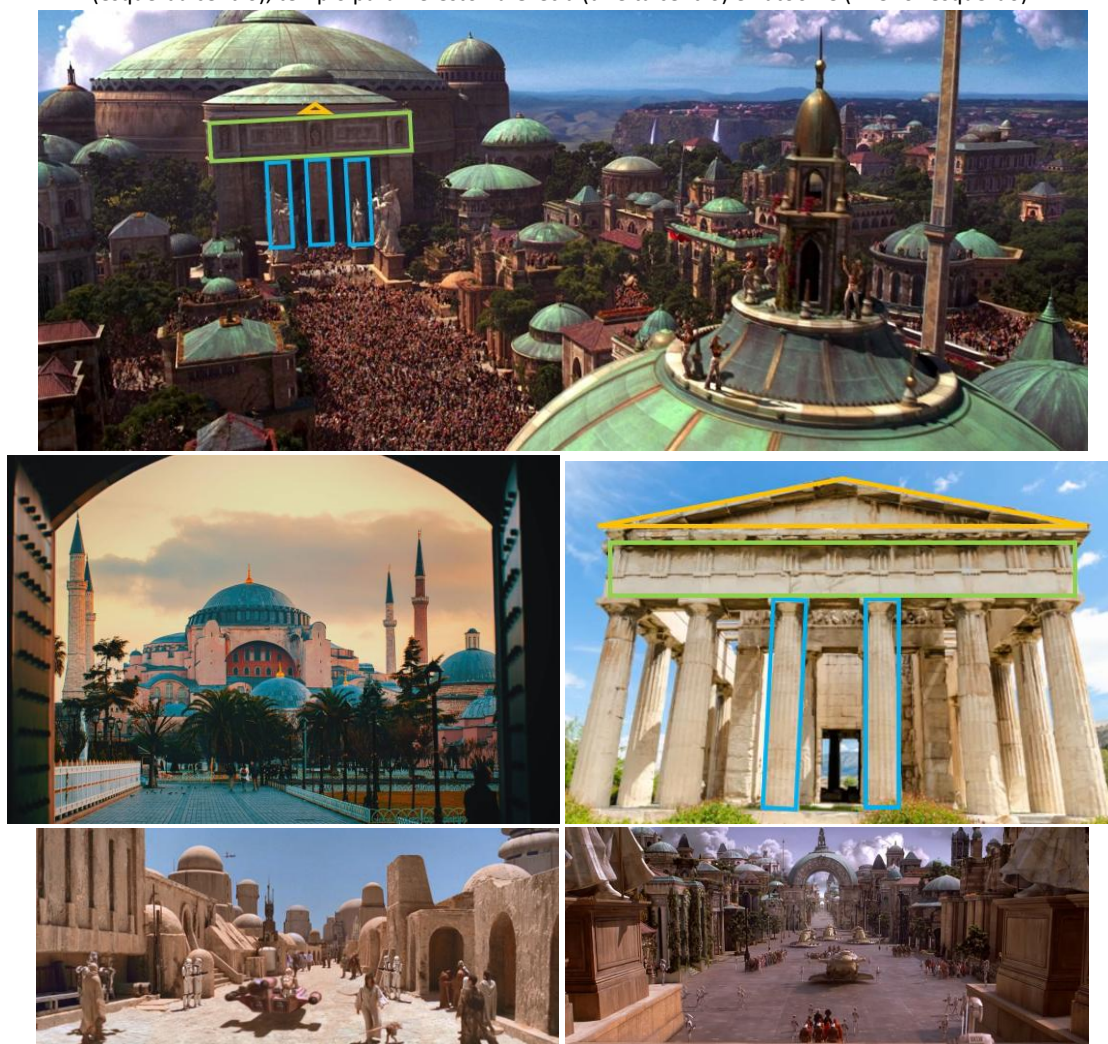


Fonte: adaptado de Star Wars (1977)

Muito comum em diferentes ambientações exploradas no universo *Star Wars*, notam-se muitas cúpulas presentes em Tatooine, como ocorre no planeta Naboo, no palácio real da cidade capital de Theed, uma das maiores referências de democracia sugerida na arquitetura do cenário. Em *Architectural Digest* (2023), apesar da semelhança com a mesquita de Santa Sophia na Turquia, a alusão a democracia apresenta-se através de referências gregas clássicas, onde se vêem as colunas, frontões e entablamentos, além da grande passarela que conduz ao palácio, onde todos podem participar.

O que sugere que em algum momento houve influência da república no planeta. Na Figura 2 podem ser vistos no topo a arquitetura de Naboo e seus comparativos com arquiteturas Greco-turquicas no centro das imagens, com frontões destacados em amarelo, entablamentos em verde, e colunas em azul, enquanto em baixo as influências árabes tanto em Tatooine quanto em Naboo.

Figura 2 – Comparativos da arquitetura de Naboo (superior e inferior direita), Santa Sofia na Turquia (esquerda centro), templo para Hefesto na Grécia (direita centro) e Tatooine (inferior esquerdo).



Fonte: adaptado de *Star Wars* (1977), *Star Wars* (1983) e [www.historiadamundo.com.br/grega/hefesto.htm](http://www.historiadamundo.com.br/grega/hefesto.htm) e [www.hagiasophia.gen.tr/](http://www.hagiasophia.gen.tr/)

Tattoine retrata um modo de vida um pouco mais rústico, mais provinciano. Nota-se que os materiais são feitos de terra local, como o adobe. Também muitos contrafortes (destacados em amarelo), que fazem alusão a técnicas de construção mais simples em comparação a outros cenários da saga, mais tecnologicamente avançados, como vistos em Coruscant, um planeta cidade onde se concentra grandes interesses econômicos e políticos, ambos vistos na Figura 3.

Figura 3 – Comparação Tatooine (esquerda) e Coruscant (direita)



Fonte: adaptado de Star Wars (1977) e Star Wars (1983)

Percebe-se também que os edifícios são geralmente semelhantes em aparência e gabarito, com escala e altura próximas salvo algumas exceções.

Um prédio que se destaca, tanto pelo formato e gabarito diferente, quanto pela ausência de cúpula, lembra uma instalação militar, com ameias, e modularidade muito diferente das demais construções, lembrando uma torre de guarda, bem acima da cidade, sendo capaz de vigiar tudo o que acontece lá embaixo. Isso indica o avanço do Império, visto que se trata de um posto as margens da galáxia, onde os moradores são um pouco ou nada envolvidas nos eventos relativos à guerra que podem ser vistos na Figura 4 (Architectural Digest, 2023).

Figura 4 – Comparação de torre de Tatooine (esquerda) e torre de Belém em Lisboa (direita)



Fonte: adaptado de Star Wars (1977) e [noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2020/05/14/portugal-reabrir-torre-de-belem-e-mosteiro-dos-jeronimos-com-restricoes.htm](https://noticias.uol.com.br/internacional/ultimas-noticias/2020/05/14/portugal-reabrir-torre-de-belem-e-mosteiro-dos-jeronimos-com-restricoes.htm)

Muitas das cenas em ambientes internos ambientadas em Tatooine foram filmadas no Norte da África, mais especificamente na Tunísia (vide a cena utilizada no questionário). Na casa onde o personagem Luke é criado por sua família adotiva, o pátio interno é filmado dentro de um exemplo real de Ghorfa, que pode ser visto na Figura 5 (Architectural Digest, 2023).

Figura 5 – Ghorfas em Tatooine (esquerda) e Tataouine, Tunísia (direita)



Fonte: adaptado de Star Wars (1977) e Ian Sewell, 2007  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ed/Ksar\\_Ouled\\_Soltane\\_01.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ed/Ksar_Ouled_Soltane_01.jpg)

A escolha do Norte da África como local de filmagem pode ter sido intencional para referenciar a história do colonialismo e do imperialismo que existiu naquela região, ilustrando algum nível de contraste natural entre o tipo de edificação local, mais provincial, e então algumas das estruturas que existiriam como imposição a esta sociedade pelo império (Architectural Digest, 2023) visível na Figura 6, na ficção superior e na realidade inferior.

### 3.2 Distrito 9 - District 9 (2009)

Em 1982 uma nave alienígena estaciona inoperável sobre a cidade Johannesburg, deixando seus ocupantes alienígenas presos no planeta Terra, forçados a viver no alojamento denominado Distrito 9, em condições semelhantes às de uma favela, sob o desamparo e a xenofobia do povo da África do Sul. Até que, em 2010, 28 anos depois, numa missão de distribuir ordens de despejo, o burocrata Wikus entra contato com uma misteriosa substância e precisa da ajuda de um dos alienígenas que tentava expulsar.

Figura 6 – Comparativos arquitetônicos de Tatooine e Norte da África

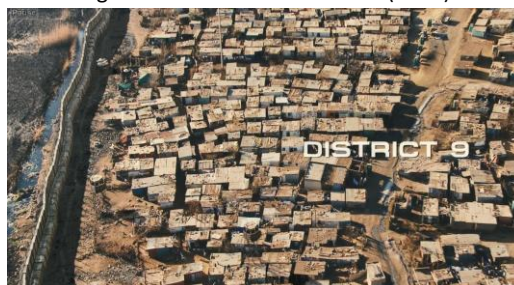


Fonte: adaptado de Star Wars (1977) e [www.dailymail.co.uk/news/article-4160892/Colour-postcards-shed-light-life-North-Africa.html](http://www.dailymail.co.uk/news/article-4160892/Colour-postcards-shed-light-life-North-Africa.html)

Um elemento importante que contribui para a sensação de realismo é o formato de "mockumentary", junção das palavras inglesas "mock", (deboche, zombaria, imitação) e "documentary" (documentário), cuja filmagem ficcional é apresentada a partir de características de documentário, porém com tom sarcástico e humorístico, com a função de entreter (Elegante, 2021). O ambiente das favelas pode ser visto na Figura 7.



Figura 7 – Favelas em *District 9* (2009)



Fonte: *District 9* (2009)

Embora pouco ou nada humorística, exceto pela apresentação inicial do protagonista Wikus, essa qualidade documental confere aos eventos do filme um ar histórico, eficaz como ponte entre ficção científica e realidade. Uma decisão apropriada visto que o filme é inspirado em eventos reais, ocorridos na África do Sul no período do Apartheid, em que a política racial dava plenos poderes políticos e econômicos a uma minoria branca, e que oprimia em múltiplos aspectos a maioria negra, num modelo de segregação nitidamente refletido no filme, através do isolamento dos alienígenas imposto pelos humanos que tinham o objetivo de explorar sua biologia e acessar sua tecnologia, sem considerar o sofrimento causado as cobaias, nem a condição social de ostracismo, que também causava problemas para a população humana com o crescimento da criminalidade.

O diretor e roteirista Neill Blomkamp almejava um visual em que a ficção científica fosse familiar, o que em muito contrastava com a ambientação em um país do terceiro mundo, numa favela, uma completa quebra de expectativas dentro do gênero, desconhecido para o público (*District 9*, 2009).

Para contornar a potencial estranheza buscou inspiração em filmes das últimas décadas, desde os alienígenas até a as naves.

Quase como a ficção científica do final dos anos 70 e 80, todos os filmes que vêm daquela época têm um design muito particular, e tentamos conscientemente colocar alguns desses elementos da geometria desses designs. Então muitos dos designs das naves espaciais, alguns dos ambientes dos alienígenas, o interior da nave-mãe, muitos deles terão dicas de ficção científica clássica dos anos 70 e 80." (*District 9*, 2009, s. p.).

Quando os humanos encontram os camarões, como foram apelidados os alienígenas pela semelhança com o animal, descobrem não uma força de combate mobilizada para tomar o planeta, como normalmente são retratados em filmes do gênero. Mas uma população perdida, sem liderança, sem recursos, desnutridos, e incapacitados de voltar para casa.

Para representar a insalubridade resultante da situação dos ocupantes da nave, seu interior, fechado por muito tempo até a entrada forçada dos humanos, deveria ser escuro, úmido, como se a nave estivesse viva, em repouso, semelhante a alguns cenários de *Alien* (1979), exceto pela natureza dócil dos camarões (*District 9*, 2009). Na Figura 8 o interior destas naves pode ser visto durante o resgate dos tripulantes.

Figura 8 – Dentro da nave dos alienígenas em Distrito 9 (2009)



Fonte: adaptado de District (2009)

Considerado o maior desafio, a nave mãe, projetada com dimensão aproximadas de 2,5 km de diâmetro, deveria parecer realista, com muitos detalhes parcialmente visíveis, desfocados por estar tão distante no céu, embora bem em cima do espaço urbano de Johannesburg (District 9, 2009). A Figura 9 apresenta esta nave em comparação com o ambiente urbano da cidade.

É como ela interage com a atmosfera, já a tanto tempo integrada a paisagem da cidade dado o contexto da história, destacando-se dos demais edifícios pela diferença óbvia entre a natureza enraizada da cidade e a da nave mãe, pairando estática sobre a área (District 9, 2009).

A inspiração do seu design foram essencialmente grandes refinarias, como as de petróleo e de gás. Então o truque era esconder os detalhes sem esconder a aparência de refinaria, tinha que parecer algo que potencialmente começaria a extrair recursos da área sobre a qual repousava no céu, então ao olhar a parte de baixo, se veriam muitos andaimes, tubulações, e grandes reservatórios de guerra, e de combustíveis (District 9, 2009). Que pode ser visto na Figura 10.

Figura 9 – Nave pairando em comparação com a cidade



Fonte: adaptado de District (2009)

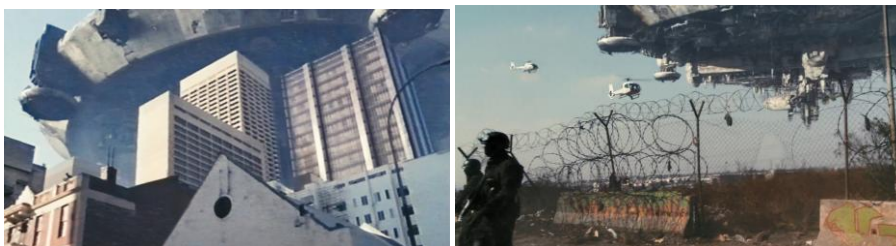
Figura 10 – Comparação da arquitetura da nave de Distrito 9 com elementos cotidianos



Fonte: adaptado de District (2009) e [www.infoescola.com/quimica/refinaria-de-petroleo/](http://www.infoescola.com/quimica/refinaria-de-petroleo/)

O visual monumental da nave de alguma forma se adapta a escala da imagem da cidade, visto que muitas das cenas enquadram a nave e os edifícios, destacando um zoneamento de gabarito mais moderno e imponente. Mas também evidencia os contrastes com as habitações precárias dos alienígenas. O design de produção evoca tanto a desigualdade social da ficção quanto da real Johannesburg, visto que o cenário urbano é preservado sem grandes intervenções, que pode ser visto na Figura 11.

Figura 11 – Contrastes visuais de Distrito 9 (2009)



Fonte: adaptado de District (2009)

O assentamento Distrito 9, inicialmente concebido como um acampamento para atendimento emergencial e moradia temporária para os alienígenas, até que estes pudessem reparar sua nave e então seguir viagem, ou até que a Multinacional United conseguisse se apropriar de sua tecnologia, transformou-se gradativamente numa favela. Isso porque, num período de 28 anos o governo perdeu o interesse em disponibilizar recursos e, junto à população, descontente com sua vizinhança de "refugiados", passou a hostilizar o referido Distrito, no que o governo decidiu realocá-los, a força, para um novo local, mais afastado da nave, e isolado de comunidades humanas, denominado Distrito 10 (Elegante, 2021). Estes ambientes podem ser vistos na Figura 12.

Figura 12 – Ambientes de refugio em Distrito 9 (2009)



Fonte: adaptado de District (2009)

O idealizador Neill Blomkamp viveu sua infância no regime Apartheid, e inspirou-se no caso do Distrito 6 para a concepção de Distrito 9. Tratava-se de uma área residencial na Cidade do Cabo, onde milhares de habitantes foram forçados a abandonar as suas casas, na década de 1970, graças ao regime do Apartheid. O governo argumentava que aquela área era tomada pelo crime e reduto de atividades consideradas imorais para justificar a ação (Elegante, 2021).

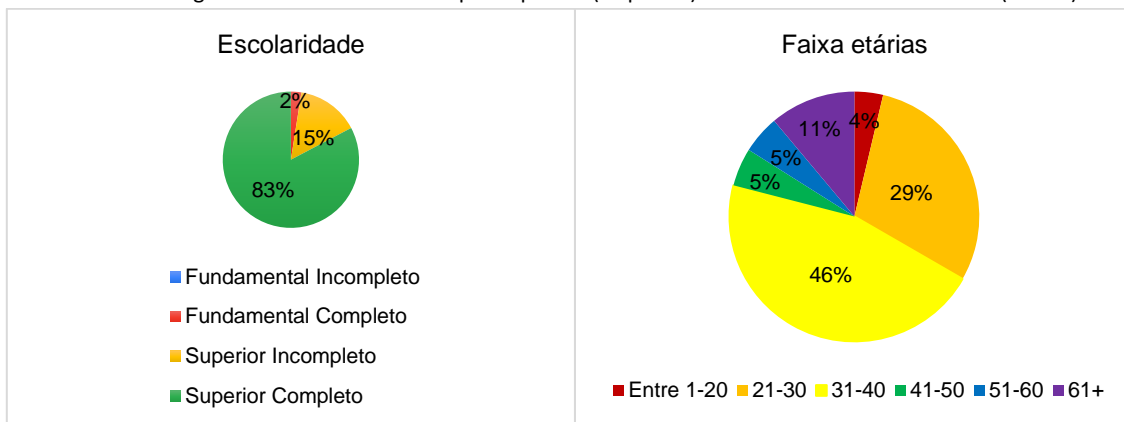
Os barracos das locações eram reais, existiam num setor de Johannesburg evacuado e os residentes realocados para habitações populares governamentais supostamente de melhor qualidade, com o específico propósito das filmagens, paralelamente aos eventos do filme. (Internet Movie Database, 2009).

#### 4 RESPOSTAS DOS QUESTIONÁRIOS

Para os questionários enviados foram recebidas 39 respostas para o primeiro grupo do formulário compondo os filmes *Alien*, *Distrito 9* e *Her*, destas 6 respostas tiveram de ser removidas devido a terem sido respondidas em branco exceto se o participante viu o filme, o que indica que o participante não entendeu as instruções. No segundo formulário foram recebidas 48 respostas, compondo os filmes *Joker*, *Star Wars*, *Harry Potter* e *Being John Malkovich*, e nenhuma resposta foi retirada. As respostas a respeito da demografia podem ser

vista na Figura 13, onde aponta que massivamente os participantes possuem ensino superior completo

Figura 13 – Escolaridade dos participantes (esquerda) faixas etárias em anos de vida (direita)



Fonte: da autora (2024)

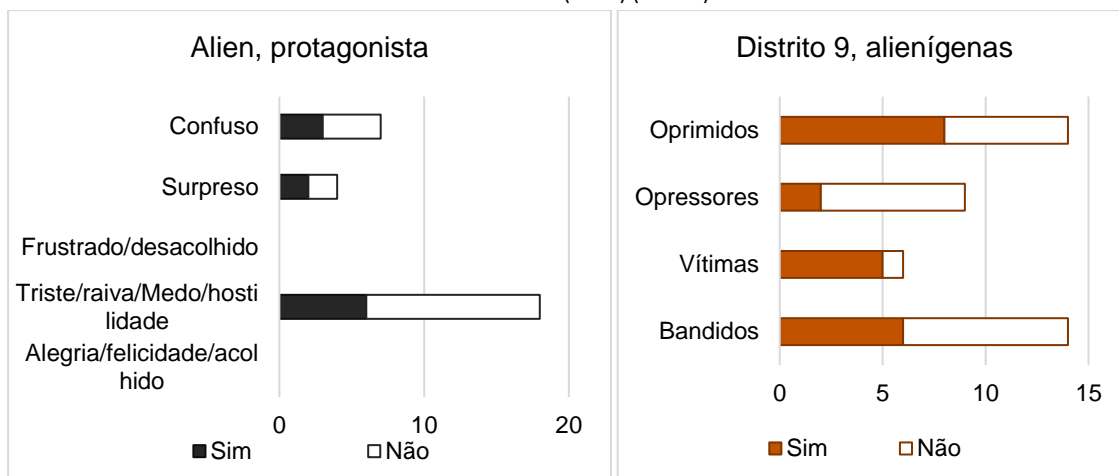
Sobre a percepção dos participantes referente aos sentimentos do protagonista da cena de *Alien* (1971). Foram separados os resultados entre quem respondeu positivamente e negativamente para a pergunta se tinham assistido o filme em questão. Pode-se perceber que ambos os grupos tiveram o mesmo padrão de resposta, onde a maioria dos participantes responderam que o protagonista parece sentir “Triste/raiva/medo/hostilidade”.

Os participantes poderiam responder em mais de uma categoria, ou seja, o total de respostas nesse tipo de pergunta possivelmente será maior que o número de participantes que responderam os questionários. Para o filme *Distrito 9* (2009) foi feita outra pergunta, sobre a percepção dos alienígenas na cena ambas as respostas podem ser vistas na

Figura 14. Para esta pergunta as respostas foram mais diversas e apresentaram uma divergência entre quem assistiu e não o filme.

As respostas mais numerosas foram para Oprimidos e Bandidos, cada uma delas com 14. Porém há uma divergência relevante entre quem assistiu e não assistiu, onde quem assistiu o filme também respondeu que os alienígenas são Vítimas, enquanto tiveram bastante respostas que eram pressões por quem não assistiu ao filme. Isso denota que algumas pessoas responderam também se basearam pelo seu conhecimento prévio das películas, não respondendo somente pelos clipes mostrados pelos questionários.

Figura 14 – Sentimentos do protagonista em Alien (1971) (esquerda) e percepção sobre os alienígenas em Distrito 9 (2009) (direita)



Fonte: da autora (2024)

Para o filme *Her* (2001) foram feitas duas perguntas, uma a respeito do sentimento que o personagem está passando e outra a respeito da sociedade a qual ele pertence. Para esta pergunta teve-se uma resposta majoritária que o protagonista se sente “Frustrado/desacolhido”, para ambas as demografias de quem assistiu e não assistiu ao filme. Sobre a situação da sociedade do protagonista as respostas podem ser vistas na

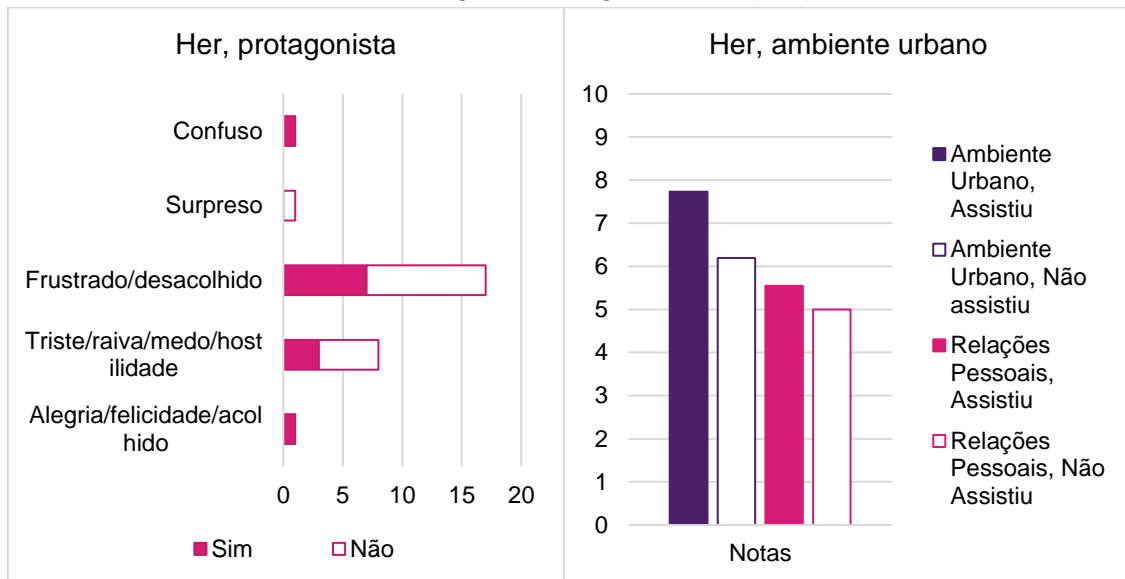
Figura 15.

Perante essa pergunta, as respostas demonstraram um padrão similar, onde foi apontado que a sociedade do protagonista tem um ambiente urbano mais desenvolvido que o nosso, porém relações interpessoais mais falsas. Teve-se uma divergência na nota média dos dois grupos onde quem assistiu ao filme produziu notas mais altas de quem assistiu.

No filme *Joker* (2019) foram feitas duas perguntas, sobre o sentimento do protagonista na cena as respostas foram compiladas na

Figura 16. A maioria das respostas dos participantes foram “Frustrado/desacolhido” e “Triste/raiva/medo/hostilidade” com respectivamente 28 e 40 instâncias, indicando que a cena apresenta uma resposta concisa na mensagem passada pela cena. Este foi um dos filmes que mais tiveram respondentes positivos a respeito de terem assistido o filme, entre um dos possíveis motivos é por ser o filme mais recente desta pesquisa.

Figura 15– Protagonista do Her (2001)



Fonte: da autora (2024)

Perante a sociedade demonstrada na cena, as respostas coletadas pelos participantes distribuíram-se nas seguintes respostas “Em decadência”, “Injusta” e “Descaso Governamental”, e nenhuma resposta de “Governança presente” e “Justa” conforme demonstra a Figura 16. Estas respostas concisas indicam que os participantes tiveram a mesma resposta devido a cena ser suficiente para passar esta percepção, mesmo para quem não assistiu ao filme.

As respostas sobre o protagonista de *Star Wars* (1977) podem ser vistas na Figura 17, estas demonstraram majoritariamente que ele sente “Frustrado/desacolhido” e teve-se pouca dispersão dos resultados, novamente demonstrando que a cena passou a mesma mensagem para a maioria dos respondentes. Perante o filme *Harry Potter* (2001), as respostas da pergunta sobre o que o protagonista está sentindo pode ser visto na Figura 17.

Sobre a cena as respostas majoritariamente foram “Frustradas/desacolhido”, entretanto este filme foi o que teve o maior índice de respostas positivas a respeito se assistiu ou não o filme, o que pode influenciar as respostas pois podem estar enviesadas com outras cenas do filme. Mesmo assim, foram uniforme as respostas para a terceira resposta.

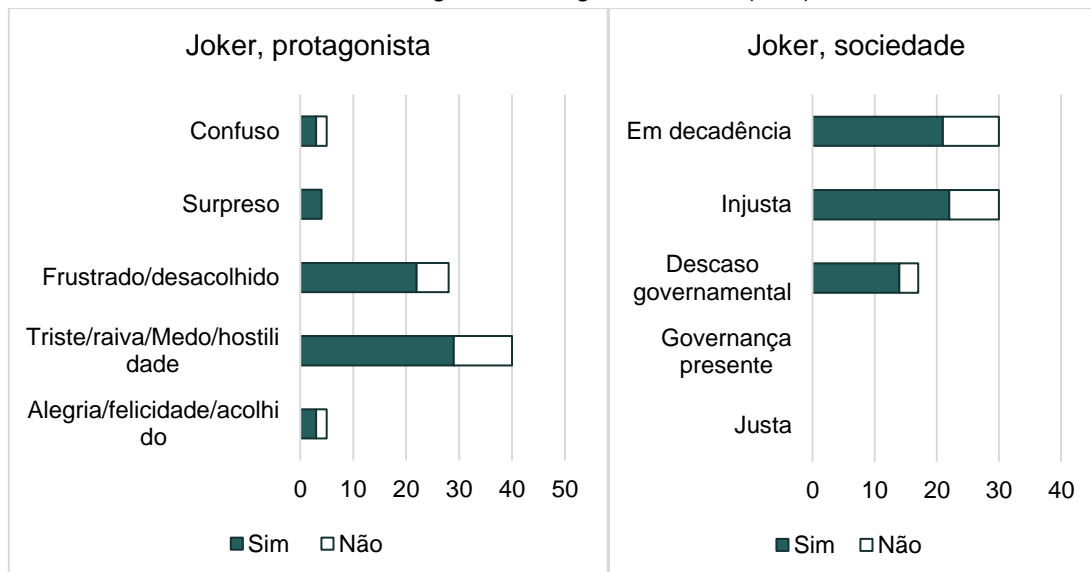
Do filme *Being John Malkovich* (1999) foi perguntado qual é o sentimento do protagonista, e as respostas podem ser vistas na Figura 18. Este foi o filme que se teve menor quantidade de respostas positivas dos participantes sobre terem visto o filme ou não. Mesmo assim, foi visto que as respostas foram bastante concisas entre “Confuso” e “Surpreso”, com montantes de 36 e 22 respostas. Com este padrão de resposta, pode-se supor que a cena transmitiu a mesma impressão para os participantes do questionário.

Considerando o montante das respostas sobre todos as cenas, foi notado que as respostas sobre os sentimentos dos protagonistas apresentaram respostas concisas, denotando que as cenas se demonstraram eficientes em passar essas mensagens, seja com ajuda da arquitetura da cena ou não. Para avaliar a contribuição da arquitetura em passar estas mensagens, todas as cenas foram acompanhadas com a mesma pergunta “Em uma escala de 0 a 10, qual é a contribuição do ambiente na narrativa da cena?”.



Para facilitar o entendimento das respostas, foi utilizado na construção da compilação dos dados o conceito de desvio padrão, esse montante que representa a dispersão das respostas recebidas. Por exemplo, um desvio padrão de 1, representa que nas repostas variaram somente em uma unidade da média na maioria, enquanto um desvio de 5, representa que as repostas entre os participantes foram bastante diversas. Esta quantidade está demonstrada pela distância entre as barras horizontais em relação ao valor médio da resposta, que pode ser visto na Figura 19.

Figura 16– Protagonista em Joker (2019)

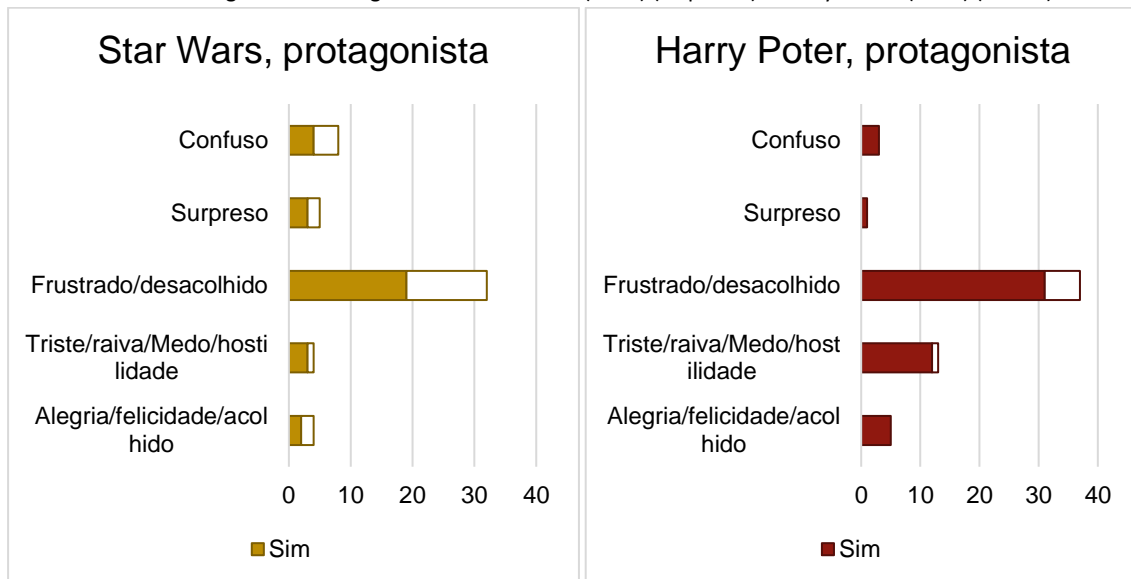


Fonte: da autora (2024)

Também foi apresentado a quantidade de respostas para cada uma das perguntas representando a largura de cada uma das barras, assim uma barra mais larga representa que mais participantes responderam aquela questão. Foi dividido também as respostas para os participantes que responderam “Sim” quando perguntados se assistiram ao filme previamente ou “Não”. Ainda as respostas foram agrupadas pelo mesmo filme, na ordem que apareceram nos questionários. A altura da barra representa a nota média que os participantes responderam perante esta questão. Para deixar a Figura 19 menos poluída, foi utilizado as siglas para Harry Potter (H. P.) e para *Being John Malkovich* (B. J. M.).

Em geral as respostas deram médias de respostas superiores a 7,5, sendo as com maiores notas as respectivas aos filmes *District 9* (2009) e *Being John Malkovich* (1999), especificamente pelas participantes que responderam que assistiram ao filme em questão, quantificando em 9,7 as notas e ambos os casos apresentaram pouco desvio padrão, o que indica uma alta confiança dos dados. A menor nota foi para o filme *Star Wars* (1977) para os participantes que não assistiram a obra, que na média foi a nota de 5. Entretanto, esta foi a resposta que apresentou o maior desvio padrão de aproximadamente 3,5, implicando que tiveram respostas muito disparees entre os participantes.

Figura 17– Protagonista em *Star Wars* (1977) (esquerda) e *Harry Potter* (2001) (direita)

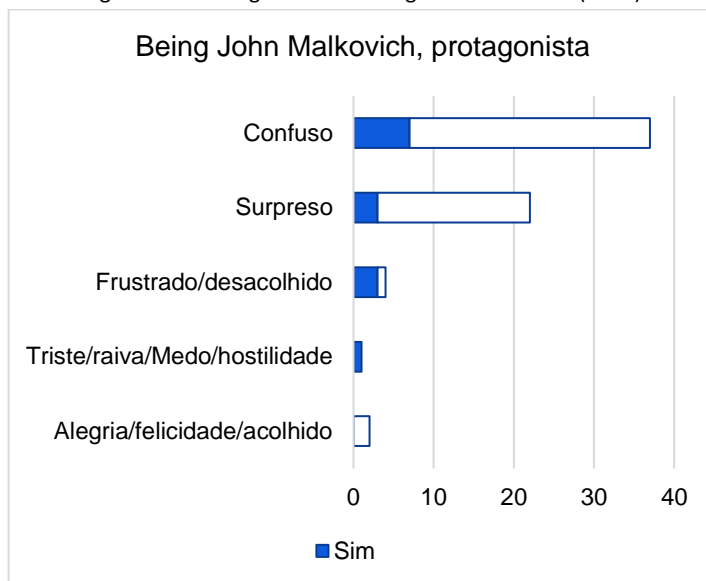


Fonte: da autora (2024)

Sobre a dispersão das respostas nota-se que quem não assistiu previamente *Star Wars* (1977) responderam com valores mais dispares. Comparativamente as respostas variaram mais para a mesma cena quando os voluntários não tinham assistido previamente a obra por completa com exceção de *Harry Potter* (2001) que pode ser explicado pelo massivo número de respostas.

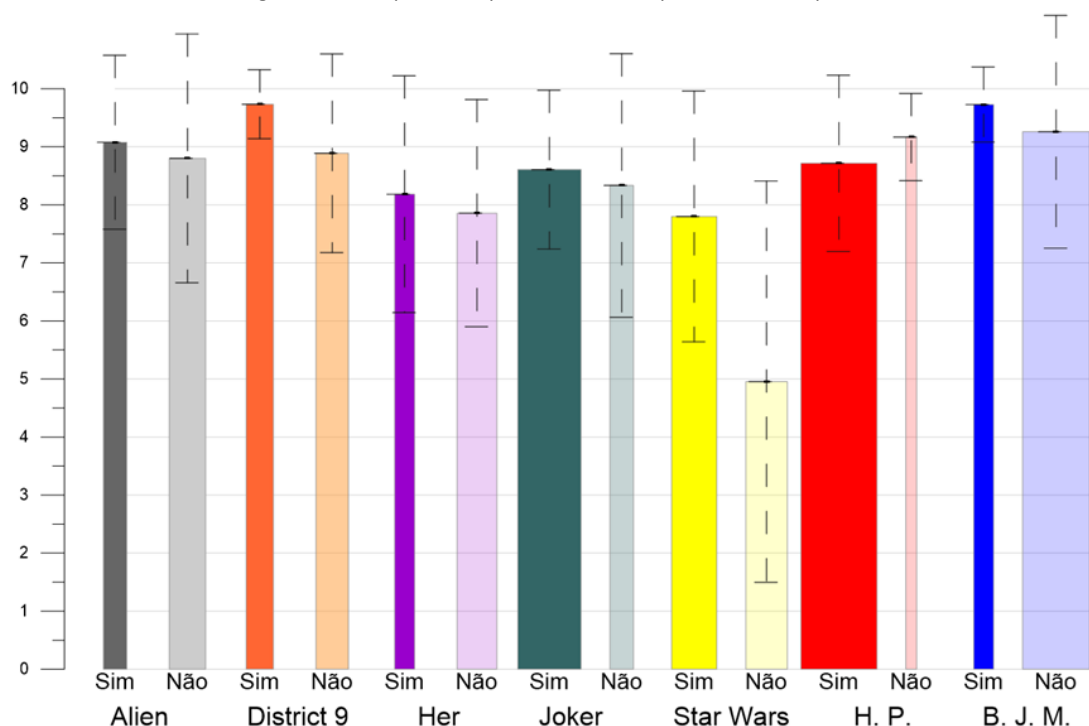
Além do já citado, o segundo filme que teve maior número de respostas positivas a respeito de ter-se previamente assistido foi o filme *Joker* (2019), que podem apresentar motivos diferentes de suas condições, enquanto *Harry Potter* tem um apelo infantil que correlaciona com a idade média dos voluntários na estreia do longa, outra parcela pode ter levado os filhos para assistir em conjunto. Enquanto em *Joker* (2019) se trata de uma obra mais recente e que teve grande sucesso de bilheteria.

Figura 18 – Protagonista em Being John Malkovich (1999)



Fonte: da autora (2024)

Figura 19– Compilado respostas sobre a importância da arquitetura na cena.



Fonte: da autora (2024)

O filme que apresentou menor visualização pelos voluntários foi *Being John Malkovich* (1999), que além de ser relativamente antigo, também apelou para alguns nichos de público específico. Nos filmes *Alien* (1979), *District 9* (2009) e *Her* (2001) também teve baixa resposta positiva, por novamente tratar-se de filmes de nicho.

## 5 CONCLUSÃO

Esse trabalho possibilitou a discussão sobre cinema e arquitetura. A importância da arquitetura, em sua interdisciplinaridade, para o cinema, e do cinema como veículo da própria discussão de ideias para a arquitetura.

O cinema como objeto de estudo me permitiu compreender ser possível a relação entre o mesmo e a discussão acadêmica para a produção acadêmica. Absorver material cinematográfico sob um ponto de vista analítico, baseado no conhecimento teórico adquirido e desenvolvido no decorrer da formação acadêmica de graduação, e teorizar potencial material pedagógico, a ser absorvido pelo repertório acadêmico, e disponibilizado para novas produções, ou simplesmente como fonte de pesquisa. A universidade viva dentro do cinema.

O reconhecimento do cinema como disseminador da imagem do espaço arquitetônico e urbanístico no contexto de uma história acolhe também a possibilidade da compreensão de espaços nos quais o espectador nunca esteve. Como no caso de cidades recriadas a partir do conhecimento de sítios arqueológicos, ou de cidades futuristas que, apesar da habitual licença poética comumente enfatizada através de exageros, são baseadas em previsões para o futuro considerando dados reais, por exemplo relativos a números populacionais, condições do meio ambiente, mudanças do clima e desenvolvimento de novas tecnologias. Também pode-se considerar entre esses dados acontecimentos históricos recentes como pandemias, gestão presidencial e seus impactos na população local e internacional, e até guerras.

Sobre os resultados obtidos a partir dos questionários, os voluntários atribuíram notas relativamente altas para quase todas as cenas demonstradas com exceção da cena de *Star Wars* (1977) pelo grupo que não assistiu ao filme previamente. Das cenas que tiveram maiores notas foram a cena de Distrito 9 (2009) e *Being John Malkovich* (1999) ambas com nota de 9,7 numa escala de 0 a 10, sendo que aparece um ambiente similar a favelas no primeiro e um andar com pé-direito baixo no segundo, fundamental para compreender-se as cenas.

A respeito das mensagens obtidas dos participantes, a maioria delas apresentaram resultados convergentes, tendo o maior contraponto a cena de Distrito 9 (2009), onde as respostas variaram entre as opções antíteses, opressores vs oprimidos e bandidos vs vítimas. O que não deixa de ser inusitado, mesmo tendo a 83% dos voluntários com Ensino Superior completo, apontando um potencial iletrismo cinematográfica.

## REFERÊNCIAS

ALIEN, Direção Ridley Scott, Produção Gordon Carroll. Estados Unidos: **20th Century Fox**. 1979.

ARCHITECTURAL DIGEST. **Expert compare Star Wars locations to their real life inspiration**. Disponível em: <https://www.architecturaldigest.com/video/watch/the-blueprint-show-expert-compares-star-wars-locations-to-their-real-life-inspiration>. Acesso em: 21 de fevereiro de 2023.

BEING JOHN MALKOVICH, Direção Spike Jozne. Produção Michael Stipe. Estados Unidos: **Universal Pictures International**. 1999.

DISARO, Alexandre. **As casas trogloditas e o sul da Tunísia**. **Archtrends Portobello**, [s.l.], 2023. Disponível em: <https://blog.archtrends.com/casas-trogloditas-tunisia/>. Acesso em: 30 maio 2024.

DISTRICT 9. Direção Neill Blomkamp. Produção Peter Jackson. Nova Zelândia, Estados Unidos e África do Sul: **Sony Pictures Releasing**. 2009.

ELEGANTE, **Distrito 9 é uma alegoria sobre a segregação?** | Os humanos são os vilões. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=jBMhHWiso8g> acesso 15 de abril de 2024. 19 de março de 2021.

FABRIS, E. H. Cinema e Educação: um caminho metodológico. **Educação & Realidade**. Vol 33 n 1. 2008.

GOÊS, A. **A Cidade do Futuro: Uma análise através do cinema**. Trabalho de Conclusão de Curso - Arquitetura e Urbanismo, Universidade do Estado do Mato Grosso. Barra do Bugres, p. 150, 2019.

HAMBURGER, V. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. Editora Senac. Edições Sesc. São Paulo, 2014.

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE; Direção Cris Columbus, Produção David Heyman. Estados Unidos: **Warner Bros. Pictures**. 2001.

HER. Direção Spike Jonze, Produção Megan Ellison. Estados Unidos. **Warner Bros Pictures**. 2013.

INTERNET MOVIE DATABASE. **Distrito 9: Plot Summary**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1136608/>. Acesso em: 30 maio 2024. 2009.

JOKER. Direção Todd Phillips, Produção Todd Phillips. Estados Unidos: **Warner Bros Pictures**. 2019.

MACHADO, L. A. **Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica**. Dissertação de Mestrado – Programa de Design e Arquitetura. Universidade de São Paulo. São Paulo. 2009.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho**. 2015. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

STAR WARS; Direção: George Lucas. Produção: **Lucasfilm**. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 1977.

STAR WARS: Episode VI – Return of the Jedi. Direção: George Lucas. Produção: **Lucasfilm**. Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 1983.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 5ª ed. São Paulo. 1996.

ZUBEN, J. **Arquitetura e Cinema - espaço, cenário, projeto**. Trabalho Final de Graduação - Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 74, 2018.