

ANDREZA SILVA AMORIM

ARQUITETURA E CINEMA: A CENOGRAFIA COMO  
FATOR DE INDUÇÃO DA PERCEPÇÃO DO ESPAÇO



ARQUITETURA E URBANISMO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE PALMAS  
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

*Andreza Silva Amorim*

ARQUITETURA E CINEMA: A CENOGRAFIA COMO  
FATOR DE INDUÇÃO DA PERCEPÇÃO  
DO ESPAÇO

PALMAS-TO

2019

Andreza Silva Amorim

ARQUITETURA E CINEMA: A CENOGRAFIA  
COMO FATOR DE INDUÇÃO DA PERCEPÇÃO  
DO ESPAÇO

Trabalho Final de Graduação submetido ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Tocantins como requisito para obtenção do título de Arquiteto e Urbanista.

PALMAS – TO

2019

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Tocantins**

---

- A524a Amorim, Andreza Silva.  
Arquitetura e Cinema: A cenografia com fator de indução da percepção do espaço . / Andreza Silva Amorim. – Palmas, TO, 2019.  
48 f.
- Monografia Graduação - Universidade Federal do Tocantins – Câmpus Universitário de Palmas - Curso de Arquitetura e Urbanismo, 2019.  
Orientador: Marcos Antonio dos Santos  
Coorientador: Luiz Otávio Rodrigues Silva
1. Arquitetura. 2. Cinema. 3. Cenografia. 4. Cidade. I. Título

**CDD 720**

---

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS – A reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio deste documento é autorizado desde que citada a fonte. A violação dos direitos do autor (Lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

**Elaborado pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFT com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).**

Andreza Silva Amorim

ARQUITETURA E CINEMA: A CENOGRAFIA  
COMO FATOR DE INDUÇÃO DA PERCEPÇÃO  
DO ESPAÇO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Tocantins como requisito para obtenção do título de Arquiteto e Urbanista.

Aprovada em: 03/12/19

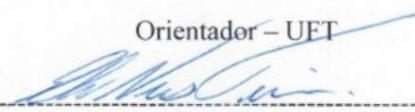
Banca Examinadora:



---

*Prof. Dr. Marcos Antonio dos Santos*

Orientador - UFT



---

*Prof. Eber Nunes Ferreira*

Examinador



---

*Arq. Arthur Alvarenga Santiago*

Examinador Externo

*Dedico à minha mãe e ao meu pai,  
obrigada por tudo e sempre.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à minha família por sempre ter sido um local de apoio e por estar ao meu lado durante toda essa jornada. À minha mãe, Rosinha, por me ensinar a nunca desistir dos meus sonhos, ao meu pai, Jair, por me ensinar a ter coragem até mesmo nas horas mais difíceis, ao meu irmão, Denys, por me mostrar que nunca trilharei nenhuma jornada sozinha e a minha irmã, Priscila, por tantos momentos que compartilhou comigo o seu saber e por ser alguém que eu possa me espelhar, a frase “quero ser como você” se encaixa perfeitamente aqui. Esse mérito jamais teria sido alcançado sem vocês do meu lado.

Agradeço ao corpo docente por ter me guiado rumo ao conhecimento com tamanha maestria, todos os professores que compartilharam comigo seus ensinamentos, o meu mais profundo obrigado. Ao meu orientador por ter me mostrado o caminho nesta última etapa, agradeço pela confiança e pelos ensinamentos passados.

E por último, mas não menos importante, aos meus amigos, os que trouxe comigo e aqueles que fiz durante esses 5 anos de curso, sem nenhuma sombra de dúvida vocês contribuíram para esse sucesso e a vocês também dedico esse mérito alcançado.

## RESUMO

A arquitetura está presente em todas as vertentes do nosso cotidiano. E não apenas das cidades e edifícios que a compõe, pois a arquitetura não é apenas um fator construtivo, mas também uma expressão de arte. Neste presente trabalho irei tratar de uma dessas facetas: a Arquitetura Cenográfica. O cinema não possui ponto certo de sua criação. Várias invenções no decorrer da história da humanidade contribuíram para esse nascimento. Não obstante, a cenografia, que tem sua origem tão antiga quanto o próprio teatro, se tornou algo presente e sem dúvida é um elemento muito importante. A cenografia é uma das vertentes da arquitetura, e a forma que é expressada não é somente nas representações do mundo real e seus fatores. A cenografia vai muito além, através do ambiente cenográfico são expressados sentimentos e sensações que atinge o público de uma forma única, em um momento específico. Desde o início, o cinema sempre esteve ligado com os centros urbanos e a sua forma de expressar os imaginários de seus criadores acerca de futuros distantes. Os filmes aqui discutidos foram de alguma forma, importantes para a representação da arquitetura em cena e levaram discussões importantes em relação ao urbanismo e o desenvolvimento das cidades.

**Palavras – chave:** Arquitetura, urbanismo, cidade, cinema, cenografia, espaço cênico, análise fílmica.

## **ABSTRACT**

Architecture is present in every aspect of our daily lives. And not only the cities and buildings that compose it, because architecture is not only a constructive factor, but also an expression of art. In this paper I will address one of these facets: Scenographic Architecture. The cinema has no certain point of its creation. Several inventions throughout human history have contributed to this birth. Nevertheless, the scenography, which has its origin as old as the theater itself, has become something present and is undoubtedly a very important element. Scenography is one of the aspects of architecture, and the form that is expressed is not only in the representations of the real world and its factors. The scenography goes far beyond, through the scenographic environment are expressed feelings and sensations that reaches the audience in a unique way, at a specific moment. From the beginning, cinema has always been linked with urban centers and their way of expressing their creators' imaginations about distant futures. The films discussed here were somehow important for the representation of architecture on the scene and led to important discussions regarding urbanism and the development of cities.

**Keywords:** Architecture, urbanism, city, cinema, scenography, scenic space, film analysis.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>13</b>
2.1 Histórias da Cinematografia.....	13
2.1.1 História do Cinema Brasileiro.....	21
2.1.2 Histórias da Cenografia.....	23
2.2 Arquitetura x Sensações.....	25
2.3 A Influência dos Elementos .....	29
2.4 Arquitetura sob a ótica do cinema .....	29
2.4.1 O Gabinete do Dr. Caligari (1920) .....	32
Figura 4 – Cena no filme “O Gabinete do Dr. Caligari” .....	32
2.4.2 Metrópolis (1927).....	33
2.4.3 A Origem (2010).....	35
2.4.5 Meu Tio (1958) .....	38
<b>3. COMPARATIVOS .....</b>	<b>39</b>
3.1 Metrópolis X Blade Runner .....	39
3.2 Alphaville X Zona do Crime .....	40
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>42</b>
<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>43</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>44</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Há muitas interseções entre a arquitetura e o cinema, mas o que é importante, é entender, até que ponto é que esta relação tem influenciado, a criação arquitetônica, a vivência dos espaços e fomentado a existência de novas visões e conceitos do mundo e da sociedade. De fato, quer a Arquitetura, quer o Cinema, são baseados na criação e manipulação de espaço, sendo que, os espaços no Cinema são baseados na Arquitetura e a Arquitetura é muitas vezes também influenciada pelas leituras e propostas inovadoras de espaço, feita pelo Cinema. Assim, completam-se, o Cinema pode ser um elemento importante de reflexão e inspiração para os arquitetos, e vice-versa, visto que são artes para serem vividas e experimentadas pelo homem, no espaço (FREITAS, 2015).

A imagem arquitetônica ganha corpo e ajuda a delinear a natureza dos filmes, a função das ações e a atmosfera das locações. Da conjunção destes fatores se define a importância do papel da arquitetura no cinema. A arquitetura é muito mais que mera cenografia e deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. É o espaço arquitetônico que permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Se a cenografia dos interiores de estúdio estava mais para um “pano de fundo”, a arquitetura dos exteriores estava agora desempenhando papel ativo (FREITAS, 2015).

Um dos primeiros filmes a inspirar comentários por parte de intelectuais e se tornar peça-chave no processo de aceitação do cinema como uma arte nova e independente, foi o Gabinete do Doutor Caligari, de Robert Wiene (Alemanha, 1919). De Virginia Woolf a Adolf Loos, muitos foram os que expressaram suas ideias sobre a película. Woolf, por exemplo, traz à tona duas das mais frequentes opiniões sobre as possíveis interfaces entre arquitetura e cinema nos anos 20, ao afirmar que a nova arte de se fazer filmes poderia, mais do que qualquer outro meio, mostrar a vida na cidade moderna, ao mesmo tempo em que representar o mundo dos sonhos, fantasias e pensamentos (GEDULD, 1972).

Talvez o momento na história da arquitetura moderna no qual mais entusiasmaticamente discutiram-se as potenciais ligações entre arquitetura e cinema tenha sido na República de Weimar, Alemanha, local de intensa produção de arte e arquitetura (pré) modernas, e uma luta constante para manutenção dessas últimas, em oposição ao

conservadorismo, que viria a tomar o poder naquele país e em partes da Europa (WILLETT, 1984).

A arquitetura e o cinema podem tratar o espaço e o tempo de diferentes maneiras. Relativamente ao espaço, o cinema pode imita-lo, levando o espectador a vivenciar o espaço arquitetônico, através dos movimentos da câmara ou pode criar um espaço no seu todo, entendido por o espectador como único. O tempo no espaço cinematográfico identifica-se de três modos, o tempo de projeção, que é a duração do filme; o tempo da ação, a duração narrativa da história e o tempo da percepção, a sensação de duração emotiva sentida pelo espectador (FREITAS, 2015).

Segundo Sérgio Rodrigues “Da ligação do cinema à arquitetura, podemos falar de algumas semelhanças no processo de trabalho. Ambos estão dependentes do financiamento de terceiros e enquanto o arquiteto prevê o resultado através do projeto, o cineasta fá-lo através do storyboard. Enquanto o arquiteto projeta, o cineasta filma e monta. Junta imagens, como quem junta peças e constrói sentidos, como quem agrega o espaço”.

Através do cinema e da tecnologia, o cineasta e também o arquiteto ganharam asas para mostrar o seu universo criativo perpassando o seu desejo sob a forma de espaços como as cidades, reais ou imaginadas e habitadas como se fossem reais. A cidade revela-se no cinema quando o espectador olha a arquitetura através da procura de identificação do espaço do cenário. Estes cenários são “uma projeção da cidade do futuro e, por tal, não fogem do campo da utopia. No fundo, tal como os arquitetos com os seus desenhos, os cineastas propõem mundos futuros habitáveis” (Lousa, 2010) que fazem parte dos seus desejos e tomam forma através do cinema e arquitetura.

A arquitetura e urbanismo modernos como seleção estilística dos cenários dos filmes em análise tornam-se evidente perante a diferença entre cenários reais e cenários construídos, não só pela comunhão entre as disciplinas como pela força da imagética espacial cinematográfica. Esta ideia reforça-se ainda com a constatação de que o moderno ocupou a maior parte do século XX, século da origem e crescimento da arte sétima, o cinema.

A arquitetura torna-se protagonista perante a excentricidade de alguns cenários realizados para os filmes, impressionantes cidades de arranha-céus, carros voadores e

tecnologias altamente avançadas. “A arquitetura começara a ser uma atriz de cinema, os arranha-céus eram elevados à categoria de stars” (Neuman, 1999).

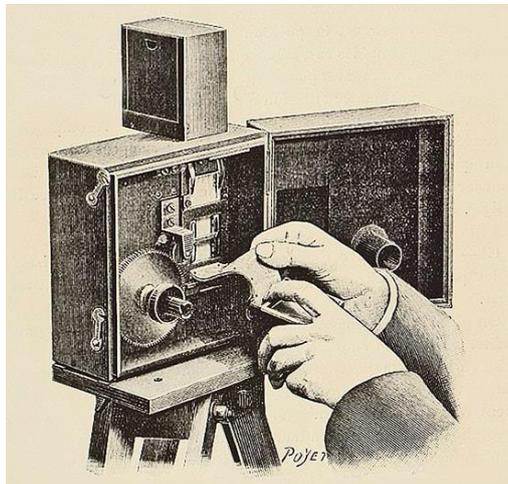
A bibliografia relativa a estudos sobre cinema é vasta, mas tende a se concentrar nos papéis dos diretores e atores, carecendo de análises que levem em conta o papel do cenário e das locações. O fato de que a arquitetura é negligenciada como sujeito do filme acontece, em parte, porque muitas vezes um cenário só é percebido, como afirma Walter Benjamin, em um “estado coletivo de abstração” (ARENDDT, 1968). Na verdade, para contemplar um cenário de modo específico, temos que, se assim podemos dizer, parar ou retornar o filme várias vezes. Nos últimos anos (fins dos anos 90 e início do século XXI), o número de estudos, encontros e publicações sobre arquitetura no cinema vêm aumentando consideravelmente.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1 Histórias da Cinematografia**

A invenção do cinematógrafo (Figura 1) constitui o marco inicial da história do cinema. Na descrição dos próprios inventores, tal aparelho permite registrar uma série de instantâneos fixos, em fotogramas, criando a ilusão do movimento que durante certo tempo ocorre diante de uma lente fotográfica e depois reproduzir esse movimento, projetando as imagens animadas sobre um anteparo em tela ou ecrã (por exemplo, tela, parede). Convencionalmente, a ilusão é produzida pelo fenômeno da retenção retiniana ou, num entendimento mais atual, pelo movimento beta (FREITAS, 2015).

**Figura 1 – Representação de um cinematógrafo**



Fonte: <http://www.jornalretro.com/edicoes/3/do-lambe-lambe.html>

Não há texto de história do cinema que não se desacerte todo na hora de estabelecer uma data de nascimento, um limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema. Sadoul (1946), Deslandes (1966) e Mannoni (1995), autores dos volumes mais respeitados sobre a invenção técnica do cinema, assinalam como significativos a invenção dos teatros de luz por Giovanni Della Porta (século XVI), das projeções criptológicas por Athanasius Kircher (século XVII), da lanterna mágica por Christiaan Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhabdaeus, Petrus van Musschenbroek e Edme-Gilles Guyot (séculos XVII e XVIII), do Panorama por Robert Barker (século XVIII), da fotografia por Nicéphore Niépce e Louis Daguerre (século XIX), os experimentos com a persistência retiniana por Joseph Plateau (século XIX), os exercícios de decomposição do movimento por Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge (século XIX), até a reunião mais sistemática de todas essas descobertas e invenções num único aparelho por *bricoleurs* como Thomas Edison, Louis e Auguste Lumière, Max Skladanowsky, Robert W. Paul, Louis Augustin Le Prince e Jean Acme LeRoy, no final do século passado. Mas, assim fazendo, eles estão privilegiando algumas das técnicas constitutivas do cinema, justamente aquelas que se pode datar cronologicamente. Outras técnicas, entretanto, como é o caso da câmera obscura e de seu mecanismo de produção de perspectiva, bem como a síntese do movimento, perdem-se na noite do tempo. Já no século X, pelo menos, o matemático e astrônomo árabe Al-Hazen

havia estudado vários procedimentos que hoje chamaríamos de cinematográficos. E, na Antiguidade, Platão descreveu minuciosamente o mecanismo imaginário da sala escura de projeção, enquanto Lucrécio já se referia ao dispositivo de análise do movimento em instantes (fotogramas) separados (COMOLLI, 1975).

Atualmente o cinema apoia-se em projeções públicas de imagens animadas. O cinema surgiu de diversas mudanças que vão desde o domínio fotográfico até a síntese do movimento utilizando a persistência da visão com a invenção de jogos óticos (FREITAS, 2015).

A história da invenção técnica do cinema não abrange apenas pesquisas científicas de laboratório ou investimentos na área industrial, mas também um universo mais exótico, onde se incluem ainda o mediunismo, a fantasmagoria (as projeções de fantasmas de um Robertson, por exemplo), várias modalidades de espetáculos de massa (os prestidigitadores de feiras e quermesses, o teatro óptico de Reynaud), os fabricantes de brinquedos e adornos de mesa e até mesmo charlatães de todas as espécies (MACHADO, 1997).

A história *técnica* do cinema, ou seja, a história de sua produtividade industrial, pouco tem a oferecer a uma compreensão ampla do nascimento e do desenvolvimento do cinema. As pessoas que contribuíram de alguma forma para o sucesso disso que acabou sendo batizado de “cinematógrafo” eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio. Paradoxalmente, os poucos homens de ciência que por aí se aventuraram caminhavam na direção oposta de sua materialização (MACHADO, 1997).

Como nota Jacques Deslandes (1966), o aparelho de registro cronofotográfico e a câmera cinematográfica estão separados por um abismo, pois as suas próprias finalidades são diferentes: enquanto esta última visa à produção de uma longa fita de imagens sucessivas que, desenrolando-se depois num projetor, criará a ilusão de movimento, o cronofotógrafo e o fuzil fotográfico de Marey têm por função única analisar o movimento, decompô-lo, reduzi-lo a um diagrama estrutural.

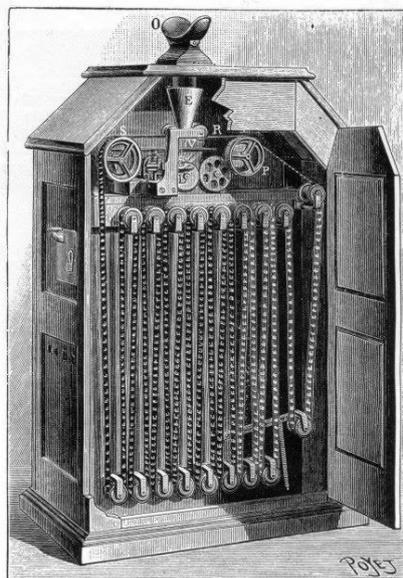
No começo do século XX, o cinema inaugurou uma era de predominância das imagens. Mas quando apareceu, por volta de 1895, não possuía um código próprio e estava misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões-postais. Os aparelhos que

projetavam filmes apareceram como mais uma curiosidade entre as várias invenções que surgiram no final do século XIX. Esses aparelhos eram exibidos como novidade em demonstrações nos círculos de cientistas, em palestras ilustradas e nas exposições universais, ou misturados a outras formas de diversão popular, tais como circos, parques de diversões, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades (MASCARELLO, 2006).

A história do cinema faz parte de uma história mais ampla, que engloba não apenas a história das práticas de projeção de imagens, mas também a dos divertimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas. Os filmes são uma continuação na tradição das projeções de lanterna mágica, nas quais, já desde o século XVII, um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros. Muitas placas de lanterna mágica possuíam pequenas engrenagens que permitiam movimento nas imagens projetadas. O uso de mais de um foco de luz nas apresentações mais sofisticadas permitia ainda que, com a manipulação dos obturadores, se produzisse o apagar e o surgir de imagens ou sua fusão. O cinema tem sua origem também em práticas de representação visual pictórica, tais como os panoramas e os dioramas, bem como nos “brinquedos óticos” do século XIX, como o taumatrópio (1825), o fenaquistoscópio (1832) e o zootrópio (1833) (MASCARELLO, 2006).

As primeiras exhibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram entre 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio (Figura 2), e 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo. A invenção do cinema está ligada ao empresário Edison, que trabalhava com uma equipe de técnicos em seus laboratórios em West Orange, New Jersey (MASCARELLO, 2006).

**Figura 2 – Representação de um quinetoscópio**



Fonte: <https://www.thoughtco.com/history-of-the-kinetoscope-1992032>

Em 1889, depois de ter visto a câmera de Étienne-Jules Marey em Paris, Edison encarregou uma equipe de técnicos supervisionada por William K.L. Dickson de construir máquinas que produzissem e mostrassem "fotografias em movimento" (motion pictures). Em 1891, o quinetógrafo e o quinetoscópio estavam prontos para ser patenteados. O quinetoscópio possuía um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme em looping, na qual apareciam imagens em movimento de números cômicos, animais amestrados e bailarinas. O quinetógrafo era a câmera que fazia esses filmetes. O primeiro salão de quinetoscópios, com dez máquinas, cada uma delas mostrando um filme diferente, iniciou suas atividades em abril de 1894 em Nova York (MASCARELLO, 2006).

Apoiado na invenção de Edison, Auguste e Louis Lumière inventaram o cinematógrafo, um aparelho portátil, que consistia num mecanismo três em um (máquina de filmar, de revelar e projetar). Em 1895, o pai dos irmãos Lumière [ilustração 8], Antoine, organizou uma exibição pública paga de filmes no dia 28 de dezembro no Salão do Grand Café de Paris. A exposição foi um sucesso. Este dia, data da primeira projeção pública paga, é comumente conhecida como a aparição do cinema, mesmo que os irmãos Lumière não tenham reclamado para si a invenção de tal feito. Porém, as histórias americanas atribuem um maior peso a Thomas Edison pela invenção do cinema, quando

na verdade o que ele fez, foi pegar pequenos vídeos, e exibi-los em maquinas caça-níqueis, e para não perder tal fonte vantajosa. Sempre foi contra a exibição dos filmes em grandes salas (FREITAS, 2015).

Mas parte do sucesso do cinematógrafo Lumière deve-se a suas características técnicas. O vitascópio pesava cerca de 500 quilos e precisava de eletricidade para funcionar, já a máquina dos Lumière podia funcionar como câmera ou projetor, e ainda fazer cópias a partir dos negativos. Além disso seu mecanismo não utilizava luz elétrica e era acionado por manivela. Por seu pouco peso, o cinematógrafo podia ser transportado facilmente e assim filmar assuntos mais interessantes que os de estúdio, encontrados nas paisagens urbanas e rurais, ao ar livre ou em locais de acesso complicado. Além disso, os operadores do cinematógrafo Lumière atuavam também como cinegrafistas e multiplicavam as imagens de vários lugares do mundo para fazê-las figurar em seus catálogos (MASCARELLO, 2006).

Edison conseguiu enfraquecer a dominância dos irmãos Lumière nos EUA e aperfeiçoar outro projetor, o projecting kinoscope. Mas os Lumière tinham criado nos EUA um padrão de exibição que sobreviveu até a década seguinte: o fornecimento, para os vaudevilles, de um ato completo, incluindo projetor, filmes e operador num esquema pré-industrial, que mantinha a autonomia dos exibidores de filmes em relação à produção. Essa dependência do vaudeville dos serviços fornecidos pelos irmãos Lumière e pelas produtoras Biograph e Vitagraph adiou temporariamente a necessidade de o cinema americano desenvolver seus próprios caminhos de exibição e impediu que o cinema adquirisse autonomia industrial. A estrutura do vaudeville não requeria uma divisão da indústria entre as unidades de produção, distribuição e exibição. Essas funções recaíam sobre o operador, que era quem, "com seu projetor, tornava-se um número autônomo de vaudeville" (Allen, 1983).

O período do primeiro cinema pode ser dividido em duas fases. A primeira corresponde ao domínio do "cinema de atrações" e vai dos primórdios, em 1894, até 1906-1907, quando se inicia a expansão dos nickelodeons e o aumento da demanda por filmes de ficção. A segunda vai de 1906 até 1913-1915 e é o que se chama de "período de transição", quando os filmes passam gradualmente a se estruturar como um quebra-cabeça narrativo, que o espectador tem de montar baseado em convenções exclusivamente cinematográficas. É o período em que a atividade se organiza em moldes industriais. Há

interseções e sobreposições entre o cinema de atrações e o período de transição, uma vez que as transformações então ocorridas não eram homogêneas nem abruptas (MASCARELLO, 2006).

Nos anos 1970, uma série de pesquisadores começou a questionar os juízos pejorativos e teleológicos sobre o primeiro cinema, procurando entendê-lo como uma forma não necessariamente "primitiva", mas diferente do cinema posterior. Muito do questionamento do trabalho dos historiadores tradicionais foi inspirado pelas críticas teóricas de Jean-Louis Comolli à concepção linear de história que eles traziam. Comolli propunha a construção de uma história materialista do cinema, que fosse baseada mais nas descontinuidades e rupturas do que num esquema evolutivo (COMOLLI 1971).

O renascimento das pesquisas sobre o começo do cinema também foi fortemente impulsionado pelo trabalho de um grupo de arquivistas de visão, particularmente Eileen Bowser, David Francis e Paul Spehr. Eles propuseram que os primeiros filmes fossem analisados por especialistas e organizaram um encontro decisivo. Em 1978, a conferência "Cinema 1900-1906" foi patrocinada pela Federação Internacional dos Arquivos de Filmes (Fiaf) em Brighton, Inglaterra. Nesse simpósio, pesquisadores e arquivistas debateram juntos novos critérios de datação, identificação e interpretação para os filmes de ficção. Era a primeira vez que se fazia uma discussão sistemática e coletiva sobre os primeiros filmes de um ponto de vista distinto daquele das histórias clássicas do cinema, e que tentava descobrir por que os primeiros filmes eram tão diferentes do que veio depois. A partir de Brighton, as pesquisas sobre o período se multiplicaram e trouxeram à baila a importância de se entender os filmes em seu contexto específico (MASCARELLO, 2006).

A nova geração de pesquisadores passou a investigar não apenas os primeiros filmes, mas o contexto em que eram exibidos. Para eles, não bastava analisar apenas as cópias de filmes. O trabalho de pesquisadores como Charles Musser mostrou que a falta de certos elementos narrativos não era uma deficiência dos filmes, mas um indício de que a coerência das imagens era dada por elementos externos ao filme - seja o prévio conhecimento dos assuntos por parte dos espectadores, seja a participação, muito comum na época, de um conferencista ou locutor. Musser apontou o papel decisivo dos exibidores nas apresentações dos filmes; como os antigos apresentadores de lanterna mágica, eles usavam recursos sonoros como música e ruídos. A maioria dos filmes da primeira década

tinha apenas um plano e, quando havia vários planos, eles não eram filmados de forma a se articularem. Os planos eram vendidos separadamente como filmes individuais, em rolos diferentes. Era o exibidor quem controlava a exibição final, decidindo quais rolos e em que ordem seriam exibidos e até em que velocidade as cenas seriam mostradas. Musser mostrava assim que os primeiros filmes eram formas abertas de relato e que a coerência narrativa não era inerente aos filmes, mas estava no ato de apresentação e recepção.

O historiador norte-americano Charles Musser (1990, pp. 15-54) chega mesmo a defender a ideia de que não existe, na verdade, uma história do cinema que começa, por exemplo, em 1895, mas uma história das imagens em movimento projetadas em sala escura, que remonta, pelo menos no Ocidente, a meados do século XVII, com a generalização dos espetáculos de lanterna mágica. O cinema, tal como o entendemos hoje, não seria senão uma etapa dessa longa história. Se considerarmos que as placas das lanternas já incluíam, desde pelo menos o século XVIII, mecanismos engenhosos para simular o movimento das figuras na tela (acionados por manivelas ou outros dispositivos cinéticos), recursos de transformação e sobreposição de fontes de luz para produzir fusões e dissolvências, técnicas sofisticadas de roteiros para transformar histórias orais ou escritas em sequências de imagens, sincronização dessas imagens com voz e som, se considerarmos ainda a existência de um público potencial frequentador desses espetáculos, instituições encarregadas de promovê-los e até mesmo a produção semi-industrial de placas transparentes para distribuição em larga escala, devemos forçosamente concluir que o cinematógrafo dos Lumière e de seus outros colegas não chega a representar propriamente um corte, uma virada na história dos meios expressivos do homem. Tanto isso é verdade que, nos primeiros anos do cinematógrafo, era muito comum que as sessões de “cinema” fossem mistas, com a utilização simultânea de película cinematográfica e de placas transparentes. Estas últimas continuaram a serem utilizadas no cinema durante muito tempo, sobretudo para incluir títulos, intertítulos e avisos durante a projeção, como ainda hoje se faz em muitos cinemas com a projeção de diapositivos para anunciar a data de estreia de novos filmes.

### 2.1.1 História do Cinema Brasileiro

A novidade cinematográfica chegou cedo ao Brasil, e só não chegou antes devido ao razoável pavor que causava aos viajantes estrangeiros a febre amarela que os aguardava pontualmente cada verão. Os aparelhos de projeção exibidos ao público europeu no inverno de 1895-1896 começaram a chegar ao Rio de Janeiro em meio deste último ano, durante o saudável inverno tropical. No ano seguinte, a novidade foi apresentada inúmeras vezes nos centros de diversão da Capital, e em algumas outras cidades (GOMES, 1980).

O Brasil era fundamentalmente um país exportador de matérias-primas e importador de produtos manufaturados. As decisões, principalmente políticas e econômicas, mas também culturais, de um país exportador de matérias-primas, são obrigatoriamente reflexas. Para a opinião pública, qualquer produto que supusesse uma certa elaboração tinha de ser estrangeiro, quanto mais o cinema. O mesmo se dava com as elites, que tentando superar sua condição de elite de um país atrasado, procuravam imitar a metrópole. As elites intelectuais, como que vexadas por pertencer a um país desprovido de tradição cultural e nutridas por ciências e artes vindas de países mais cultos, só nessas reconheciam a autêntica marca de cultura (BERNARDET, 1978).

Segundo Leite (2005), o filme que marcaria o nascimento do cinema nacional não foi preservado e o que se tem do mesmo, são alguns poucos registros em periódicos cariocas da época. O marco do nascimento do nascimento brasileiro pode existir somente no imaginário dos historiadores e amantes do cinema, já que ficaram apenas registros das supostas apresentações e do próprio filme.

Assim como o próprio surgimento do cinema deixa arestas até hoje para os historiadores e estudiosos, o nascimento do cinema brasileiro, não é diferente, pois segundo Vicente de Paula Araújo em sua obra “A Bela Época do Cinema Brasileiro” (1976), o médico José Roberto da Cunha Sales, teria sido a primeira pessoa a exibir imagens em movimento, ainda no ano de 1897, em solo brasileiro.

Os dez primeiros anos de cinema no Brasil são paupérrimos. As salas fixas de projeção são poucas, e praticamente limitadas a Rio e São Paulo, sendo que os numerosos cinemas ambulantes não alteravam muito a fisionomia de um mercado de pouca significação. A justificativa principal para o ritmo extremamente lento com que se desenvolveu o comércio cinematográfico de 1896 a 1906 deve ser procurada no atraso brasileiro em matéria de eletricidade. A utilização, em março de 1907, da energia produzida pela usina Ribeirão das Lages teve consequências imediatas para o cinema no Rio de Janeiro. Em poucos meses foram instaladas umas vinte salas de exibição, sendo que boa parte delas na recém construída Avenida Central, que já havia desbancado a velha Rua do Ouvidor como centro comercial, artístico mundano e jornalístico da Capital Federal (1980).

Os anos 20, no cinema brasileiro, demarcam uma fase de produção crescente; um crescimento modesto, porém marcante. É nessa década que, segundo Sadoul (1963), dois importantes eventos irão contribuir para a consolidação de uma identidade nacional no cinema brasileiro: “em 1925, um primeiro clube de cinema foi fundado em São Paulo, ao passo que no Rio de Janeiro, Pedro Lima lançava na revista ‘Cinearte’ a palavra de ordem: ‘Todos os filmes brasileiros devem ser vistos’.” Os filmes nacionais, desse período, acenavam para a consolidação da linguagem cinematográfica brasileira, porém a maioria dessas produções apresentava uma qualidade ainda frágil, marcada, em sua maioria por uma grandiloquência sentimental (SADOUL, 1963), em obras de cineastas como Almeida Fleming, Alberto Traversa, Amilar Alves, Eugênio Centenaro, Vittorio Capellaro, Edson Chagas e José Medina, entre outros, que compõem o quadro dos primeiros cineastas brasileiros.

A partir de 1923, começam a surgir filmes em diferentes regiões do Brasil. Obras de fatura desigual, mas que tinham em comum, além da distribuição regional e do desconhecimento recíproco dos realizadores, a vontade de filmar com os próprios recursos técnicos, dramáticos e cenográficos. Esse período ficou conhecido como “Ciclo Regional”. (SCHVARZMAN, 2004).

Os estudos sobre cinema, especificamente as primeiras décadas após o seu surgimento, apontam para um cinema de registro, de um registro puramente visual. Tanto as cenas da saída da fábrica dos Lumière, na França ou das embarcações na baía de Niterói, de Afonso Segreto, no Brasil, são ainda manifestações das possibilidades técnicas

dos aparatos que registram a imagem em movimento do final do século XIX. A leitura da história do cinema, sob a luz do programa de pesquisa Basic Story, proposta por Bordwell (1997), preocupa-se em pensar essa história a partir do cinema enquanto uma arte distinta, própria, que mais que uma nova linguagem artística, produz obras que ao surgirem vão caracterizando e definindo o próprio cinema. A cada filme, a história dos estilos filmicos vai se delineando diante dos olhos do próprio espectador.

Humberto Mauro foi, com certeza, o diretor mais influente no início da história do cinema nacional. O cinema nacional passa a ter uma identidade, a partir de Humberto Mauro. De sua filmografia, como diretor, constam 15 títulos, entre 1925 e 1964; destes, 3 são destacados por George Sadoul como importantes marcos na cinematografia silenciosa nacional: *Brasa Dormida*, de 1928, um filme que, segundo Sadoul (1963), “fascina pela verdade dos pormenores, por um sentido raro e muito pessoal da plástica, da paisagem, da montagem e do espaço fílmico”, este filme se destaca pela fotografia de Edgar Brasil, considerado o primeiro grande fotógrafo do cinema brasileiro; *Sangue Mineiro*, de 1930, é ímpar no uso de cenários naturais, que se integram à narrativa dramática do filme e marca também o primeiro encontro entre Humberto Mauro e Carmen Santos, atriz, produtora e diretora, uma pioneira do cinema brasileiro e ainda *Lábios Sem Beijos*, também de 1930, a primeira comédia nacional que aborda a vida cotidiana de forma irônica e mordaz.

Esse rápido passeio pelo início do cinema nacional, nos remete ao que Bordwell (1997) nos diz, ao afirmar que a história do estilo fílmico é uma parte da história da estética do cinema. No nosso caso buscamos compreender como se deu o início dessa história estética de um cinema que ainda compete por um espaço no seu próprio espaço.

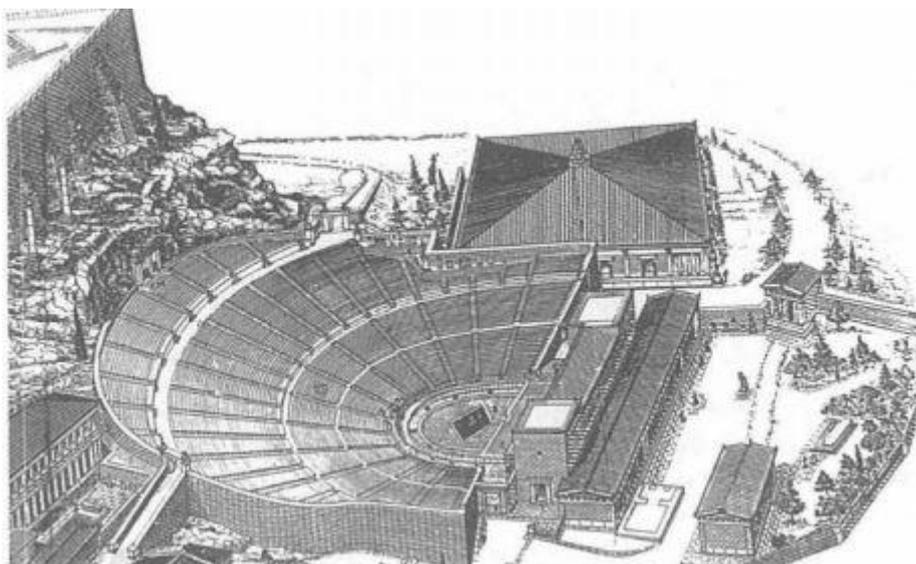
### **2.1.2 Histórias da Cenografia**

A cenografia é um elemento visual que compõe espetáculos de várias linguagens artísticas como teatro, dança e shows musicais. Segundo Mantovani o termo cenografia vem do grego *skenographie* composto por *skené* (cena) e *graphein* (escrever, desenhar,

colorir), citado em textos gregos de Aristóteles e em latim de Vitruvio. A origem da cenografia é tão antiga quanto a origem do teatro, é difícil desvencilhá-la por advir dele. Com o passar do tempo os significados e a importância da cenografia foram modificando-se. Atualmente, ela possui conceitos amplos que abrangem várias áreas de conhecimento.

Segundo Cyro Del Nero (2010), a cenografia nasce no século V a.C. e tem como responsável Sófocles. Desenhos nas tendas onde os atores se trocavam dão o pontapé inicial para a criação da cenografia.

**Figura 3 - Desenho do século XIX do Teatro Dionísio em Atenas**



Fonte: NERO (2010)

Eram concêntricos e circulares. O Teatro tinha um caráter religioso, e no edifício não havia divisões para o público em classes sociais (Figura 3). A estrutura era:

- orkhêtra, o círculo central onde atuava o coro;
- kôilon, lugar do espectador, um anfiteatro em degrau que envolvia o círculo central;
- proskênion, lugar onde atuavam os atores, situado dentro do círculo central;
- skéne, uma parede maior que o diâmetro do círculo centra, com entradas e saídas para os atores (MANTOVANI, 1989).

Na idade média o edifício teatral foi praticamente abolido. As apresentações eram feitas nas ruas, praças, feiras, como se percebe na ilustração. A cenografia passou a ser exibida geralmente em carroças como espécie de palco. A partir do período Renascentista, as peças teatrais perdem seu caráter religioso e surge o Teatro Profano, apresentado nos salões dos palácios somente para a corte e seus convidados (XAVIER *et. al.*, 2014).

O período do século XIX é marcado por grandes revoluções, mudanças sociais, econômicas, políticas, novas formas de pensamentos surgem visando uma ruptura com ideologias dos séculos passados, o início da Era Moderna. As linguagens artísticas aderem essas transformações e, no espírito de fazer diferente, o grupo teatral Les Meininger dirigido por Ludwig Chronegk, buscou em suas montagens cenográficas a representação fiel dos períodos históricos que passavam na trama. O cenário, portanto, deixa de ser elemento decorativo e passa a fazer parte de todo o espetáculo, onde os atores interagem com o espaço cenográfico. Foi o grupo começou a ideia de pesquisa para a encenação do texto (XAVIER *et. al.*, 2014).

Na cenografia, o processo de pesquisa iniciado por Les Meininger é mais explorado e aprofundado. “O processo de criação da cenografia compreende uma profunda preparação e observação, que vai da pesquisa arqueológica à histórica e social” (MANTOVANI, 1989).

Com o progresso caminhando cada vez com mais força na era do desenvolvimento científico e tecnológico, como as teorias de Einstein que põe à prova pensamentos positivistas, a evolução da máquina fotográfica modificando as formas de ver, mudanças políticas, crescimento das cidades, uma nova fase de inovação na sociedade começava a priorizar o individual na vida urbana (XAVIER *et. al.*, 2014).

## **2.2 Arquitetura x Sensações**

Toda experiência comovente com arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele,

língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência existencial, Nossa sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma experiência de reforço da identidade pessoal. Em vez da mera visão, ou dos 5 sentidos clássicos, arquitetura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e fundem entre si (PALLASMAA, 2011).

Através dos sentidos é possível captar as informações sensoriais presentes no espaço. Após receber um estímulo, o corpo absorve-o e interpreta-o. Este processo é chamado de percepção e se manifesta de forma diferente para cada pessoa (GAMBOIAS, 2013).

Em análise sob o aspecto histórico, Colin (2000) explana que a arquitetura passou por diversos momentos, sendo impulsionada na Revolução Industrial pela burguesia e iluminismo, e posteriormente pelo cientificismo. Com o fim da Primeira Guerra Mundial surge o termo Arquitetura Moderna, que teve como tendências e características o neoplasticismo, influência da Bauhaus e do construtivismo soviético, além de Le Corbusier com a linguagem do futurismo com o purismo. Passou também pelo Expressionismo, onde o nazismo obtinha o poder; a *art-déco*, que era uma tendência contrária ao modernismo; o estilo internacional, que seria um emblema do mundo moderno e desconhece qualquer característica regional ou particular. Já a arquitetura moderna baseia-se em princípios como racionalismo funcionalista e equilibrado, evolução da tecnociência, anti-historicismo e antirregionalismo, e o pós-modernismo que seria uma crítica aos estilos anteriores, dando abertura ao desconstrutivismo, onde aprofunda-se e questiona o conhecimento humano moderno.

Sobre os estados de espírito e as sensações que a arquitetura transmite às pessoas, a arquitetura como agente ativador deve provocar simultaneamente nos seres humanos todos os sentidos, para que enquanto indivíduos, tenhamos conhecimento de nossa experiência no mundo. A arquitetura sistematiza a sensação de realidade, de existência e de identidade pessoal, junto à experiência de se fazer parte do mundo. Através dela podemos habitar mundos artificiais e de fantasias (PALLASMAA, 2011).

A sensação é um acontecimento psicológico que surge da ação dos estímulos externos sobre os órgãos dos sentidos humanos. É através das sensações que o indivíduo se relaciona com o próprio organismo, com o mundo e tudo que está à sua volta. Quanto

mais os sentidos de uma pessoa estiverem desenvolvidos, mais variadas e delicadas serão suas sensações. A sensação divide-se em três grupos:

- a) A sensação interna reflete movimentos da parte isolada do corpo humano, capta estímulos externos, conduz aos órgãos responsáveis pela coordenação motora, do equilíbrio e das funções orgânicas.
- b) A sensação externa é a resposta que o órgão de determinado sentido tem aos estímulos que atuam sobre ele.
- c) Sensação especial é a manifestação da sensibilidade, exemplo disso é a fome, fadiga, sede, etc. (LIMA, 2010).

O comportamento humano se forma a partir do processo de apropriação do espaço, relacionando valores, sentimentos e significados e reivindicando “a satisfação de suas necessidades biológicas, psicológicas, sociais e culturais; reforça sua identidade pessoal e adquire a sensação de pertencimento ao meio” (KUHNNEN *et al.*, 2010).

Segundo Horevicz & Cunto (2006) “o ser humano está o tempo todo inserido num espaço onde desenvolve suas ações, seja ele um espaço destinado ao trabalho, ao lazer ou ao descanso.” O ambiente em si e os elementos que o compõem, formam um conjunto inseparável que interfere diretamente nas pessoas que nele estão inseridas.

A atitude de reposicionar a arquitetura diante dos sentidos requer, portanto, repensar a prevalência historicamente concedida ao sentido da visão em processos projetuais arquitetônicos, seja mediado por desenhos analógicos ou por interfaces visuais e digitais. Assim como, repensar seu resultado formal como “produto ótimo” de parâmetros definidos apenas visualmente pelo arquiteto (SPERLING *et al.*, 2015).

A arquitetura pode dar forma a um entrelaçamento vívido e percebido por espaço e tempo; pode mudar o modo de viver. A fenomenologia trata do estudo da essência. A arquitetura tem a potencialidade de colocar uma essência na existência. Entrelaçando formas, espaços e luz, a arquitetura pode elevar a experiência de todos os dias através de vários fenômenos que emergem de lugares, programas e arquiteturas específicas (HOLL, 1996).

De acordo com a interpretação de Okamoto (1999), o fenômeno da percepção ocorre através dos sentidos e na maneira em que a informação do ambiente exterior é reconhecida por um indivíduo. Sendo assim, o mecanismo de sensorialidade humana

executa uma inter-relação, em seu contato com o ambiente, no sentido externo para o organismo, causando a sensação de percepção ambiental.

O espaço deve ser sempre articulado, criando lugares, unidades espaciais cujas dimensões e demarcações possam torná-las capazes de acomodar o padrão de relações dos que vão usá-las. Portanto o modo como é articulado o espaço determinará se ele é adequado para um grande grupo de pessoas, por exemplo, ou para grupos pequenos, separados (HERTZBERGER, 1999).

Arquitetura é a arte em que se pode projetar diferentes tipos de ambientes adequados para abrigar as mais diversas práticas humanas; partindo desse princípio ela transfigura formas agradáveis capazes de encantar (DIAS, 2005). Uma edificação não é o fim por si só; ela emoldura, articula, estrutura, dá importância, relaciona, separa e une, facilita e proíbe. Assim, experiências autênticas de arquitetura consistem, por exemplo, em abordar ou confrontar uma edificação, envie se apropriar formalmente de uma fachada; em olhar para dentro para fora de uma janela, em vez de olhar a janela em si só como um objeto material; ou de se ocupar o espaço aquecido, em vez de olhar a lareira como um objeto de projeto visual. O espaço arquitetônico é um espaço vivenciado, e não um mero espaço físico, espaços vivenciados sempre transcendem a geometria e a mensurabilidade (PALLASMAA, 2011).

Cada experiência na arquitetura é multissensorial: o espaço, a escala e seu significado são igualmente medidos pelos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, ossos e músculos. Os estímulos visuais possuem características próprias - como tamanho, proximidade, iluminação e cor -, sendo importante o conhecimento dessas propriedades para entender as mensagens que o cérebro envia para o nosso corpo. Por envolver de imediato as nossas percepções sensoriais a arquitetura torna-se a arte mais completa de todas. A passagem do tempo pela arquitetura transforma os elementos que dela fazem parte, tais como os materiais, a luz, a sombra, a cor e a água, criando uma explosão de experiências e sentidos inteligíveis ao homem (GUARDADO, 2013).

### **2.3 A Influência dos Elementos**

Em todo esforço compositivo, as técnicas visuais sobrepõem-se ao significado e o reforçam; em conjunto, oferecem ao artista e ao leigo o meio mais eficaz de criar e compreender a comunicação visual expressiva, na busca de uma linguagem visual universal. (DONDIS, 1991).

O espaço é uma forma genérica de comunicação, cheia de significados, onde o arquiteto em sua prática insere a sociedade; para ele o espaço se constitui da semiótica e seus sentidos. A arquitetura, quando combina forma e espaço em uma essência única, traduz um significado, é a arquitetura que dá sentido à existência (CHING, 2008).

Modesto Farina (2006) explica que os estímulos visuais possuem características próprias - como tamanho, proximidade, iluminação e cor -, sendo importante o conhecimento dessas propriedades para entender as mensagens que o cérebro envia para o nosso corpo. Por envolver de imediato as nossas percepções sensoriais a arquitetura torna-se a arte mais completa de todas. A passagem do tempo pela arquitetura transforma os elementos que dela fazem parte, tais como os materiais, a luz, a sombra, a cor e a água, criando uma explosão de experiências e sentidos inteligíveis ao homem.

### **2.4 Arquitetura sob a ótica do cinema**

Desde o seu surgimento o cinema tem uma forte ligação com os centros urbanos. Assim como cita Santos (2004), o espaço urbano fílmico (simulado) é sem dúvida peça chave na análise das cidades imaginárias geradas pelo cinema, pois produz símbolos e imagens ou situações emblemáticas que se refletem na vida dos habitantes e na própria configuração espacial das mesmas.

O cinema sofreu alterações em seu formato devido às diversas transformações tecnológicas que melhoraram a qualidade de exibição e tornou-se uma nova forma de entretenimento para a população. O cinema, a princípio era uma atividade marginal e acessória relacionada a outras formas de entretenimento apresentada nos famosos Valdevilles. Foi nesse contexto que surgiram os primeiros ambientes destinados

exclusivamente ao cinema, os Nickelodeons caracterizados por serem grandes armazéns adaptados para a exibição de filmes sem uma arquitetura específica (COSTA, 2006).

O espaço arquitetônico é muito mais que mera cenografia, pois permite a ligação entre tempo, espaço e homem [...] A cidade surge, então, como extensão psicológica, como um tonificante agente sensorial. Dentro de uma ótica antropológica, o cinema torna-se instrumento revelador de uma nova e flagrante faceta dos centros urbanos: a cidade das aparências, do falso, do simulacro, onde o que é não parece ser e o que parece ser não é, num complexo jogo de desejo e frustração, de sonho e realidade. Numa definição mais aproximada, estamos falando de um espaço simulado vivido. O desejo por uma representação e vivência simbólicas revelam a sobreposição entre realidade e imaginário (simulacro) gerada pelo culto imagético promovido pela sociedade atual. O simulacro, portanto, atinge seu ápice e incorpora-se definitivamente à vivência individual e coletiva urbana. (SANTOS, 2004)

Segundo Santos (2004) a arquitetura nem sempre consegue fazer parte da vida das pessoas enquanto reflexão e debate. Paisagens corriqueiras que pertencem ao nosso dia-a-dia passam despercebidas aos olhos, pois não se destacam em meio ao nosso cotidiano. Já o cinema consegue fazer isso de uma forma mais ativa, tornando-se um “trampolim” para a visibilidade.

Os filmes atuais tratam-se de uma obra audiovisual, portanto a qualidade da imagem, e a qualidade do som são imprescindíveis nas exibições cinematográficas. As salas de cinemas devem garantir as características acústicas do ambiente através do isolamento e condicionamento acústico, para que a qualidade sonora se mantenha sem que sons externos prejudiquem o áudio da projeção (LUCENA, 2014).

A arquitetura e o cinema podem tratar o espaço e o tempo de diferentes maneiras. Relativamente ao espaço, o cinema pode imita-lo, levando o espectador a vivenciar o espaço arquitetônico, através dos movimentos da câmera ou pode criar um espaço no seu todo, entendido pelo espectador como único. O tempo no espaço cinematográfico identifica-se de três modos, o tempo de projeção, que é a duração do filme; o tempo da

ação, a duração narrativa da história e o tempo da percepção, a sensação de duração emotiva sentida pelo espectador (FREITAS, 2015).

O espaço cenográfico é onde se desenvolve a ação e sua morfologia pode determinar totalmente a forma como o espectador recebe a mensagem: uma moradia com dimensões asfixiantes para transmitir a loucura do protagonista, o exagero na utilização de cores para definir a qualidade ambiental de uma cena ou a fabricação de grandes maquetes para simular estruturas e cidades impossíveis (DELAQUA, 2015).

De filmes históricos a futuristas, documentários ou ficção científica, a arquitetura salta aos olhos, causando sensações de conforto ou desconforto visual, educando-os arquitetonicamente de uma forma fictícia (SANTOS, 2004).

A imagem arquitetônica ganha corpo e ajuda a delinear a natureza dos filmes, a função das ações e a atmosfera das locações. Da conjunção destes fatores se define a importância do papel da arquitetura no cinema. A arquitetura é muito mais que mera cenografia e deve saber transitar no imaginário fílmico para construir estruturas capazes de resgatar o espírito de uma época ou lançar o de outras. É o espaço arquitetônico que permite a ligação entre tempo, espaço e homem. Se a cenografia dos interiores de estúdio estava mais para um “pano de fundo”, a arquitetura dos exteriores estava agora desempenhando papel ativo (SANTOS, 2004).

O espaço arquitetônico é estático, mas construído para ser andado em movimento, obtendo assim uma melhor percepção do espaço. O espaço cinematográfico é um espaço ativo, que nos move dentro do espaço estático, que equivale à espacialidade criada por um narrador de histórias, que cria os espaços tanto na sua própria mente como na do espectador (FREITAS, 2015).

Espaço e acontecimento, espaço e mente, não estão fora um do outro. Definem-se mutuamente, fundem-se inevitavelmente numa experiência singular; a mente é o novo mundo, e o mundo existe através da mente. Experimentar um espaço é um diálogo, uma espécie de intercâmbio – eu coloco-me no espaço e o espaço instala-se em mim. Esta identificação do espaço físico e mental é intuitivamente apreendido pelos escritores e realizadores de cinema (Pallasmaa, 2011).

Independentemente se representação do passado ou do futuro, a utilização da arquitetura no cinema sempre tece um comentário do presente, pois nele está inserida e carrega consigo os problemas e pensamentos da sociedade vigente (SANTOS, 2004).

A paisagem cinematográfica não é um lugar neutro para o entretenimento ou para uma documentação objetiva, muito menos mero espelho do real, mas sim uma forte criação cultural e ideológica onde significados sobre lugares e sociedades são produzidos, legitimados, contestados e obscurecidos (NAME, 2003).

#### 2.4.1 O Gabinete do Dr. Caligari (1920)

No expressionismo o que está em jogo é a subjetividade, abstração, o delírio, o imaginário. O real está presente, mas se mistura com surreal, o clima de terror com o real, deixa um clima sobrenatural no filme. A cenografia de Willy tem uma perspectiva, invertida e inusitada. Totalmente antirrealista, toda a construção do cenário e da fotografia do filme são pensados esteticamente e o cenário utilizado para representar a dramaticidade (DONADON-LEAL, 2013).

**Figura 4 – Cena no filme “O Gabinete do Dr. Caligari”**



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari/1354382922-caligari-528x343>

Delaqua, 2012, destaca que Caligari utiliza cenários totalmente estilizados com espaços abstratos para representar cenas diferentes. É considerado um dos filmes mais influentes do expressionismo alemão, uma vez que muitas das características incomuns

do filme (da natureza geométrica dos cenários e figurinos) que estavam décadas à frente de seu tempo.

#### 2.4.2 Metrópolis (1927)

Em 1927, um austríaco chamado Fritz Lang propunha uma realidade urbana caótica para o ano 2026, com uma cidade estratificada em que se pode reconhecer diferentes níveis sociais, cada um representado por uma determinada arquitetura. Os elementos arquitetônicos utilizados no filme reforçam a ideia do diretor, através de uma linguagem formal que os supre (não substitui) a falta do som para a época (HELM, 2012).

**Figura 5 – Cena do filme “Metrópolis”**



Fonte: <https://cinemametropolis.com/index.php/pt/feature/item/1082-filmes-distopicos-metropolis-1927>

Segundo Suppia (2012), Metrópolis resgata e reaplica o conceito da *architecture parlante* no contexto da arquitetura cinematográfica, valendo-se de formas e estilos manifestos na cenografia como canais suplementares de significação narrativa.

Em sua narrativa, Fritz Lang busca concretizar um modelo futurista, com base no imaginário da época a respeito de como seria o mundo dali a cem anos, e incorpora de maneira particularmente intensa certa ordem de contradições que parecem desnudar os medos de toda uma parcela da sociedade (BARROS, 2011).

De acordo com Barros (2011), dentre os “medos”, podemos citar os receios diante dos usos desumanos da tecnologia, as angústias relacionadas a expectativas do desemprego que poderia ser produzido através da substituição do trabalhador humano pela máquina, a desumanização cotidiana promovida pela rotina mecanizada, e o paradoxal isolamento do homem em um mundo superpovoado, socialmente dividido e envolvido pelo artificialismo e controle tecnológico.

E é com base nesses sentimentos que o cineasta constrói a sua cidade, com arranha-céus ao mesmo tempo magníficos e sombrios, fascinantes e aterradores, palcos para uma vida extremamente organizada e sofisticados berços para a solidão humana (BARROS, 2011).

Em Metrópolis estamos perante uma complexa e monstruosa imagem de uma cidade do futuro. Uma cidade dinâmica construída em altura, onde os edifícios na sua grandiosidade parecem alcançar o céu. Este sentimento de querer chegar ao céu e alcançar a luz é enfatizado pelos feixes de luz que se projetam verticalmente pela cidade, apresentando-se a luz como um elemento muito importante no filme, e algo que Lang manipula de forma admirável (RODRIGUES, 2012).

Esta condição de cidade cinematográfica, que liberta a metrópole de Lang das questões pragmáticas relativas ao âmbito arquitetônico e urbanístico, possibilita uma liberdade plástica que aproxima Metrópolis também de experimentações presentes em outras esferas das artes visuais do período (LEZO, 2010).

Como cita Rodrigues (2012) a formação de Lang como arquiteto e o seu contacto com a arquitetura de vanguarda da República de Weimar seguramente tiveram influência na criação da sua cidade cinematográfica, na qual se identificam várias referências à arquitetura do período, nomeadamente no que toca à idealização das cidades do futuro.

Podemos equacionar alguns elementos cenográficos/arquiteturais: o hermetismo dos espaços, a verticalidade, a metáfora do labirinto, a referência ao mito da Torre de Babel e a dicotomia arcaísmo x tecnologia - ou gótico x moderno (GUNNING, 2000 *apunt* SUPPIA, 2012 p. 338).

A metrópole futurista de Lang foi criada por meio de maquetes de edifícios e de vias de rodagem suspensas, repletas de miniaturas de automóveis e trens, além de miniaturas de aviões sobrevoando a paisagem. Esse cenário construído e movimentado pela filmagem quadro-a-quadro ganhava nas telas uma atmosfera de monumentalidade e verossimilhança graças ao processo *Schüftan*, o qual influenciaria significativamente o cinema a partir de então. O processo *Schüftan* consistia numa *Spiegeltechnik* (técnica de espelhamento) que permitia a combinação, na mesma tomada, da filmagem direta de determinado evento, tendo ao fundo o reflexo de um modelo filmado paralelamente. Isso conferia impressionante monumentalidade a objetos bem pequenos. (SUPPIA, 2002 p. 29).

### **2.4.3 A Origem (2010)**

Nessa obra a caracterização se dá por meios de uma profusão de cenários ambientalizados em vários países, como Quênia e França, além de praias e montanhas nevadas. A cenografia se torna uma das características mais importantes e mutáveis da trama, pois só a partir das mudanças espaciais que podemos perceber as diferentes camadas inconscientes e, por que não dizer, diferentes camadas temporais de acontecimentos (OLIVEIRA, 2018).

Segundo Oliveira (2018), a escolha dos elementos nos cenários de cada camada de consciência também chama a atenção. As mais profundas são ambientadas em uma praia

desabitada e na montanha gelada – ou seja, mais ermas, desérticas – enquanto as camadas superiores são o trânsito ou o interior de um hotel – mais complexas, com profusão de elementos.

**Figura 6 – Cena do filme “A Origem”**



Fonte: <https://www.contioutra.com/entendendo-o-filme-origem/>

#### **2.4.4 Blade Runner - O Caçador de Androides (1982)**

A conjuntura apresentada na San Angeles (nome dado à fictícia megalópole formada pela junção entre San Francisco e Los Angeles), é a manifestação de um futuro garantido pela supremacia capitalista da era pós-industrial. É uma nova sociedade, cibernética, que aglomera etnias e estilos arquitetônicos diversos, evidenciando os resultados de anos de um uso híbrido dos espaços, muitas vezes não compatíveis e geradores de resíduos (SANTOS, 2005).

**Figura 7 – Cena do filme “Blade Runner”**



Fonte: <https://medium.com/31-filmes/blade-runner-e-a-fragilidade-da-exist%C3%A2ncia-6a64a4d8be9b>

Como observa Altamirano (2014), cidade decadente, composta por um grande conglomerado de arranha-céus que nascem de subúrbios superpovoados e de chaminés industriais. Metáfora por todos os lados, com ruas cheias de poluição, violência, ruído, invasão publicitária, ingredientes de uma metrópole caótica a qual não é mais um exagero das características que definem a cidade atual. Então a fictícia megalópole é o resultado da convergência de três épocas: os anos quarenta como referência clara ao seu ambiente de cinema negro; a época dos anos oitenta como ponto de partida de sua produção e com os recursos limitados do seu tempo; e o suposto ano de 2019, com sua estética futurista e distópica, de automóveis voadores e de tecnologias impossíveis (ALTAMIRANO, 2014).

Segundo Miranda (2016) o que norteou a construção da cidade cenográfica foi a ideia de que, com o avanço interplanetário, logo ficaria muito caro demolir prédios inteiros e construir novos, de forma que eles seriam repaginados. Assim, a cidade ganha camadas diferentes, reforço nas estruturas já existentes, para que as construções de nível mais baixo possam abrigar a população que não tem o poder aquisitivo de morar nas imensas torres luminosas de mais de mil metros de altura.

### 2.4.5 Meu Tio (1958)

Considerado uma obra-prima, do diretor francês Jacques Tati, *Meu Tio* mostra como o modernismo se reflete na vida cotidiana e doméstica da sociedade da época. A busca da máxima eficiência, os desenhos puros e a sofisticação de qualquer tipo de indumentária se torna mais do que uma ferramenta, no objetivo de qualquer entorno urbano (HELM, 2012).

Nesse cenário, podemos encarar como uma crítica à chamada modernidade que invadia uma Europa em reconstrução no pós-guerra, marcada pela influência dos Estados Unidos em diversos campos, como na arquitetura, na decoração, e no próprio estilo de vida do povo francês desse período (BARBATO, 2015).

**Figura 8 – Cena do filme “Meu Tio”**



Fonte: <https://www.archdaily.com.br/br/01-43127/cinema-e-arquitetura-mon-oncle>

### 3. COMPARATIVOS

Nesse tópico irei analisar como a urbanidade se apresenta de forma distinta entre os títulos a seguir. Ressalto que as observações feitas a seguir são minhas impressões pessoais que tive acerca desses filmes e as conclusões assim feitas foram com base nos conhecimentos adquiridos nesta pesquisa.

#### 3.1 Metrópolis X Blade Runner

As comparações abordadas aqui se referem a arquitetura em seus aspectos antecipatórios vistas nesses filmes. Os dois filmes abordados possuem grandes semelhanças em suas montagens e nas concepções de megalópoles futuristas.

A Metrópolis (1927) de Fritz Lang enfatiza um futuro distópico onde a classe dos trabalhadores se concentram no subsolo e na parte superior da cidade é povoada pelas mais altas classes sociais, estas por sua vez não possuem a consciência de como seu próprio mundo funciona.

Em Blade Runner (1982) vimos uma megalópole semelhante, com arranha céus imensos e superpopulosa, da mesma forma como também vimos em Metrópolis. Porém o grande diferencial entre elas é o caos que permeia a fictícia San Angeles, de Blade Runner.

Mas o que mais chama a atenção nesses filmes é como é apresentado tais futuros. Metrópolis se passa 100 anos a frente do seu tempo e apresenta como uma cidade com distribuição de espaços bem definidos. Carros, trens, aviões, todos os meios de transporte dividem o mesmo espaço, cada um em seu devido lugar. Não somente o trânsito, mas toda a cidade parece funcionar tão bem que é utópica.

Desta forma podemos perceber como o imaginário da época acerca do futuro funcionava. E para que tudo isso pudesse ocorrer de maneira que funcionasse bem era sacrificado a classe mais baixa. Aqueles que mantinham a cidade funcionando não tinham

identidade, se quer individualidade. Esse era o preço de ter tamanha cidade e seu funcionamento perfeito.

Já em Blade Runner podemos ver quanto o imaginário sobre o futuro mudou. Enquanto na década de 20 se sonhava com cidade imensas, limpas e de grande produtividade industrial, nos anos 80 o que permeia esse imaginário é justamente o caos que nos aguarda. Dado o grande avanço tecnológico, a Terra não possui mais recursos para se manter, a realidade é caótica na grande megalópole, e nela se encontram todos os tipos de etnias, raças, culturas e consequentemente, arquiteturas.

Edifícios são construídos em cima de outros existentes, estruturas se reforçam para suportar novas cargas, fachadas de adaptam a uma nova cultura e tudo acontece ao mesmo tempo. E apesar de ambas as cidades terem aspectos diferentes e formas distintas de ver o futuro as duas não apresentam o campo, ou alguma zona que não possa ser considerada urbana. Isso se dá por conta da verossimilhança entre os dois filmes, ambos em seu imaginário futurista conceberam um futuro onde não há campo, há somente a cidade e seu meio urbano.

Isso pode ser interpretado da maneira que com a imensa expansão das cidades não existe população que vive fora desses centros urbanos. Todos os recursos naturais em sua beirando a escassez nada resta mais a não ser as megalópoles. Isso contribui, em Blade Runner, com o caos e a desorganização espacial urbana. Já em Metrópolis nada disse acontece, pois com a divisão dos trabalhos e consequentemente a divisão das classes sociais, o caos pode ser contido em um determinado lugar, nesse caso no subsolo.

### **3.2 Alphaville X Zona do Crime**

Nestes títulos analisados o debate tem como base o urbanismo e a crítica social às zonas pertencentes às classes mais altas. Em ambos os casos se tem a busca pela segurança, não tendo limites sociais ou políticos estabelecidos como medida.

Alphaville (1965), dirigido por Jean-Luc Godard, é um território futurista no qual uma máquina denominada Alpha 60 tem total controle sobre aqueles que vivem neste lugar. As pessoas que lá vivem não têm noção de como são os chamados “Países Exteriores” e palavras como “por que?” ou “amor” são proibidas.

Continuamente monitorados por esse avançado computador, os habitantes de Alphaville vivem uma vida de prisão e desumanidade e tudo isso foi causado a princípio pelo medo e em nome da segurança de todos.

Aqueles que moram nesse território tem suas memórias alteradas e os direitos básicos renegados. Boa parte da população acredita que esse seja o mundo ideal e que o restante do mundo deva viver desse mesmo modo, um ludíbrio sustentado pela máquina que controla suas vidas. Em contra partida, a violência que tinha como proposta ser erradicada, acontece de forma vil contra aqueles que se recusam a viver de forma enclausurada.

No filme mexicano Zona do Crime (2007), aborda a busca pela segurança de uma forma diferente, mas tão insensata quanto o filme anterior. Moradores de um condomínio de classe alta denominado La Zona enfrentam problemas quanto a violência que cresce em seus arredores. Moradores movidos por um falso senso de justiça decidem ignorar o sistema de segurança vigente e fazer justiça com as próprias mãos.

Analisando a construção da urbanidade local, La Zona se localiza bem próximo de uma área de vulnerabilidade social, evidenciando uma desigualdade social existente. Tendo essas configurações urbanas os conflitos entre essas populações acabam por acontecer e a violência ao invés de ser contida, assim como em Alphaville, se aumenta de forma crítica.

Em ambos os casos o objetivo inicial era a proteção de um determinado grupo de pessoas e o combate a violência presente, porém o total descaso com aqueles que vivem de maneira diferente e de classes sociais distintas acabou acirrando os conflitos e pintando na face desses grupos um inimigo, que teria que ser aniquilado.

Esses dois filmes abrem discussão que como a segurança na cidade deve ser abordada e o que é preciso mudar, e um leque de possibilidades se expandem a partir do momento que encaramos a nossa realidade enquanto classe e indivíduos.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após este breve estudo sobre as relações do cinema com a arquitetura, podemos perceber que ainda temos vários campos inexplorados e infinitas formas de como a arquitetura influencia a 7ª arte.

A forma em que os ambientes são desenvolvidos, em como tudo isso desperta um sentimento específico, que age como reação à própria cena. Em tudo isso há arquitetura que, atua como um agente fílmico desde os primórdios da criação do cinema. Logo, a arquitetura e o urbanismo agem de forma crítica que ampliam a nossa forma de perceber o mundo e de levantar as questões que nos são apresentadas.

Durante a realização deste trabalho, notou-se a importância do cinema como um campo de estudo, para discursões de ambientes, arquitetônicos e urbanísticos, do passado, presente e até mesmo indagações sobre os rumos incertos do futuro das cidades.

Apesar de termos vastos estudos sobre a arquitetura e o cinema, separadamente, ainda há pouquíssimas literaturas que lidem com essa interseção e todas as infinitas possibilidades a serem exploradas.

Portanto, concluo que seria de grande enriquecimento a inserção do estudo da arquitetura como agente fílmico em estudos acadêmicos, pois a elevaria a compreensão da arquitetura como uma arte espacial e agregaria de forma imensurável a nossa forma de ver e perceber o mundo.

**FILMOGRAFIA**

ALPHAVILLE, une étrange aventure de Lemmy Caution. Direção: Jean-Luc Godard.  
França: [s. n.], 1965.

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: [s. n.], 1982.

DAS CABINET des Dr. Caligari. Direção: Robert Wiene. Alemanha: [s. n.], 1920.

INCEPTION. Direção: Christopher Nolan. Reino Unido: [s. n.], 2010.

LA Zona. Direção: Rodrigo Plá. México: [s. n.], 2007.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanha: [s. n.], 1927.

MON Oncle. Direção: Jacques Tati. França: [s. n.], 1958.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFONSO, A.; ELOY, S | **As visões futuristas no cinema: a morfologia da cidade futura nos filmes de Ficção Científica**. USJT • ARQ.URB • número 11 | primeiro semestre de 2014.

ALLEN, R. "**Vitascope/cinematographe: Initial patterns of american film industrial practice**". (1983). In: FELL, J. (org.). *Film before Griffith*. Berkeley: University of Califórnia Press, pp. 144-152.

ALTAMIRANO, Rafael. "**Cinema e Arquitetura: "Blade Runner"**" [Cine y Arquitectura: "**Blade Runner**"] 09 Mai 2014. ArchDaily Brasil. Acessado 16 Set 2019. <<https://www.archdaily.com.br/br/601530/cinema-e-arquitetura-blade-runner>>

ARAÚJO, V. de P. **A Bela Época do Cinema Brasileiro**. 2ª edição. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1985.

ARENDT, H., ed. **Illuminations: Walter Benjamin Essays and Reflections**. New York: Schocken, 1968.

BARROS, José D'Assunção. **A Cidade-Cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema nas sete primeiras décadas do século XX**. Em Questão, Porto Alegre, 10 jan. 2011

BERNARDET, J. C. **Brasil em Tempo de Cinema: Ensaio sobre o Cinema Brasileiro**. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978 (Col. Cinema, v.3).

BILHARINHO, G. **Cem Anos de Cinema Brasileiro**. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 1997.

BORDWELL, D. **On the History of Film Style**. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 1997.

CHING, F. D. K. **Arquitetura, forma, espaço e ordem**. São Paulo: Martins fontes, 2008.

COLIN, Silvio. **Uma Introdução à Arquitetura**. Rio de Janeiro: Editora UAPÊ, 2000.

COMOLLI, J. L. **“Técnica e ideologia”**. Primeira parte. M — Revista de Cinema 1 (1975).

COMOLLI, J.L. **"Technique et idéologie: Câmera, perspective, profondeur de champ"**. Cahiers du Cinema, nº 229 (maio-jun.), pp. 4-21; nº 230 (jul.), pp. 51-57; nº 231 (ago.-set.), pp. 42-49. Paris: L'Étoile. (1971).

COSTA, F. C. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação** / Flávia Cesarino Costa. Rio de Janeiro: Azougue. Editorial, 2005.

DELAQUA, Victor. **"Cinema e Arquitetura: "O Gabinete do Doutor Caligari"** 28 Dez 2012. ArchDaily Brasil. Acessado 16 Out 2019. <<https://www.archdaily.com.br/87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>>

DELAQUA, Victor. **7 imperdíveis do "Cinema e Arquitetura: cenografias** 23 Jan 2015. ArchDaily Brasil. Acessado 10 Out 2019. <<https://www.archdaily.com.br/br/760938/7-imperdiveis-do-cinema-e-arquitetura-cenografias>>

DEL NERO, C. **Cenografia, uma breve visita**. São Paulo: Claridade, 2010.

DONADON-LEAL, José Benedito. **As cores do terror: a fotografia do “O Gabinete do Doutor Caligari”**. Ouro Preto, 30 maio 2013.

DESLANDES, J. **Histoire comparée du cinéma**. Tomo 1. Paris: Casterman, 1966.

DIAS, S. I. S. **História da Arquitetura I**. Cascavel: CAU-FAG, 2005.

DONDIS, D. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo, Martins Fontes, 1991.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FREITAS, A. C. B. de, **Uma relação entre arquitetura e cinema**. Orientado por Fernando Manuel Domingues Hipólito. - Lisboa : [s.n.], 2015. - Dissertação de Mestrado

Integrado em Arquitetura, Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada de Lisboa.

GAMBOIAS, Hugo F.D. **Arquitetura com sentido(s) Os sentidos como modo de viver a arquitetura**. Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura. 2013.

GEDULD, H. M. **Authors on Film. Bloomington and London: Indiana University Press**, 1972.

GOMES, P. E. S. **Cinema: Trajetória no Subdesenvolvimento**. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980 (Col. Cinema; v.8).

GUARDADO, M. M. **Steven Holl. A poética do concreto**. Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitetura. 2013.

GUNNING, Tom. **The Films of Fritz Lang**. [S. l.]: British Film Institute, 02/01/2000

HELM, Joanna. "**Cinema e Arquitetura: “Metrópolis”**" 01 Jun 2012. ArchDaily Brasil. Acessado 16 Out 2019. <<https://www.archdaily.com.br/51763/cinema-e-arquitetura-metropolis>>

HELM, Joanna. "**Cinema e Arquitetura: “Mon Oncle”**" 13 Abr 2012. ArchDaily Brasil. Acessado 02 Out 2019. <<https://www.archdaily.com.br/43127/cinema-e-arquitetura-mon-oncle>>

HERTZBERGER, H. **Lições de Arquitetura**. São Paulo, Ed. Martins Fontes, 1999.

HOREVICZ, E. C. S.; CUNTO, I. De. **A humanização em Interiores de Ambientes Hospitalares**. Revista Terra e Cultura - Nº 45 - Ano 23 - Julho a Dezembro 2006.

KUHNEN, A.; FELIPPE, M.L.; LUFT, C.D.B.; FARIA, J.G. **A importância da organização dos ambientes para a saúde humana**. Revista Psicologia & Sociedade, v. 22 (3), p. 538-547, 2010.

LEITE, S. F. **Cinema Brasileiro: das origens à retomada**. 1ª edição. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo. 2005.

LEZO, Denise. **Arquitetura, Cinema e Cidade: Vanguardas e Imaginário**. São Carlos: [s. n.], 2010.

LIMA, Mariana R. C. **Percepção Visual Aplicada à Arquitetura e à iluminação**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2010.

LOUSA, A. **Arquitrabalhos: Imagens em movimento: cinema e utopia**. [Online]. 2010.

LUCENA, K. da Silva. **Cine 84: Complexo de cinema**. Monografia (graduação em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2014.

MACHADO, A. **PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS**. Papyrus Editora (1997).

MANTOVANI, A. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.

MASCARELLO, F. **História do cinema mundial/** - Campinas, SP: Papyrus, 2006. - (Coleção Campo Imagético) Bibliografia. ISBN 85-308-0818-5.

MIRANDA, Allana Dilene De Araújo De. **“HÁ ALGO DE MIM EM VOCÊ”: PERSONAGEM E ESPAÇO EM BLADE RUNNER E HER**. 2016. Tese (Doutora em Letras) - Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

MUSSER, C. **"Symposium: Cinema 1900-1906, session 3"**. (1982). In: HOLMAN, R. (org.). Cinema 1900-1906, vol. 1. Brighton Symposium 1978. Bruxelas: Fiaf.

MUSSER, C. **The emergence of cinema: The american screen to 1907**. Nova York: Charles Scribner's Sons, 1990.

NAME, Leonardo. **O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência**. <[http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/arq033\\_02.asp](http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq033/arq033_02.asp)>, fev. 2003.

NEUMAN, D., **Antes e Depois de Metropolis**. In: Cinema e Arquitectura. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, p. 107. 1999.

OKAMOTO, J. **Percepção Ambiental e Comportamento**. São Paulo: IPSIS, 1999.

OLIVEIRA, Felipe Camargo de. **O Tempo E A Origem: Sobre A Construção Temporal No Filme “Inception”**., [S. l.]2018.

PALLASMAA, J. **Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre, Bookman, 2011.

RODRIGUES, A, ed. lit. **Cinema e Arquitectura**. Lisboa : Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema. (1999).

SADOUL, G. **História do Cinema Mundial: das origens a nossos dias**. Volume II. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963.

SCHVARZMAN, S. **Humberto Mauro e as imagens do Brasil**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

SANTOS, Fábio Allon Dos. **Arquiteturas Fílmicas**. Dissertação (Mestre em Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SPERLING, D. M.; SCHEEREN, R.: VANDIER, I. **Sentir o espaço: projeto com modelos táteis**. In: SIGRADI, 2015, Florianópolis. Anais... Florianópolis: SIGRADI, 2015. p. 108-112.

WILLETT, J. **The Weimar Years. A culture cut short**. Great Britain: Thames and Hudson, 1984.

XAVIER, A. A. de M.; COLLO, D. P. R. de; SOUSA, V. G. de. **IMAGEM, CENOGRAFIA E VISUALIDADE NOS ESPETÁCULOS CONTEMPORÂNEOS**

**EM MACAPÁ-AP.** Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura Plena em Artes Visuais.MACAPÁ-AP 2014.