



Arquitetura e cinema

Relações, interseções e aplicações no universo fílmico

Isadora Lima Vieira de Figueiredo¹

Centro Universitário Academia - UniAcademia, Juiz de Fora, MG

Milena Andreola de Souza²

Centro Universitário Academia - UniAcademia, Juiz de Fora, MG

Linha de Pesquisa: História e Teoria da Arquitetura

RESUMO

O presente trabalho fundamenta as relações entre cinematografia e arquitetura, a partir de fatores intrínsecos a ambos, como a conformação espacial e temporal e, de suma importância, as experiências, vivências e memórias da humanidade, sejam elas cotidianas ou simplesmente simuladas, responsáveis por trazer significado ao objeto projetado e consolidando símbolos do imaginário coletivo.

Releva-se também o exercício imaginativo, imprescindível à temática do cinema, e tão pertinente ao campo da arquitetura, passível de estudos, discussões e críticas que contribuem para a evolução de ideias que elucidam a prática arquitetônica. Deste ideal imaginário surge como produto de estudo a utopia e, em sequência, sua vertente antagônica, a distopia, simbolizando a visão do futuro do espaço urbano e a sociedade que o habita. Tratando-se de cinema, se torna oportuna a análise de exemplares que convergem os tópicos mencionados em ícones da representação cenográfica.

Palavras-chave: Cinema. Cinematografia. Cenário. Utopias urbanísticas. Distopia urbana.

1 INTRODUÇÃO

Arquitetura e cinema são artes análogas, por seu objetivo de materializar ideias através da criação de espaços, sendo ambas expressões das intenções de seus respectivos criadores e se conectam em uma eterna relação dialética, nutrindo uma

¹ Discente do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Academia - UniAcademia. Endereço: Rua Guaçuí, 460/402, Bairro São Mateus, Juiz de Fora – MG Celular: (32) 98808 3006. E-mail: Isadora.vfigueiredo@gmail.com

² Docente do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Academia - UniAcademia. Orientadora.

à outra de diferentes formas. O vislumbre das imensas possibilidades criadas a partir da junção de ambas formas de expressão na composição dos cenários, locações e ambiências, concebidas a fim de contextualizar as histórias e sensações a serem passadas pelo enredo e pelo imaginário do cineasta, desde as representações da realidade à gênese de um novo mundo, incitam a análise aprofundada desta interseção, bem como de utopias e simulacros da realidade em alinhamento com o subconsciente e imaginário coletivo, a partir de observações das relações humanas no espaço real.

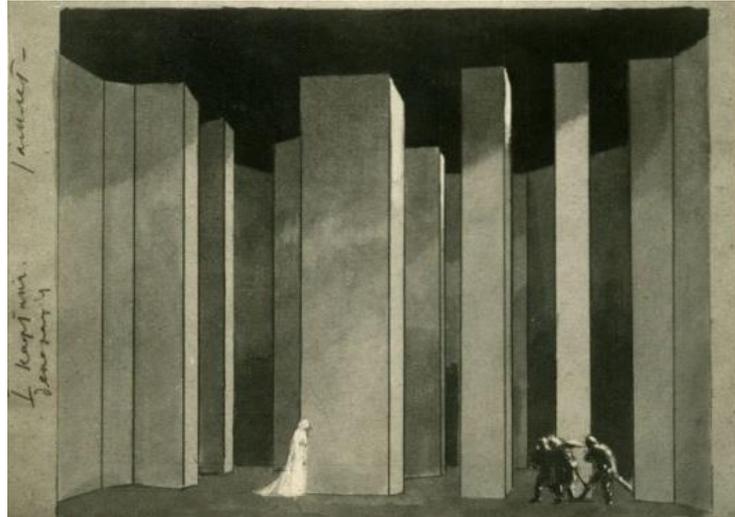
O seguinte artigo objetiva fundamentar tais relações, iniciando uma investigação a respeito destas e sua evolução, assim como as influências que a arquitetura exerce sobre o cinema, e vice-versa. Haverá por fim um aprofundamento na temática das distopias retratadas pela lente do cinema, bem como a análise de exemplares simbólicos desta temática.

2 ARQUITETURA E CINEMA

A arquitetura define a conformação do espaço e, em um âmbito mais amplo, o espaço urbano, marcando o lugar do homem no mundo, sendo a experiência espacial seu princípio axial.

Uma forma de arte tão palpável e cotidiana como a arquitetura, pode ver na cenografia seu reflexo direto inteiramente fidedigno, mas também composições surreais, inovadoras e grandiosas. E a relação entre ambas é tão antiga quanto o próprio cinema (FREITAS, 2015, p. 23), ou até mesmo anterior a ele, quando cenários eram utilizados na contextualização de peças teatrais.

Figura 1: Desenhos para a peça Hamlet, Edward Gordon Craig (1912)



Fonte: bit.ly/2PDVILZ Acesso: 01 Dez 2020

As relações espaciais em obras cinematográficas trazem complexidades e minúcias responsáveis pela criação de uma ambiência grandiosa, transmitindo as mais diversas sensações ao espectador, responsável por percepções que se misturam entre realidade e sonho, fato e ficção, retratos do passado e presente, e representações hipotéticas de um futuro ora próximo, ora distante.

O cinema permite a realização das mais diversas fantasias arquitetônicas e urbanísticas, percebendo-se uma troca direta de influências e inspirações entre ambas. E da mesma forma que articula o espaço, ela também manipula o tempo, tornando a experiência espacial única e convencendo o público da veracidade da situação representada, e além, segundo Pallasmaa:

O cinema é, no entanto, ainda mais próximo à arquitetura (...), não apenas por causa de sua estrutura temporal e espacial, mas fundamentalmente porque arquitetura e cinema articulam o espaço experienciado vivido e medeia imagens abrangentes da vida (PALLASMAA, 2015, p. 157, tradução nossa)

O cinema trata da arquitetura segundo seu fim devido, alimentando-a com a vivência que traduz a razão de sua existência, simulacro das experiências reais vividas pelo observador. São responsáveis por definir qualidades essenciais do espaço existencial, criando cenários experimentais para os acontecimentos da humanidade. Segundo Freitas, nestas circunstâncias, a vivência do espaço tão substancial para a arquitetura, se torna possível também através das lentes de uma câmera. Esta configuração espacial criada pelos cenários pode se revelar com um papel mais

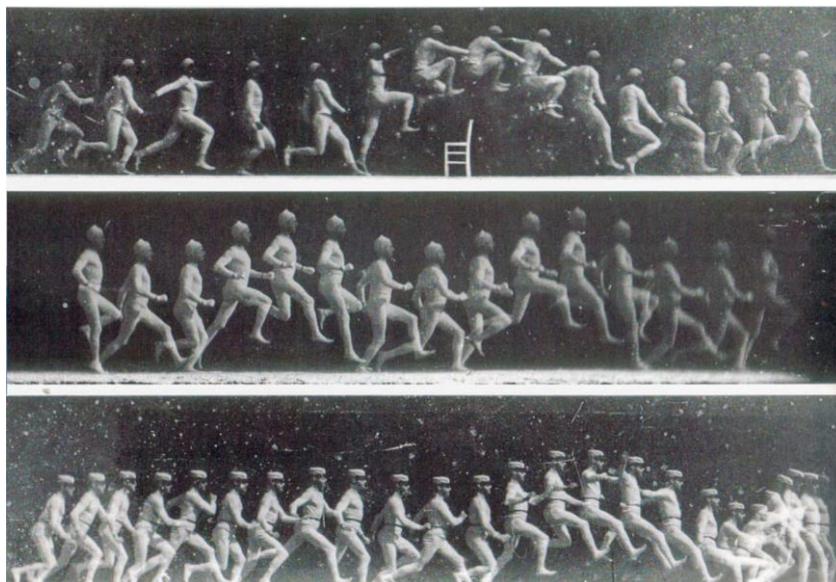
narrativo que os próprios personagens, tendo influência direta na percepção sensorial do espectador, permitindo a transmissão de sensações e intenções muito relevantes na concepção da obra. É aqui que a imagem arquitetônica ganha corpo e ajuda a delinear a natureza dos filmes, as intenções das ações e a atmosfera das locações, manipulando os espíritos do tempo e lugar, permitindo a apropriação mental, tão bem como a participação emocional e sensorial da plateia, se tornando parte do acervo pessoal de memórias da humanidade e nos contemplando com desejos negados pela realidade.

2.1 BREVE HISTÓRICO DO CINEMA

A curiosidade de estudar o movimento do corpo levou o fisiologista Étienne-Jules Marey a adaptar um pequeno vagão de trem com uma câmera de obturador circular, a “cronofotografia”, possibilitando a execução de múltiplas exposições na mesma chapa, expandindo as possibilidades da fotografia. Segundo Coelho:

(...) Marey abriu possibilidades para imaginar corpos em movimento ao se afastar do modo convencional de retratar as dimensões de tempo e espaço e ao estabelecer outras relações entre a percepção direta dos movimentos e uma visualização simultânea de trajetórias ao sintetizar seus fragmentos (COELHO, 2012, p. 55)

Figura 2: A cronofotografia



Fonte: bit.ly/3d2m4qx Acesso: 25 Nov 2020

A partir desta ideia, dois irmãos franceses chegaram à criação do “cinematógrafo” onde imagens registradas e reproduzidas em sequência, projetadas em uma tela, criam a ilusão de movimento. Foi em 27 de dezembro de 1895 que Louis e Auguste Lumière exibiram em um café parisiense dois filmes curtos, marcando o final do século XIX pelo aparecimento do cinema. (SILVA, 2015, p. 46)

Figura 3: Fotograma de um dos primeiros filmes exibidos pelos irmãos Lumière

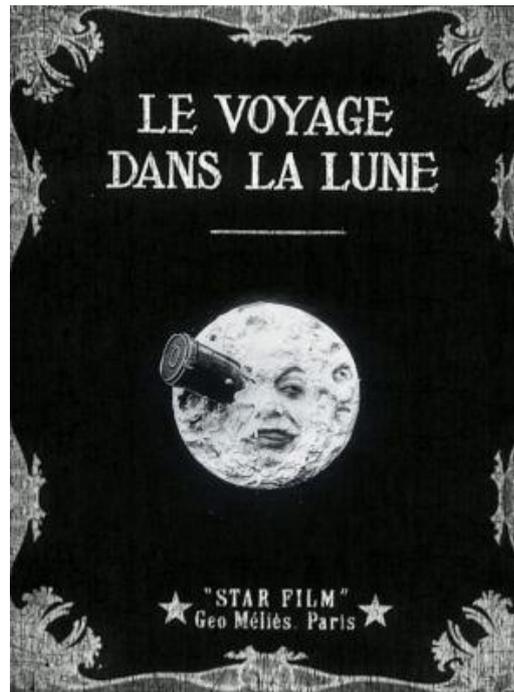


Fonte: bit.ly/3t10GaE Acesso: 25 Nov 2020

A princípio, as cenas eram documentais, registradas a partir de uma câmera estática, sempre focada em um ponto de vista como um teatro filmado e sem cortes, até o momento em que se viu a necessidade de mudança, e o cinema passou a contar histórias seguindo uma narrativa.

Surge assim o cinema espetáculo, criado por George Mélié. O cineasta teve papel fundamental na renovação do conteúdo cinematográfico, criando diferentes narrativas que envolviam truques e mágicas, além do filme considerado o primeiro de ficção científica da história: Viagem a lua (1902). Foram utilizados nesta obra 18 diferentes cenários, criados em estúdio, responsáveis por auxiliar na materialização do imaginário do diretor e no entendimento do enredo reproduzido sem o auxílio do som.

Figura 4: Viagem à lua. George Mélié (1902)



Fonte: bit.ly/3t3VWRN Acesso: 25 Nov 2020

Em poucas décadas a indústria do cinema se expandiu, principalmente nos Estados Unidos, com diretores como Chaplin, trazendo a atenção do público das formas mais inovadoras e surpreendentes. Os roteiros passaram de filmes curtos filmados de forma caseira a superproduções gravadas em estúdios e enormes locações externas. (SILVA, 2015, p. 50)

É então no cenário entre guerras que surge na Alemanha o cinema expressionista, registrando as visões distorcidas da realidade, em um contexto de culpa e angústia decorrente da situação política e social que assolava o país na década de 1920. O povo alemão se sentia humilhado pela opressão gerada pelo tratado de Versalhes e a repercussão deste sentimento se viu refletida na arte, tensa e pesada, voltada para a abstração. Para isso se usavam de histórias macabras, tiradas do limite entre o real e o imaginário; o que está além de nós. (CHIMATO, DONADON-LEAL, RODRIGUES, 2013, p.2)

Grande exemplo desta escola cinematográfica é O Gabinete do Dr. Caligari, de 1920, onde observa-se uma realidade distorcida e angulada, repleta de sombras e contrastes. A atmosfera onírica torna o filme uma das melhores amostras do expressionismo alemão.

Figura 5: Cena de o Gabinete do Dr. Caligari. (1920)



Fonte: bit.ly/3mwK3B9 Acesso: 25 Nov 2020

O cinema continuou se desenvolvendo à medida que a tecnologia avançou, permitindo novas possibilidades e conseqüentemente novas narrativas, gêneros e também realidades e estilos de filmagem, marcados por diretores icônicos e linguagens marcantes reafirmando o papel do cinema de sétima arte.

2.2 UTOPIAS E DISTOPIAS

Intrínseco ao universo do cinema está o processo imaginativo de novos cenários e realidades.

Foi o exercício de observação da sociedade real e do espaço por ela vivenciado que, ao longo da história, instigou a imaginação a respeito de simulações de cenários que se revelam o modelo ideal de organização socioeconômica, cultural e também, espacial para esta sociedade, não apenas pela ilusão de um futuro perfeito, mas pelo descontentamento com o presente. O conceito de utopia se debruça sobre diversos campos, das ciências humanas como sociologia e política, às artes, sendo amplamente utilizado como prática de manifestação ideológica por arquitetos e urbanistas ao longo dos anos, como aspiração dos vanguardistas e revolucionários. Porém o ideal da igualdade utópica se afasta à medida que a realidade não é perfeita. A dualidade do caráter humano se vê refletida na urbe por ele habitada, dicotômica, subvertendo os ideais utópicos. Surgem assim as distopias, que não se

caracterizam apenas por uma estética considerada moderna, mas também pelo vislumbre de uma sociedade diretamente influenciada e moldada por tais avanços tecnológicos que, superficialmente sugerem positivismo e progresso, quando verdadeiramente é marcada pela desigualdade, caos e pessimismo.

3 METODOLOGIA

A pesquisa em questão foi desenvolvida a partir do estudo de textos que englobam as relações entre arquitetura e cinema, abrangendo tópicos como relações de tempo, espaço e o fator humano, relevantes nas percepções do ambiente real e ficcional. Do mesmo modo fez-se pertinente abranger o desenvolvimento do cinema ao longo dos anos, devido a importância desta evolução para as representações e concepções atuais.

Por fim cria-se um vínculo com as vertentes que ajudaram a iluminar a prática arquitetônica. Exercícios legítimos de imaginação, as utopias atuam na construção da concepção de futuro das cidades, e direcionam para a determinação de exemplares do cinema como objeto de estudo.

4 CENÁRIO DISTÓPICO NO IMAGINÁRIO DA FICÇÃO CIENTÍFICA

A filmologia de ficção científica especula tempos futuros e os reflexos da cultura da sociedade no destino da humanidade. Muitas vezes a desesperança frente a sociedade atual provoca a idealização de metrópoles insalubres, frias e contrastantes, criando a atmosfera de eterna solidão, as distopias.

Geometria acentuada e linhas que marcam a representação das cidades futurísticas da ficção remetem a estética art deco, tão bem como as utopias futuristas de Sant'elia¹. O simbolismo está diretamente relacionado com a ideia de velocidade, avanço tecnológico e progresso. Porém:

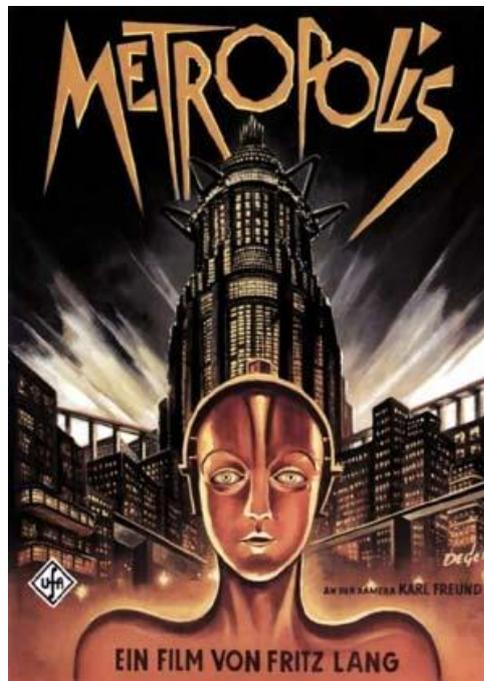
(...) este futuro tendencialmente irá assentar sobre os fragmentos do passado e irá sendo feito de algumas adaptações, abandono, sobreposição mantendo sempre fragmentada a evolução da cidade e dos edifícios e transpondo-lhe uma riqueza que na previsão do futuro se apresenta como uma soma em vez de um imaginário de raiz. (AFONSO, ELOY, 2014, p. 182)

Contextualizando a temática aqui definida, serão analisados dois exemplares de grande influência para o estudo da cenografia e do papel da arquitetura em cena.

4.1 METROPOLIS (1927)

Um futuro distópico marcado por uma sociedade estratificada. Essa é a visão da autora Thea von Harbou do ano de 2026, idealizada e construída a partir dos olhos do diretor austríaco Fritz Lang.

Figura 5: Metropolis. Fritz Lang (1927)



Fonte: bit.ly/39Vcbce Acesso: 25 Nov 2020

O filme Metropolis trata-se de um icônico exemplar do que se conhece por expressionismo alemão em um contexto futurístico anti-utópico cem anos à frente de seu tempo. Eis aqui uma sociedade totalitarista, apoiada nos avanços tecnológicos, na desumanização, na vigilância absoluta e na consolidação definitiva da desigualdade social. (BARROS, 2011, p. 165)

Os magníficos arranha-céus que compõem a cidade de Metropolis são, ao mesmo tempo, sombrios, fechando as ruas estreitas e configurando um espaço que transmite uma imagem caótica repletas de automóveis e aviões transitando. As

arquiteturas representadas carregam uma atmosfera parte gótica, parte art deco, referenciadas por seu lado sombrio e formas representativas.

Figura 6: A cidade, com a torre de Babel ao fundo. (1927)



Fonte: bit.ly/3mH8qwp Acesso: 25 Nov 2020

A classe operária, porém, explorada, sem identidade individual, resigna-se a porção subterrânea da Metropolis, escondida e insalubre. Ao contrário da cidade acima, a cidade operária reflete em sua imagem o cansaço de seus habitantes, que trabalham incessantemente para alimentar as máquinas, com suas cores e formas padronizadas, simplórias, sem adornos ou equipamentos de lazer.

Figura 7: Cidade operária (1927)



Fonte: imdb.to/3dMDvKT Acesso: 25 Nov 2020

Metropolis, obra-prima do cinema alemão, deixou um eterno legado não só por seu enredo, mas também como grande exemplo de construção de espaço urbano ficcional, e grande expressão da arquitetura no universo fílmico.

4.2 BLADE RUNNER (1982)

Foi em 1982 que Ridley Scott novamente representou a atmosfera da metrópole, em uma realidade *Cyberpunk*. Na cidade futurista erguida pelo diretor percebe-se a forte influência exercida pelo imaginário de Metropolis.

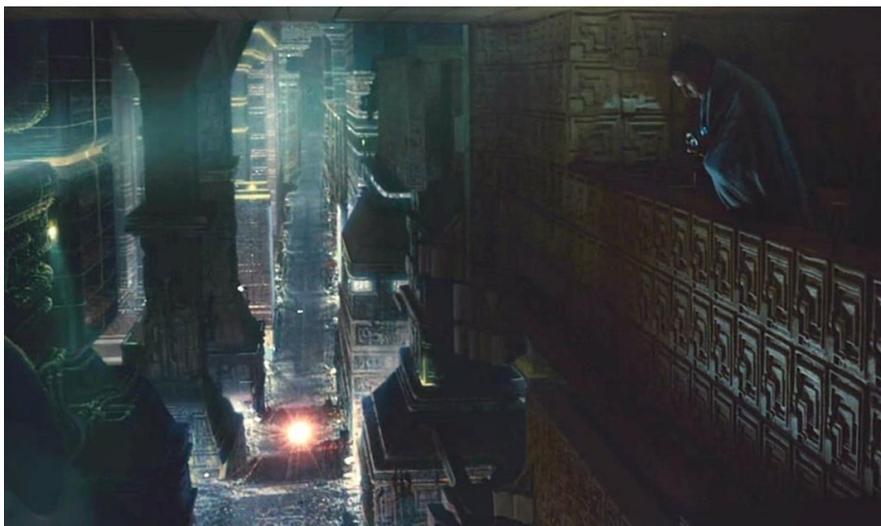
Figura 8: Reinterpretação da Torre de Babel. Blade Runner (1982)



Fonte: bit.ly/2RiOKmO Acesso: 25 Nov 2020

A visão de Los Angeles no ano de 2019, assolada pela superpopulação, apresenta uma atmosfera tão sombria e angustiante quanto a cidade de Fritz Lang. O ambiente urbano é decadente e melancólico, a luz do sol é ofuscada, podendo esta privilegiar apenas aqueles que vivem acima das nuvens cinzentas de poluição, em imponentes arranha-céus.

Figura 9: Atmosfera. Blade Runner (1982)



Fonte: bit.ly/31W2qpZ Acesso: 25 Nov 2020

O visual futurista retrô remete aos filmes *noir* da década de 50, onde a iluminação baixa vem por trás de persianas e o ambiente é difuso pela fumaça dos cigarros, do asfalto molhado pela chuva ácida e da poluição das indústrias.

Como uma cidade existente que se desenvolveu de forma aterradora, ela é conformada por uma grande soma de diferentes estéticas dos anos 40 e 80, utilizando-se dos elementos reais que constituíam a cidade, envoltos em tecnologias avançadas, luzes de neon e propagandas.

Figura 10: Reprodução dos blocos da Ennis House (1982)



Fonte: bit.ly/31XjN9N Acesso: 25 Nov 2020

Identifica-se em Blade Runner uma grande presença do pensamento historicista que marca o ideal pós-moderno em voga na década de 1980, além de ressaltar a importância da arquitetura para a criação de ambientes representativos no cinema.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática arquitetônica sempre foi marcada pelo pragmatismo e concretude, o que não exime a legitimidade das correntes teóricas e utópicas que se expandem no imaginário e elevam-se ao cargo de herança, como forma de estudo, agenda ideológica ou base para o desenvolvimento de futuros espaços. No cinema vemos um meio fomentador de possibilidades ilimitadas para estes fins, experimentando não apenas com o ambiente, mas também as relações temporais e pessoais que se mostram por fim tão necessárias para a compreensão e apropriação espacial.

A ficção científica, por sua vez, corporifica cidades tecnológicas que apresentam suas falhas e subvertem os ideais utópicos. As distopias admitem todas as facetas das relações sociais, projetando então visões distorcidas de um futuro ambivalente, muito bem representados por ícones do cinema mundial.

ABSTRACT

The present work bases the relationship between cinematography and architecture, from factors intrinsic to both, such as the spatial and temporal conformation and, of major importance, the experiences and memories of humanity, whether daily and ordinary or simply simulated, responsible for bringing meaning to the projected object and consolidating symbols of the collective imagination.

It also highlights the imaginative exercise, essential to the theme of cinema, and so pertinent to the field of architecture, which stimulates studies and discussions that contribute to the evolution of ideas that elucidate architectural practice. From this imaginary ideal, utopia emerges as a study subject and, therefore, its antagonistic aspect, dystopia, symbolizing the vision of the future of urban space and the society that inhabits it. Talking about cinema, it becomes opportune to analyze examples that converge the topics mentioned in icons of scenic representation.

Keywords: Cinema. Cinematography. Scenario. Urbanistic utopias. urban dystopia

REFERÊNCIAS

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. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/2396122-As-visoes-futuristas-no-cinema-a-morfologia-da-cidade-futura-nos-filmes-de-ficcao-cientifica.html>> Acesso em: 19 Nov 2020

ALTAMIRANO, Rafael. "**Cinema e Arquitetura: "Blade Runner"**" [Cine y Arquitectura: "Blade Runner"] 09 Mai 2014. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/601530/cinema-e-arquitetura-blade-runner>> Acesso 15 Nov 2020.

BARROS, José D'Assunção Barros. A Cidade-Cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo cinema nas sete primeiras décadas do século XX. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 161-177, jan/jun. 2011. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/18174/12485>> Acesso em: 19 Nov 2020

CANEZ, Anna Paula. OLIVEIRA, Rogério de Castro. Fábulas metropolitanas de Hugh Ferriss: Narrativa e desenho no projeto da cidade do amanhã. **Arquitextos**. São Paulo, ano 03, n. 026.03, Vitruvius, jul. 2002. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.026/767>>. Acesso em: 05 Abr 2021

CASTELLO, Lineu. Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema. *Arquitextos*, São Paulo, ano 02, n. 024.03, **Vitruvius**, maio 2002. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.024/781>> Acesso em: 19 Mar 2021

CHIMATO, Tácito Yuri Dutra; DONADON-LEAL, José Benedito; RODRIGUES, Samuel Perpétuo. **As cores do terror: a fotografia do "O gabinete do Doutor Caligari"**. 9º Encontro Nacional de História da Mídia. UFOP. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt->

historia-da-midia-audiovisual-e-visual/as-cores-do-terror-a-fotografia-do-201co-gabinete-do-doutor-caligari201d> Acesso em: 03 Dez 2020

COELHO, Luis Moraes. **Fotografia e(m) movimento: poéticas da locomoção na fixidez da imagem**. Tese de Doutorado. Programa de pós graduação em Artes. UFMG. 05 Nov 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-97NQGL>> Acesso em: 25 Nov 2020

DELAQUA, Victor. **"Cinema e Arquitetura: "O Gabinete do Doutor Caligari"**" 28 Dez 2012. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari>> Acesso em: 25 Nov 2020

FREITAS, Ana Catarina Barata de. **Uma relação entre arquitetura e cinema**. Dissertação de mestrado integrado em Arquitectura, Universidade Lusíada de Lisboa, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.ulusiada.pt/handle/11067/2255>> Acesso em: 19 Nov 2020

GARDINI, Ashley. **The Legacy of Antonio Sant'Elia: An Analysis of Sant'Elia's Posthumous Role in the Development of Italian Futurism during the Fascist Era**. 2014. Tese de metrado em Artes. San Jose State University. Disponível em: <https://scholarworks.sjsu.edu/etd_theses/4414/> Acesso em: 07 Abr 2021

GNOATO, Salvador. Blade Runner. A cidade pós-futurista. *Arquitextos*, São Paulo, ano 05, n. 053.01, **Vitruvius**, out. 2004. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/05.053/533>> Acesso em: 19 Mar 2021

GONÇALVES, Ricardo Felipe. **Utopias, ficções e realidades na metrópole pós-industrial**. 2014. Dissertação (Mestrado em Projeto de Arquitetura) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16138/tde-15102014-162051/pt-br.php>> Acesso em: 01 Abr 2021.

HELM, Joanna. “**Cinema e Arquitetura: ‘Blade Runner’**” 29 Jun 2012. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-56766/cinema-e-arquitetura-blade-runner>> Acesso em: 15 Nov 2020.

HELM, Joanna. “**Cinema e Arquitetura: ‘Metrópolis’**” 01 Jun 2012. ArchDaily Brasil. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/01-51763/cinema-e-arquitetura-metropolis>> Acesso em: 15 Nov 2020.

LOPES, Rodrigo Barbosa. Pandemia, distopia e sociedade de controle. **Voluntas: Revista Internacional de Filosofia**, 11, e43. 2020 Disponível em: <<https://doi.org/10.5902/2179378643978>> Acesso em: 14 Abr 2021

MARINETTI, Fillipo Tommaso. **Fondazione e Manifesto del futurismo**. 20 Fev 1909. El Figaro. Disponível em: <<https://www.wdl.org/pt/item/20024/#contributors=Marinetti%2C+F.+T.%2C+1876-1944>> Acesso em: 08 Abr 2021

NAME, Leo. Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade. *Arquitextos*, São Paulo, ano 04, n. 037.02, **Vitruvius**, jun. 2003. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>> Acesso em: 19 Mar 2021

NAME, Leo. O cinema e a cidade: simulação, vivência e influência. *Arquitextos*, São Paulo, ano 03, n. 033.02, **Vitruvius**, fev. 2003. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/03.033/706>> Acesso em: 18 Mar 2021

PALLASMAA, Juhani. The existential image: lived space in cinema and architecture. **Phainomenon**, n.º 25, Lisboa, pp. 157-174. 01 Jun 2015. Disponível em: <<http://phainomenon-journal.pt/index.php/phainomenon/issue/view/18>> Acesso em: 26 Nov 2020

RAMOS, Talitha. Desenhos que revolucionaram a cena teatral. *Arquitextos*, São Paulo, ano 15, n. 180.00, **Vitruvius**, maio 2015. Disponível em:

<<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/15.180/5548>>. Acesso em: 01 Dez 2020

SÁ, Edrielly Kristhyne da Silva. As obras distópicas na construção da criticidade. **Revista práticas de linguagem**. UFJF. v. 8, n. 3, 2018. Ensino de Literatura. Disponível em: <periodicos.ufjf.br/index.php/praticasdelinguagem/article/view/28306> Acesso em: 14 Abr 2021

SANTOS, Fábio Allon dos. A arquitetura como agente fílmico. *Arquitextos*, São Paulo, ano 04, n. 045.12, **Vitruvius**, fevereiro 2004. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/616>> Acesso em: 19 Mar 2021

SILVA, Maria Romênia da. **A linguagem audiovisual do cinema como elemento integrador da arte e ciência na formação cultural dos professores de ciências e matemática**. Dissertação de Mestrado. Programa de pos graduação em ensino de ciências naturais e matemática. UFRN. 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/20784/1/MariaRomeniaDaSilva_DISSERT.pdf> Acesso em: 25 Nov 2020