

ARQUITETURA DA IMAGEM: EFEITOS DA PRESENÇA DA ARQUITETURA EM PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

LIBARDONI, Gustavo¹
OLDONI, Sirlei Maria²

RESUMO

Este artigo dá continuidade as pesquisas já elaboradas por Libardoni e Oldoni (2022a, e 2022b) e está vinculado à linha de pesquisa de Arquitetura e Urbanismo e ao grupo de pesquisa Estudos e Discussões de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz. O tema escolhido corresponde à presença da arquitetura em diferentes formas de produções audiovisuais, com foco em filmes, séries de televisão e jogos eletrônicos. O estudo foi fundamentado no método indutivo, na pesquisa bibliográfica e no estudo de caso. Assim, buscou-se responder aos seguintes questionamentos: *É possível que a arquitetura seja popularizada a partir das produções audiovisuais? Quais são as produções mais lembradas pelas pessoas quando as relacionam à arquitetura?* A hipótese formulada é de que a representação arquitetônica nesses meios, com papel de destaque ou não, pode gerar interesse no público e fazer com que o tema seja popularizado. Além disso, os filmes *A Origem* (2010), *Parasita* (2019), a série *Game of Thrones* (2011-2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007) podem ser possivelmente os mais fáceis de serem lembrados. Para atingir esse objetivo, conceituou-se imaginário e imagem, além de sua relação com a arquitetura e com a contextualização dos processos históricos da representação arquitetônica, da produção cinematográfica e dos *videogames*. Os correlatos selecionados e os dados obtidos com a aplicação de um questionário colaboraram para as conclusões do estudo, assim comprovando parcialmente a hipótese inicial, o que mostra que é possível que a arquitetura seja popularizada pelas mídias audiovisuais, porém, nem todas as produções escolhidas são as mais lembradas pelo público.

PALAVRAS-CHAVE: Imaginário. Representação Arquitetônica. Produção Cinematográfica. *Videogames*.

ARCHITECTURE OF IMAGE: EFFECTS OF THE PRESENCE OF ARCHITECTURE IN AUDIOVISUAL PRODUCTIONS

ABSTRACT

This article continues the researches developed by Libardoni and Oldoni (2022a, 2022b) and is linked to the Architecture and Urbanism research line and to the research group Studies and Discussions of Architecture and Urbanism of the Assis Gurgacz Foundation University Center. The chosen theme corresponds to the presence of architecture in different forms of audiovisual productions, focusing on films, television series and electronic games. The study was based on the inductive method, bibliographical research, and case study. Thus, we sought to answer the following questions: Is it possible for architecture to be popularized from audiovisual productions? What are the productions that people remember most when they relate them to architecture? The hypothesis formulated is that the architectural representation in these media, with a prominent role or not, can generate interest in the public and make the theme popularized. Furthermore, the films *The Origin* (2010), *Parasite* (2019), the series *Game of Thrones* (2011-2019), and the game franchise *Assassin's Creed* (2007) may possibly be the easiest to remember. To achieve this goal, imagery and image were conceptualized, as well as their relationship to architecture and the contextualization of the historical processes of architectural representation, film production, and video games. The selected correlates and the data obtained with the application of a questionnaire contributed to the conclusions of the study, thus partially proving the initial hypothesis, which shows that it is possible that architecture is popularized by audiovisual media, however, not all productions chosen are the most remembered by the public.

KEYWORDS: Imaginary. Architectural Representation. Cinematographic Production. *Videogames*.

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

² Professora orientadora da presente pesquisa. Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela UEM/UEL. E-mail: sirleoldoni@hotmail.com.

1. INTRODUÇÃO

A prática da arquitetura é uma das mais antigas ocupações do ser humano, visto que a habitação é parte primordial da vida em sociedade. As suas produções vão desde as mais simples residências até os mais complexos castelos. Essa importância, no entanto, não é proporcional ao reconhecimento que a população lhe dá, o que pode ocorrer por vários fatores, como o baixo engajamento do público geral. Para contornar essa situação, esta pesquisa analisou se há formas de tornar interessantes as obras e produções arquitetônicas e até mesmo popularizar o tema de forma mais abrangente.

Zevi (2000, p. 1) argumenta que a arquitetura tem sido muito ignorada, se comparada às demais formas de arte amplamente exploradas pela mídia. Isso associa ao fato de que o público se interessa muito mais por cinema, teatro, música, esculturas, pinturas e literatura do que pelas criações arquitetônicas.

Diante disso, esta pesquisa³ tem como objetivo descobrir se há, na produção audiovisual, especialmente nas produções cinematográficas, seriados e jogos eletrônicos, a possibilidade de criar no público mais interesse pela arquitetura. Esse segmento, porém, não é muito bem-visto no meio arquitetônico. De acordo com Netto (1999, p. 98), o imaginário é vulgarmente conceituado como algo banal ou desprezível, que é irreal e que toma forma de alucinação e fantasia e, geralmente, esse pensamento da ‘inutilidade’ do imaginário vem associado com a perspectiva de que a arquitetura é um campo objetivo, real e funcional, fazendo com que o tema seja, afastado e negligenciado, exceto quando usado em conjunto com a estética.

Levando em consideração a afirmação do autor, de que o imaginário não pode e não deve ser ignorado pelo campo da arquitetura, e o argumento de Zevi (2000), de que o tema não é popular para o público como as outras formas de arte, formularam-se as seguintes perguntas de pesquisa: *As produções audiovisuais, em especial o cinema, as séries e os jogos eletrônicos, são capazes de popularizar a arquitetura? Quais são as produções mais lembradas pelas pessoas quando as relacionam à arquitetura?*

O marco teórico desta pesquisa é baseando na afirmação de Zevi (2000):

O desinteresse do público pela arquitetura não pode, contudo, ser considerado fatal e inerente à natureza humana ou à natureza da produção de edifícios, de tal forma que tenhamos de nos limitar a constatá-lo. Existem sem dúvida dificuldades objetivas, e uma incapacidade por parte dos arquitetos, dos historiadores da arquitetura e dos críticos de arte para se fazerem portadores da mensagem arquitetônica, para difundir

³ O artigo está vinculado à disciplina de Trabalho de Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário da Fundação Assis Gurgacz (TC CAUFAG), inserindo-se na linha de pesquisa *Arquitetura e Urbanismo*, e ao grupo de pesquisa *Estudos e Discussões de Arquitetura e Urbanismo*, dando continuidade aos estudos já elaborados por Libardoni e Oldoni (2022a, e 2022b).

o amor pela arquitetura, pelo menos entre a maioria das pessoas cultas. (ZEFI, 2000, p. 2).

Partindo-se do problema, a hipótese formulada é de que a presença da arquitetura nas produções audiovisuais pode gerar interesse no público e contribuir para que o tema seja popularizado. As obras consideradas possivelmente como as mais populares são os filmes *A Origem* (2010) e *Parasita* (2019), a série *Game of Thrones* (2011-2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007).

O objetivo geral deste estudo foi identificar se a presença da arquitetura em produções audiovisuais contribuiu para elevar o interesse do público geral para o tema. Os objetivos específicos, por sua vez, foram: (i) Apresentar a arquitetura e o imaginário na arquitetura; (ii) Contextualizar a perspectiva histórica do uso da arquitetura nos meios audiovisuais; (iii) Evidenciar os correlatos audiovisuais do uso da arquitetura; (iv) Desenvolver questionário e aplicá-lo; (v) Organizar e analisar os dados colhidos; (vi) Comprovar ou refutar a hipótese inicial.

As justificativas para este trabalho contemplam as esferas acadêmica, profissional e social. No campo acadêmico, uma investigação como esta pode contribuir com o conhecimento e abrir espaço para expandir as discussões e pesquisas relacionadas à difusão da arquitetura por meios não convencionais, como as produções cinematográficas e os jogos eletrônicos. Em um viés profissional, este estudo pode evidenciar que há espaço para arquitetos na concepção de jogos eletrônicos e produções cinematográficas, tendo essa atuação um potencial para divulgar a profissão para leigos. Por fim, com relação ao quadro social, é possível, por meio desta pesquisa, se aproveitar das formas populares de arte para popularizar a arquitetura e criar no público em geral um interesse por esse campo do saber.

A metodologia utilizada se pauta na pesquisa bibliográfica, descrita por Gil (2007, p. 45) como um método presente na maioria dos estudos realizados e que se baseia em materiais já elaborados previamente, especialmente livros e artigos científicos. O método selecionado foi o indutivo, pois, para Lakatos e Marconi (1992), tal perspectiva, após pesquisa extensa das premissas, induz a uma resposta plausível a partir de suas características convergentes. Foram utilizados ainda os métodos comparativo, que utiliza de grupos diferentes e os compara com base em suas semelhanças e divergências, e estatístico, que auxilia na obtenção de informações e as transforma em dados estatísticos, que são quantificados e utilizados para se extrair os resultados. Ambos são definidos e categorizados pelas autoras como métodos específicos das Ciências Sociais.

Para realizar o estudo do tema proposto, também se recorreu ao estudo de caso, que, segundo Gil (2007, p. 54), refere-se a estudo aprofundado de alguns elementos para gerar um resultado amplo e detalhado. Yin (2001, p. 19) detalha que esse tipo de estudo é muito utilizado em fenômenos contemporâneos que se inserem na vida real, como proposto nesta investigação.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Para fundamentar esta pesquisa, nesta seção, foram definidos os conceitos de imaginário e imagem, baseados principalmente nos conhecimentos do escritor e filósofo francês Jean-Paul Sartre, além das contribuições de arquitetos como Netto (1999) e Zevi (2000) para elucidar a relação dos temas com a arquitetura. Abordou-se, ainda, como a arquitetura tem sido representada ao longo da história e como a tecnologia de cada época impactou o seu desenvolvimento. Por fim, contextualizou-se, de modo breve, a história da criação do cinema e dos *videogames*, do seu surgimento até os dias atuais, e a presença da arquitetura e seus elementos em algumas audiovisuais.

2.1 O IMAGINÁRIO E A REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

Como o tema desta pesquisa é a presença da arquitetura em diferentes formas de produções audiovisuais, com foco em filmes, séries de televisão e jogos eletrônicos, é preciso, antes de tudo, conceituar os termos “imaginário” e “imagem”, já que o interesse é descobrir a percepção que as pessoas têm da arquitetura a partir de produções audiovisuais. Como norteador dos conceitos, há o pensamento de Sartre (1996, p. 19), que explica que a imagem é o produto de uma consciência pelo resultado da observação de um objeto, seja ele real ou não. Para o autor, o imaginário é a construção que se opõe ao real, pela sua natureza de ser inteiramente isolado, fruto de uma consciência individual, longe das percepções de tempo e de espaço, podendo ser expandido e comprimido à vontade (SARTRE, 1996, p. 174).

Em contrapartida a essas definições, Netto (1999, p. 98) explica que o imaginário é comumente considerado apenas uma forma de alucinação, fantasia ou irrealismo, além de ser considerado algo banal ou desprezível. O autor argumenta que se alia a esse pensamento a percepção de que a arquitetura é um campo estritamente real e funcional, sendo, desse modo, o conceito de imaginário desnecessário, pois é incompatível com o concreto e o objetivo, deixando-o afastado e negligenciado do meio.

Apesar desse conceito, a imagem tem um papel muito importante, pois, segundo Pallasmaa (2013, p. 21), auxilia a criar uma conexão entre a mente e as emoções humanas, podendo ser utilizada para vários fins, inclusive na arquitetura.

Para entender o uso da imagem na arquitetura, é necessário observar seu contexto histórico. Costa Junior (2012, p. 87-88) explica que, durante todo o processo evolutivo, o ser humano sempre se aproveitou de métodos e tecnologias disponíveis em seu contexto, a fim de representar os espaços, sendo um dos primeiros meios para a criação de mapas, no plano bidimensional. Pallasmaa (2011, p.

16) constata, contudo, que somente durante o Renascimento a imagem assumiu um lugar de protagonismo, graças à invenção da representação em perspectiva, colocando a visão em uma hierarquia maior do que os outros sentidos.

O espaço, por ter um caráter multidimensional, torna a sua representação muito difícil e, ao entender parte desse processo histórico, Zevi (2000, p. 30) identifica outras formas de representação que surgiram, como as plantas, os cortes, as elevações e, posteriormente, a fotografia. O que todas elas têm em comum é que nenhuma consegue caracterizar o ambiente espacial de forma plena, o que não significa que elas não possam evoluir, serem aprofundadas ou até substituídas, pois são essas as representações disponíveis na atualidade.

Com a consolidação dos *softwares* de modelagem na década de 1990, a arquitetura viu outra forma de ser representada. Os programas *Computer Aided Design* (CAD) ajudaram muito com a concepção de volumes em tempo real, facilitando e reduzindo muito o tempo de trabalhos que, em geral, demorariam um tempo significativamente se fossem desenhados à mão (COSTA JUNIOR, 2012, p. 88).

Em alternativa ao CAD, surge então o *Building Information Modeling* (BIM), descrito por Eastman *et al* (2014, p. 1) como uma tecnologia capaz de agregar informações importantes aos elementos construtivos, de auxiliar na integração entre fase de projeto com a construção, de diminuir o tempo de execução e de evitar alterações decorrentes da falta de comunicação entre as etapas.

O que diferencia as tecnologias CAD e BIM é que a segunda, como mencionado anteriormente, apresenta objetos imbuídos de informações construtivas. Esse aspecto, que é a base dessa linguagem, se chama parametria, o qual define características e cria regras e parâmetros que determinam a geometria do objeto e como ele se comporta em um ambiente real e construído. A utilização de objetos paramétricos permite a elaboração de geometrias mais complexas que seriam inviáveis caso essa tecnologia não fosse utilizada (EASTMAN *et al*, 2014, p. 25).

Outro recente método de representação é a realidade aumentada, que consiste em uma forma de interagir e visualizar objetos virtuais inseridos no mundo real. Seu surgimento se deve à evolução dos *softwares* de modelagem e pode ser considerado como o futuro para o *marketing* e para a apresentação de projetos (CUPERSCHMID; RUSCHEL; FREITAS, 2012, p. 50).

Dentre as técnicas de representação da arquitetura existentes, a maior parte destaca um aspecto específico do espaço. Por ser composto por várias dimensões, não é algo simples reproduzi-lo, por exemplo, as maquetes que podem mostrar a totalidade de uma obra, mas não a sua escala correta, o que é completo oposto da fotografia. Segundo Zevi (2000, p. 50-51), a cinematografia, método que surgiu a partir da fotografia, apesar de não ser uma técnica focada no uso arquitetônico, seria capaz de solucionar esse problema e ser de grande importância para a arquitetura.

2.2 BREVE CONTEXTO DA PRODUÇÃO CINEMATOGRÁFICA E DOS VIDEOGAMES

2.2.1 O contexto cinematográfico

A primeira aparição de algo que remetia ao cinema surgiu com os irmãos Auguste e Louis Lumière, que criaram uma máquina fotográfica, em 1895. Essa criação era capaz de movimentar a película fotográfica após a impressão, criando uma continuidade visual entre as fotos (ZEV, 2000, p. 50).

O Cinematógrafo, como era chamado pelos irmãos Lumière, não surgiu ao acaso, como cita Bernadet (1980, p. 11-14), mas em uma época em que os esforços de vários cientistas e artistas se centralizavam na tentativa de inventar uma forma de criar uma imagem em movimento. Os criadores pensavam que essa invenção seria esquecida, porém, a imagem em preto e branco em movimento conquistou o público por trazer a impressão de que ele estaria representando a própria vida e a realidade. Para Bernadet (1980, p. 23), o sucesso do Cinematógrafo entre o público e a possibilidade de serem tiradas cópias, que facilitam muito a distribuição dos títulos, criaram um ambiente perfeito para elevar o cinema como ao *status* de arte dominante.

A partir de 1910, as produções de cinema se desenvolveram muito, multiplicando seus recursos graças à industrialização do meio. Com essa evolução, foi possível a elaboração de novos tipos de filmes, com uma linguagem narrativa, permitindo que fossem compartilhadas histórias das mais diversas, algo alavancado pelas vanguardas europeias (KORNIS, 2008, p. 9).

O cinema, como qualquer criação do ser humano, evolui com o tempo, não somente com relação à sua tecnologia, mas também ao fenômeno cultural. Esse aspecto pode ser visto claramente pelo gradual aumento da complexidade das produções cinematográficas ao longo dos anos, o que considera desde o mérito da narrativa até a movimentação da câmera e a captação do ambiente em vários planos e cortes, situações que só foram possíveis com a evolução do público. Esse progresso se alia, certamente, à tecnologia, que possibilita evoluções muito marcantes, como o desenvolvimento do som, que passou a ser parte fundamental da vasta maioria dos filmes, salvo raras exceções (BERNADET, 1980, p. 34-35; 46).

O estilo dos filmes atuais deriva de uma Hollywood pós 1975. Os Estados Unidos passaram por uma das maiores crises da sua história, e, nesse contexto, a indústria cinematográfica precisou se reinventar para atrair mais público e investimento. Criou-se, nesse sentido, o termo *blockbuster*, um filme que prioriza o espetáculo e a ação em troca do desenvolvimento e da trama. Por mais que muitos filmes não se categorizam dentro do gênero, esse contexto moldou a indústria dos filmes como conhecemos hoje (MASCARELLO, 2006, p. 335).

A relação entre a arquitetura e o cinema começa quando os filmes são inseridos em um espaço, seja real ou fictício. Nesse sentido, Martins (2018, p. 9; 11) define que a prática arquitetônica é a consequência das relações sociais, políticas e culturais de vários povos em várias localidades, com particularidades geográficas e identidades diferentes. Como o cinema está intimamente relacionado aos ambientes, esses servem como base de suas histórias, sendo utilizados para aprofundar a trama e as relações dos personagens com o espaço.

A arquitetura se mostra presente nas produções de cinema, visto que a maior parte dos filmes está situada em determinado espaço. Um grande título que pode ser referenciado para exemplificar isso é o filme *Parasita* (2019), de *Bong Joon-ho*, ganhador de quatro prêmios do Oscar, incluindo o de melhor filme. Com o intuito de melhor transmitir as sensações e as emoções, o diretor e o designer, Lee Ha Ju, realizaram o projeto arquitetônico da casa na qual as personagens passam a maior parte do tempo, sendo pensada inteiramente para o desenvolvimento da obra (FABRO, 2020).

As produções audiovisuais não se limitam aos cinemas, tendo representatividade na televisão também, porém, seu processo de desenvolvimento ocorreu de forma muito diferente, com linhas temporais distintas. A primeira exibição televisiva, como apontado por Souza (2020), foi o filme *The Queen's Messenger*, que estreou em 1928 na estação de TV experimental W2XAD, hoje WRGB, da empresa *General Eletrics*, em Nova York, e marcou o primeiro passo para os programas de televisão modernos. Foi apenas em 1946, na emissora britânica BBC, que estreou a série *Pinwright's Progress*, inaugurando o formato *sitcom*, um dos gêneros precursores das séries de televisão. A produção, que contava com dez episódios de 30 minutos, era uma comédia que envolvia a personagem principal, J. Pinwright, e seus parceiros em situações do dia a dia (SAUL, 2019).

Esse modelo atingiu sucesso internacional, propiciando um ambiente com várias produções distintas. Devido à sua estrutura, episódios, conquistou um espaço na internet e em canais na TV aberta e fechada, engajando o público e permitindo que a narrativa e as personagens sejam mais complexos e aprofundados (PINHEIRO *et al*, 2016, p. 16-17).

2.2.2 O contexto dos videogames

A história dos *videogames* iniciou, em 1958, com Willian Higinbothan⁴, que se utilizou de um computador fabricado para calcular trajetórias de mísseis. Seu feito ficou conhecido como o primeiro jogo eletrônico da história, o *Tennis for Two*. Esse jogo, porém, foi restrito apenas ao laboratório e

⁴ Willian Higinbothan foi um pesquisador americano que contribuiu com o desenvolvimento da bomba atômica. Após os desastres em Hiroshima e Nagasaki, ele e outros cientistas criaram uma Federação para evitar a proliferação de bombas atômicas. Em 1958, trabalhava no Laboratório Nacional de Brookhaven (NYITRAY, 2011, p. 96).

ao computador em que foi criado, fazendo com que a atenção das pessoas se voltasse para outro, o *Spacewar!*, desenvolvido em 1962 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (DILLON, 2016, p. 4-5).

A evolução dos jogos se deu de forma constante, mas lenta. Em 1983, contudo, ocorreu a queda dos *videogames*, reduzindo o valor de empresas do setor, devido à opinião pública, à baixa qualidade, à saturação de mercado e à concorrência com os computadores (DILLON, 2016, p. 70).

Essa crise, no entanto, durou pouco, porque, em 1985, a empresa *Nintendo* decidiu investir em um novo videogame, o *Nintendo Entertainment System* (NES), que foi um grande sucesso e deu o fôlego que a indústria precisava, retomando seu crescimento, agora mais acelerado (DILLON, 2016, p. 95).

A partir da década de 1990, os *videogames* se tornaram tridimensionais; com essa profundidade, toda a indústria cresceu em popularidade, permitindo a criação de mundos mais realistas e de maior complexidade. (RECHSTEINER, 2020).

O próximo passo da evolução dos *videogames* foi a Realidade Virtual, algo conquistado por conta do avanço de todas as tecnologias envolvendo os computadores e a programação. Essa inovação permitiu que o universo virtual tridimensional, não só para os jogos eletrônicos, fosse imersivo e intuitivo para o usuário, possibilitando a movimentação e a interação desse mundo imaginário inserido no contexto real por meio de dispositivos tecnológicos utilizados pelos usuários (TORI; KIRNER, 2006, p. 1-6).

Nesse contexto, evoluíram tanto os jogos quanto a arquitetura e o urbanismo. Enquanto um se utiliza das ferramentas de desenvolvimento de cenários e modelagem provenientes dos jogos, o outro prioriza a contratação de profissionais da área para contribuir com seus conhecimentos e percepção estética (COSTA JUNIOR, 2012, p. 8).

Para Joson (2022), os jogos e os ambientes virtuais, por conta do avanço da tecnologia, têm mundos cada vez mais reais, sendo essa uma oportunidade ideal para experienciar a arquitetura, que, como descreve a autora, pode ser vista em quatro perspectivas: o espaço, que consiste no ambiente ao redor do jogador; a construção, que são as edificações as quais compõem o espaço e dão profundidade e contexto à narrativa; a materialidade, que dita a sensação que o ambiente quer passar, se assemelhando muito à escolha de materiais no mundo real; e, por fim, a luz, que cria experiências únicas dependendo de sua falta ou excesso, guia o jogador e serve para unir todas as outras perspectivas em um conjunto, interagindo diretamente com elas.

Um dos maiores exemplos da arquitetura representada nos jogos é a franquia *Assassin's Creed*, da empresa Ubisoft. O jogador vivencia o personagem em vários períodos históricos; há um mapa em

que se replica a época, inclusive com construções históricas, o *Assassin's Creed II*, que conta com a presença de profissionais da arquitetura no processo de criação (SAGA, 2015).

Ao considerar os espaços virtuais, a virtude da arquitetura não está em representá-los o mais realistas e factíveis possível, mas sim na sua capacidade de transmitir experiências e construir narrativas. Para atingir esse objetivo, conforme relata Stouhi (2020), existem profissionais que trabalham especificamente com a construção de ambientes fictícios, os chamados *designers* de cenários e *designers* de ambientes virtuais, que têm o papel de representar o espaço e a arquitetura nos jogos.

3. CORRELATOS

Com base na hipótese inicial, acredita-se que o filme *Parasita* (2010), resgatado do artigo publicado em simpósio pelos autores (LIBARDONI; OLDONI, 2022a), e o longa-metragem *A Origem* (2010), além da série *Game of Thrones* (2011-2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007), discutidas em outra publicação dos autores (LIBARDONI; OLDONI, 2022b), são os mais lembrados pelas pessoas quando se pensa em arquitetura, pois eles apresentam e ressaltam o tema em sua narrativa e construção visual.

O quadro a seguir apresenta, de maneira breve, cada um dos correlatos, acompanhados de imagens, separados por categorias que explicam qual a relação de cada um com a arquitetura. Para mais informações referentes às obras citadas, sugerimos consultar os artigos originais.

Quadro 1 – Apresentação de Correlatos

Correlatos	Imagens	Categoria	Apresentação	Relação com a Arquitetura
<i>A Origem</i>	<p>Figura 1 – Paris Distorcida</p>  <p>Fonte: <i>A Origem</i> (2010).</p>	Filme	<p>O Filme utiliza-se de sonhos e do imaginário dos personagens como elemento narrativo. O protagonista é um ladrão de sonhos que participa de uma missão para implantar uma memória (KNÖPPLER, 2015).</p>	<p>Na narrativa, os arquitetos são aqueles responsáveis por criar e manipular os sonhos (KNÖPPLER, 2015). Várias localidades são utilizadas para representar estilos arquitetônicos diferentes (MAMMADZADE, 2021).</p>
<i>Parasita</i>	<p>Figura 2 – Residência dos Parks</p>  <p>Fonte: <i>Parasita</i> (2019).</p>	Filme	<p>Produção coreana ganhadora de Oscar, o filme trata da desigualdade e aborda o tema a partir de duas famílias, da relação entre elas e das residências em que elas moram (CRUZ, 2020).</p>	<p>A mansão foi idealizada e projetada para as filmagens da produção (WALLACE, 2019). A cenografia e a fotografia enfatizam e destacam a arquitetura (CHANDRAN et al, 2021). Arquitetura das casas é usada para mostrar desigualdade das famílias (O'FALT, 2019).</p>
<i>Game of Thrones</i>	<p>Figura 3 – <i>King's Landing</i></p>  <p>Fonte: <i>Irish Mirror</i> (2016).</p>	Série	<p>Seriado de fantasia medieval que se passa em mundo fictício no qual habitam seres místicos. São abordados temas muito reais, como relações políticas, sociais e religiosas entre povos que vivem em regiões distintas (LARRINGTON, 2016).</p>	<p>Várias obras reais foram utilizadas de referência para embasar as características dos diversos locais da história (SISSON, 2019). Presença de arquitetura gótica, pura ou misturada com outros estilos, para ambientar o mundo na era medieval (HAMLYN, 2014).</p>
<i>Assassin's Creed</i>	<p>Figura 4 – Representação de Veneza</p>  <p>Fonte: Archdaily (2015).</p>	Jogo	<p>Com mais de 21 jogos lançados, cada um com história, personagens, época e locais diferentes, a trama que os une é a disputa entre templários e assassinos (POLITOPOULOS et al, 2019).</p>	<p>Cada jogo tem um mapa interativo, que é como uma reconstrução fiel e detalhada de uma cidade em um período histórico específico, com detalhes como organização urbana e estilos arquitetônicos (POLITOPOULOS et al, 2019).</p>

Fonte: Organizado pelos autores a partir de Libardoni e Oldoni (2022a) e Libardoni e Oldoni (2022b).

Após a escolha e a apresentação dos quatro correlatos, é possível entender os motivos pelos quais esses foram selecionados como as obras mais plausíveis de serem lembradas pelo público, visto que, tanto em história como em produção, estão todos diretamente ligados à arquitetura.

4. METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa bibliográfica, definida por Gil (2007, p. 54) como o método que busca informações e referências escritas previamente ao levamento teórico em publicações, geralmente livros ou artigos científicos. Tal recurso foi amplamente utilizado neste trabalho, sobretudo, nas etapas de fundamentação teórica e escolha e estudo dos correlatos.

Devido à escolha e ao teor da problemática desta pesquisa, foi necessário o uso do estudo de caso, utilizado para aprofundar o conhecimento sobre os correlatos escolhidos: os filmes *A Origem* (2010) e *Parasita* (2019), a série *Game of Thrones* (2011-2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007). Esse método também foi empregado na análise e no desenvolvimento de questionários, os quais, segundo Gil (2008, p. 121), são formas de obter informações dos indivíduos respondentes por meio de perguntas específicas formuladas em volta do tema estudado. Os questionários auxiliam na geração de dados sobre a população pesquisada, que são analisados e utilizados para comprovar ou refutar as hipóteses da pesquisa.

O questionário desenvolvido (Apêndice A) foi fundamentado nos temas desta pesquisa e contém: quatro questões para definir público - 1) Qual estado você mora?; 2) Qual cidade você mora?; 3) Qual seu gênero?; 4) Qual sua faixa etária -, oito questões objetivas - 5) Qual seu nível de conhecimento sobre arquitetura?; 6) Quais destas formas de entretenimento você mais consome?; 8) Há quanto tempo você consome este tipo de conteúdo?; 9) Com qual frequência você consome esse tipo de entretenimento?; 10) Você já demonstrou interesse em pesquisar quais influências arquitetônicas foram usadas em algum filme, jogo ou série?; 11) Você já visitou algum lugar por ter o visto (real ou inspirado) em um filme, série ou jogo?; 13) Qual a chance de você procurar um filme, série ou jogo, com base na arquitetura presente nele?; 14) Você se vê influenciado a ter mais interesse na arquitetura presente nos filmes, séries e jogos por causa dessa pesquisa?, uma questão aberta - 7) Qual série, filme ou jogo vem em sua mente quando você pensa em arquitetura? – e, por fim, uma questão mista, que consiste em alternativas objetivas com uma opção aberta - 12) Qual sua opinião quando um filme, série ou jogo dá destaque para a arquitetura que aparece nele? -. As questões foram formuladas de modo que os dados pudessem colaborar na comprovação ou refutação da hipótese de pesquisa.

A população delimitada para a aplicação do formulário foram os habitantes com acesso à internet do estado do Paraná, haja vista que foi formatado em modelo digital e desenvolvido no aplicativo *Google Forms*. A distribuição foi realizada por meio de redes sociais, em especial, o *WhatsApp*.

Para obter o número exato de questionários a serem aplicados, utilizou-se o Cálculo de Amostras para Populações Infinitas (Figura 8), elaborado por Gil (2008, p. 96) para ser usado em casos em que a população investigada é maior que 100.000 indivíduos, como é o caso desta pesquisa. Essa fórmula apresenta critérios que devem ser definidos pelo pesquisador para garantir a confiabilidade do estudo, sendo eles: a margem de erro máximo, delimitada em 5%; a confiança, em 95%, que gera um desvio padrão de 2 pontos; e, por fim, a porcentagem em que o fenômeno se verifica. No caso deste estudo, trata-se da porcentagem dos habitantes do estado do Paraná com acesso à internet, que é de 67,2%, valor obtido por meio dos dados do Censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2016, disponibilizados pelo site Bem Paraná (2021).

Figura 5 – Cálculo de Amostras para Populações Infinitas

$$n = \frac{\sigma^2 p \cdot q}{e^2}$$

onde: n = Tamanho da amostra

σ^2 = Nível de confiança escolhido, expresso em número de desvios-padrão

p = Percentagem com a qual o fenômeno se verifica

q = Percentagem complementar ($100 - p$)

e^2 = Erro máximo permitido

Fonte: Gil (2008, p. 96).

Figura 6 – Resolução do cálculo de Amostragem

$$n = \frac{2^2 67,2 \cdot 32,6}{5^2} \therefore \frac{4 \cdot 2.204,16}{25} \therefore n = \frac{8.816,64}{25} \therefore n \cong 352,67$$

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Definida por meio do cálculo em 352,67, e arredondada para 353, a quantidade mínima de amostragem foi alcançada com um total de 355 respostas, reunidas do dia 8 de agosto de 2022 até o dia 11 de novembro de 2022. As respostas são analisadas com base nos métodos quantitativos e qualitativos, descritos por Goldenberg (2004, p. 62) como interdependentes e que, se usados de forma conjunta, permitem uma análise mais ampla e de maior confiança para sua pesquisa.

A fim de responder à problemática da pesquisa, alcançar o objetivo geral e comprovar ou refutar a hipótese inicial. A análise e a discussão dos dados obtidos pelas respostas do questionário foram organizadas desta forma:

- (i) Análise quantitativa e qualitativa das questões objetivas e mista: foram organizados gráficos indicando a porcentagem dos dados; a questão mista teve as respostas filtradas e posteriormente disponibilizadas em gráfico;
- (ii) Análise quantitativa e qualitativa da questão aberta: foi realizada uma curadoria das respostas para filtrar, organizar e verificar as respostas do público, de modo a coletar informações que colaborassem na comprovação ou refutação da segunda parte da hipótese formulada no início da pesquisa;
- (iii) Depois de colhidas, dispostas em gráficos em forma de porcentagem e analisadas, as respostas foram sintetizadas para que seja feita a discussão e a análise final da pesquisa.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

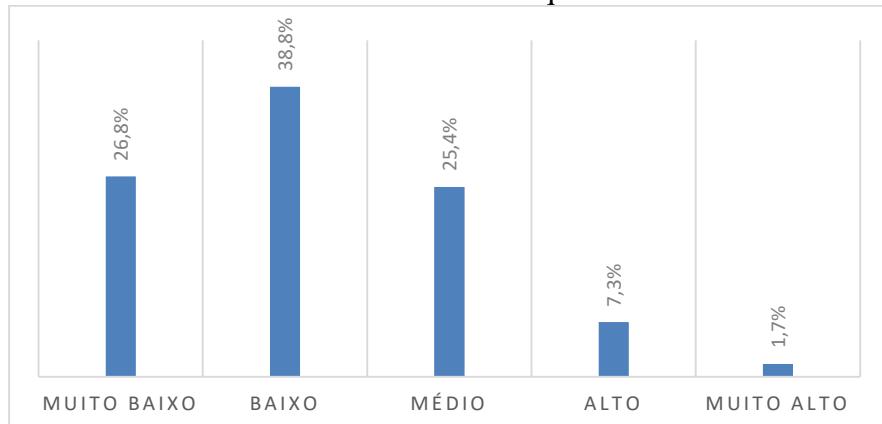
Nesta etapa da análise, foram desenvolvidos gráficos individuais para cada questão, e os resultados são dispostos em forma de porcentagem. As quatro primeiras perguntas do questionário objetivavam definir o recorte do público, com informações como: o estado e a cidade em que a pessoa mora (foram válidas as respostas de pessoas que moram no estado do Paraná), o gênero (o perfil foi de 62,5% de mulheres e 37,5% de homens) e, por fim, a faixa etária (1,4% até 15 anos, 12,4% entre 16 e 20 anos, 27,6% entre 21 e 25 anos, 10,7% entre 26 a 30 anos e, por fim, 47,9% 31 anos ou mais).

5.1 ANÁLISE QUANTITATIVA E QUALITATIVA DAS QUESTÕES OBJETIVAS E MISTA

Como explicado na seção 4, o questionário foi dividido em perguntas objetivas, mista e aberta. Retirando-se as questões que definem o público da amostragem (questões 1 a 4), as objetivas foram 5 e 6, 8 a 11, 13 e 14, a aberta é a número 7 e a questão mista número 12.

Os dados referentes à questão 5, nível de conhecimento da pessoa sobre arquitetura, estão organizados no Gráfico 1.

Gráfico 1 – Nível de conhecimento em arquitetura

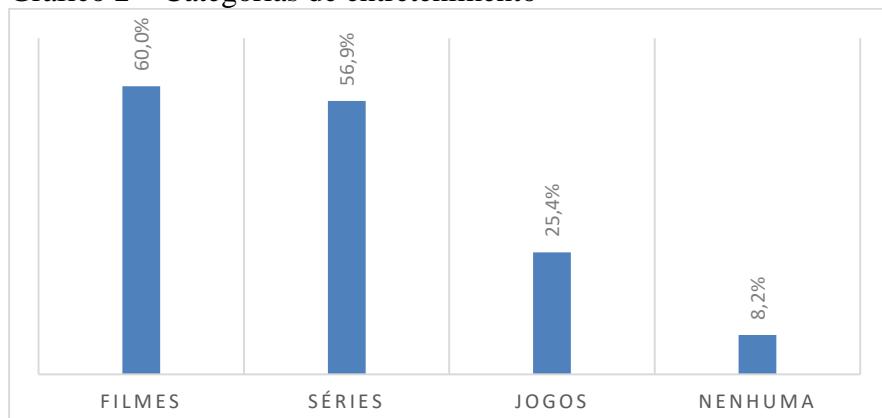


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Saber o quanto as pessoas têm de conhecimento sobre arquitetura permite separar a população de entrevistados e verificar a relação que sua familiaridade, ou a falta dela, tem com o tema e as outras questões desenvolvidas. As respostas obtidas foram de que 26,8% dos entrevistados têm nível de conhecimento *muito baixo* em arquitetura, ao passo que 38,8% têm um nível *baixo* - essas duas categorias somando 65,7% do público -, 25,4% um nível *médio*, 7,8% apresentando um nível *alto* e, por fim, 1,7% um nível *muito alto* - as últimas duas categorias totalizam 9% dos entrevistados.

A questão 6 diz respeito ao tipo de mídia de entretenimento consumido pelos participantes da pesquisa, podendo haver mais de uma ou nenhuma opção escolhida. As respostas encontram-se no Gráfico 2.

Gráfico 2 – Categorias de entretenimento



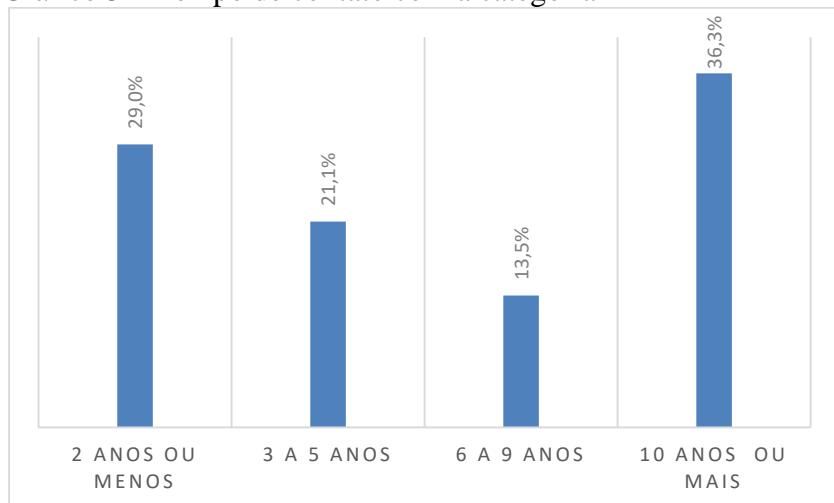
Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

As três modalidades escolhidas foram apresentadas e brevemente contextualizadas na seção 2 deste trabalho, sendo uma parte importante no desenvolvimento do tema e na formulação do questionário. Com isso, os dados obtidos são de que 60% dos indivíduos consomem a categoria de filmes, 56,9% assistem a séries e, por fim, 25,4% utilizam os jogos, sendo essa a modalidade menos

consumida. Além desses dados, 7,3% do público informou não se entreter com nenhuma das categorias.

A questão 8 contemplou o tempo empreendido pelo indivíduo nas diferentes formas de entretenimento. As informações constam no Gráfico 3.

Gráfico 3 – Tempo de contato com a categoria

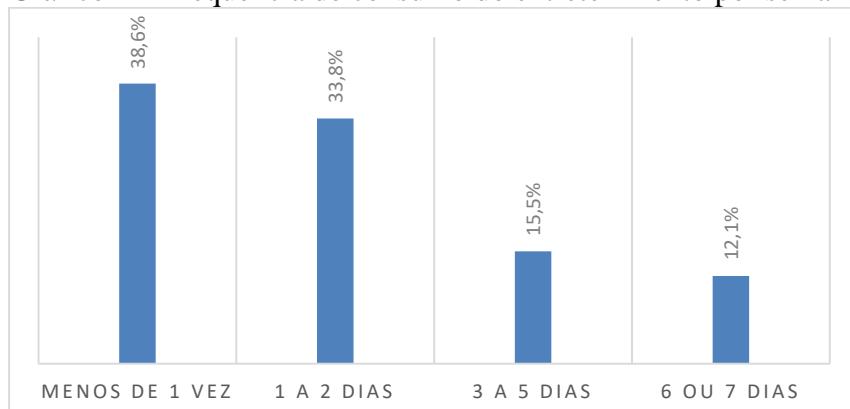


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Assim como o nível de conhecimento em arquitetura é importante para criar parâmetros para o público, o tempo em que a pessoa tem contato ou consome determinado tipo de entretenimento tem a mesma finalidade. As respostas da população da amostragem foram bem diversificadas, com 29% das pessoas que tiveram dois anos ou menos de contato, 21,1% três a cinco anos, 13,5%, a menor porcentagem, entre 6 e 9 anos, e 36,3%, a maior porcentagem, que consomem produtos de entretenimento há 10 anos ou mais.

Parecida com a questão anterior, a pergunta 9 concentrou-se na frequência, em dias de semana, em que o indivíduo consome determinado tipo de entretenimento, como indica o Gráfico 4.

Gráfico 4 – Frequência de consumo do entretenimento por semana

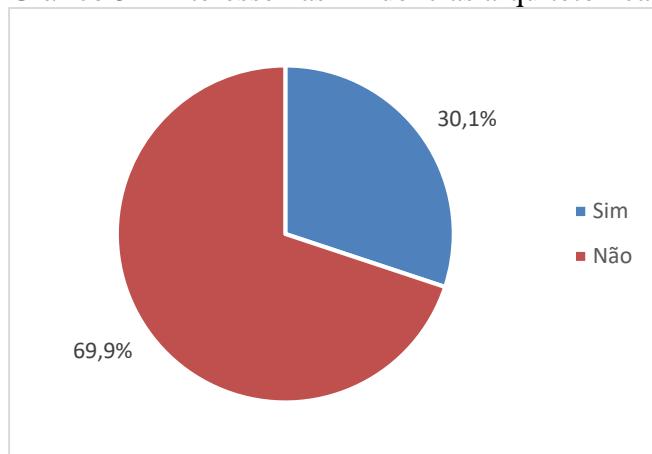


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Nesta questão, os dados obtidos evidenciam que há um fenômeno inversamente proporcional do número de pessoas com a quantidade de dias que consomem as três categorias de entretenimento em uma semana. Da totalidade de participantes, 38,6% envolvem-se com uma das categorias pelo menos uma vez por semana, 33,8% entre um e dois dias por semana, 15,5% entre 3 e 5 dias semanais, representando, por fim, 12,1% entre 6 e 7 dias em uma semana.

Com apenas duas opções, a questão 10 divide os indivíduos entre aqueles que já demonstraram interesse em pesquisar as referências e as influências usadas em algum filme, série ou jogo, opção *sim*, representando 30,1% das pessoas, e aqueles que não se interessaram, opção *não*, representando 69,9%, como se visualiza no Gráfico 5.

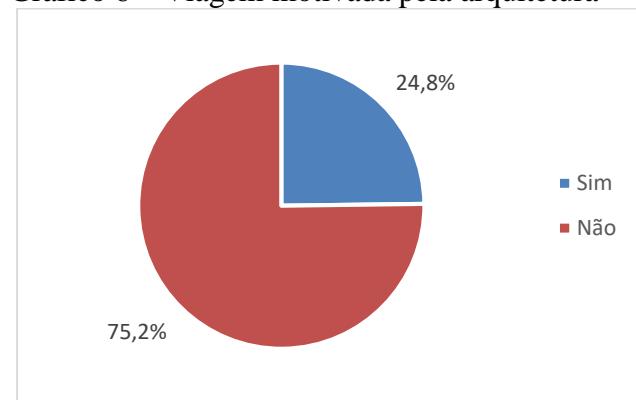
Gráfico 5 – Interesse nas influências arquitetônicas



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

A pergunta 11 (Gráfico 6), também com duas alternativas, questionou aos participantes se já viajaram para algum lugar por causa de um filme, série ou jogo (opção *sim*), sendo que 24,8% fizeram isso, a opção *não* para aqueles que nunca viajaram com esse motivo, totalizando 75,2%.

Gráfico 6 – Viagem motivada pela arquitetura



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

A pergunta 12 tinha caráter misto. Com auxílio no Gráfico 7, é possível observar que, apesar de haver a opção, apenas quatro indivíduos escreveram as suas próprias respostas. Duas delas podendo ser configuradas como a opção *valoriza a produção do filme*, contabilizando 64%, e as outras duas podendo ser encaixadas na opção *não me importo*, somando 13,3%. Há também os que acham que o valor da obra não tem impacto para elas (21,6%) e que gostariam que outros aspectos fossem priorizados na produção (1,1%).

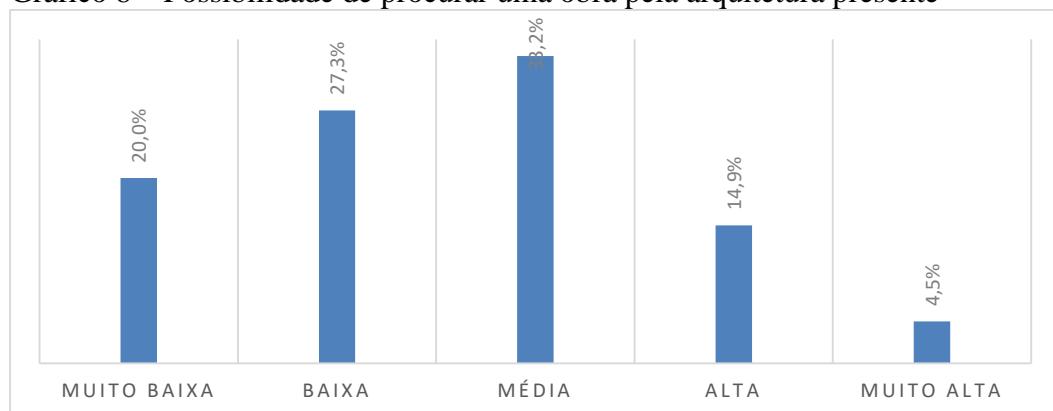
Gráfico 7 – Valor da arquitetura nas mídias de entretenimento



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

As respostas à questão 13, referente à possibilidade de os participantes procurarem uma obra dessas categorias de entretenimento com base na arquitetura contida nela, podem ser observadas no Gráfico 8, distribuídas em possibilidade muito baixa 20%, baixa 27,3%, média 33,2%, alta 14,9% e muito alta 4,5%.

Gráfico 8 – Possibilidade de procurar uma obra pela arquitetura presente

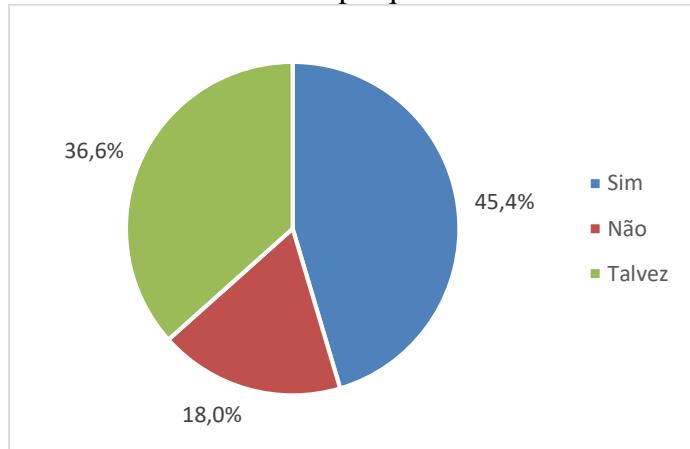


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Chegando ao fim das questões objetivas, a pergunta 14 (Gráfico 9) levanta a possibilidade de a pesquisa ter influenciado os respondentes a ter mais interesse pela arquitetura presente nas mídias de

entretenimento, dividindo o público entre aqueles que responderam *sim* à pergunta (45,4%), os que responderam *talvez* (36,6%) e, por fim, os que não se viram influenciados pela pesquisa e responderam *não* (18%).

Gráfico 9 – Influência da pesquisa



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Com base nas respostas às perguntas objetivas, é possível constatar que 91% do público atingido não tem conhecimento elevado sobre arquitetura, 97,2% consomem ao menos uma dessas categorias de entretenimento (filmes, séries e jogos) e 64% acreditam que a presença da arquitetura valoriza as obras.

Apenas com esses três dados é possível analisar que há espaço para a divulgação e popularização da arquitetura nos meios de entretenimento, visto que, a partir da questão 14, foi verificar que 45,4% dos entrevistados foram influenciados a buscar mais sobre o tema.

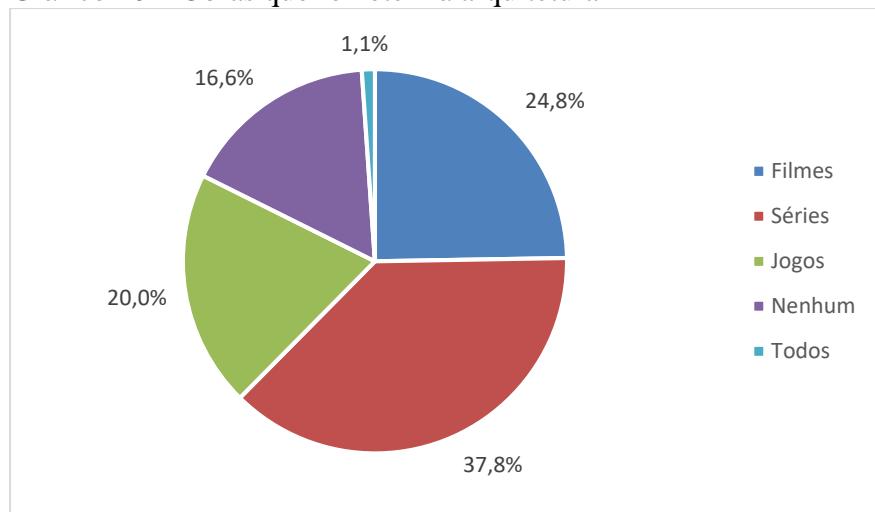
A observação e o estudo das demais perguntas, além da retomada dessas já citadas, foram feitas na próxima seção, momento em que as respostas foram correlacionadas a fim de atingir uma análise mais profunda e de obter dados mais específicos que ajudem a atingir o questionamento inicial e o objetivo da pesquisa.

5.2 ANÁLISE QUANTITATIVA E QUALITATIVA DA QUESTÃO ABERTA

Prosseguindo com a análise, tem-se a questão número 7, uma pergunta aberta a partir da qual os indivíduos responderam qual seria o filme, a série ou o jogo que mais remetiam, em suas visões, à arquitetura. Alguns informaram mais de uma opção na questão, assim, para manter igualdade no valor de cada resposta, apenas a primeira opção escrita foi considerada.

Das 355 respostas, como se visualiza no Gráfico 10, 59 pessoas (16,6%) responderam que nada remetia ao tema, 88 (24,8%) escolheram um filme, 133 (37,8%) uma série, das quais 65 são *reality shows* ou seriados de construção, reforma ou apresentação de casas e interiores, e 68 são de demais seriados não relacionados diretamente à arquitetura, os dois somando, 71 (20%) um jogo e, por fim, as últimas quatro respostas, correspondentes a 1,1% do público, respondeu que a arquitetura está presente em todas as obras.

Gráfico 10 – Obras que remetem à arquitetura

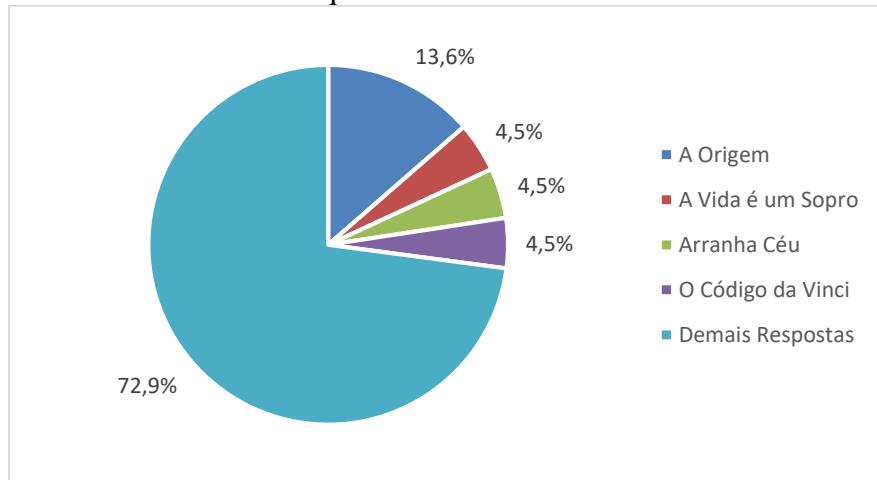


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Das 355 respostas, 292 delas mencionaram uma obra específica, correspondendo a 82,2% do total, dessas, houve 120 feedbacks únicos e 39 mais de um voto. Para obter dados mais precisos da preferência dos indivíduos por determinadas obras, as escolhas foram divididas por categoria de entretenimento, sendo evidenciadas apenas as três mais votadas em cada uma elas.

Entre as 88 respostas da categoria de filmes (Gráfico 11), a opção mais votada foi o longa-metragem *A Origem*, com 13,6%, ou 12 votos. Em seguida, tem-se, *A vida é um Sopro*, filme sobre o arquiteto Oscar Niemeyer, *O Código da Vinci* e *Arranha Céu*, os três empatados com 4,5% das respostas. As demais obras escolhidas representaram 72,9% do total.

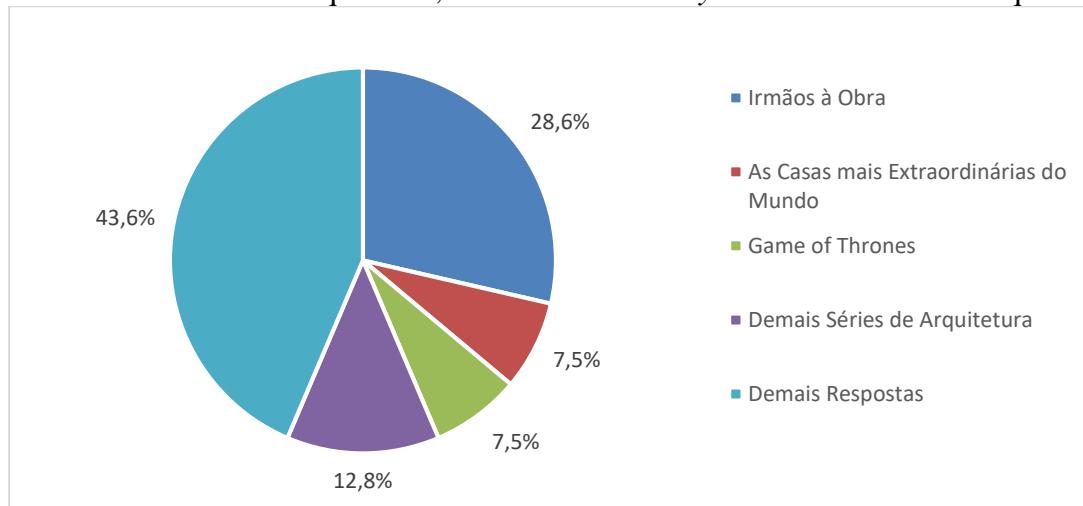
Gráfico 11 – Filmes e arquitetura



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Para a categoria de séries, foi necessário criar dois gráficos. O primeiro (Gráfico 12) considera as respostas sobre séries e *reality shows* de arquitetura e *design* de interiores. Essa separação foi realizada, pois um número expressivo de 48,9% das 133 respostas contabilizadas escolheu esse gênero, das quais apenas *Game of Thrones*, com 7,5% dos votos, não é diretamente relacionado ao tema em destaque. Esse gênero de séries está separado das demais respostas porque as pessoas que o assistem já têm interesse ou conhecimento prévio sobre arquitetura e para obter dados relativos às séries que não foram vistas com esse intuito.

Gráfico 12 – Séries e Arquitetura, considerando *reality shows* e seriados de arquitetura e *design*

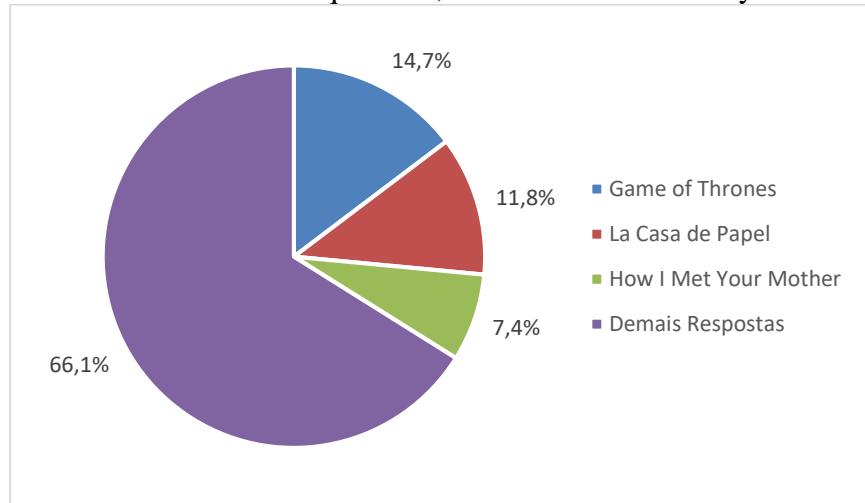


Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Em seguida, foram considerados os 68 votos restante da categoria de séries, subtraindo as outras 65 respostas, como explicado no parágrafo anterior. Nesse cenário, como evidenciado no Gráfico 13, sem adicionar votos a nenhuma das obras que permaneceram contabilizadas, a série *Game of Thrones*

pula para o primeiro lugar, com 14,7% das respostas, seguida pela série espanhola *La Casa de Papel*, com 11,8% dos votos, e a série de comédia *How I Met Your Mother*, com 7,4% dos votos. As demais respostas totalizaram 66,1%.

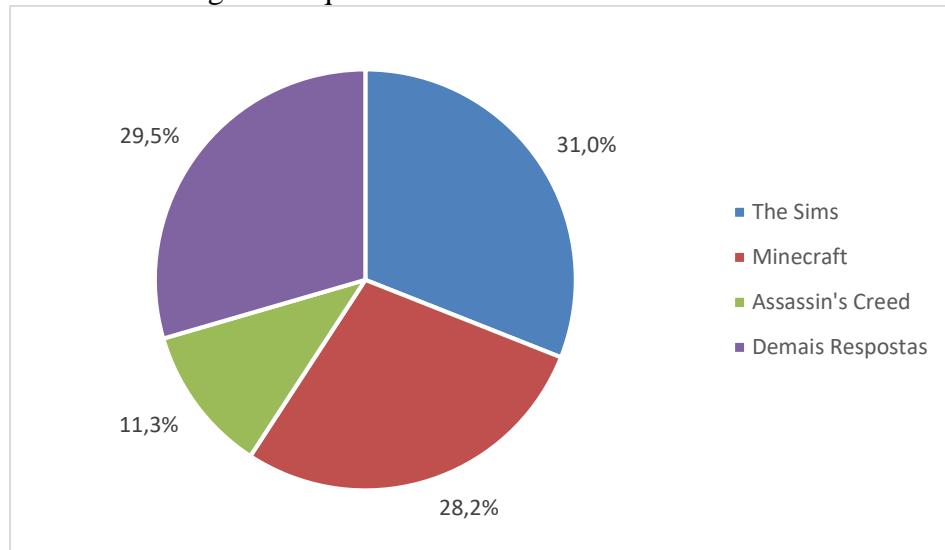
Gráfico 13 – Séries e Arquitetura, desconsiderando reality shows e seriados de arquitetura e design



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

A última categoria a ser apresentada são os jogos, que obteve 71 respostas. Foram três as opções que mais se destacaram em comparação às outras: *The Sims*, com 31% dos votos, *Minecraft*, com 28,2% das respostas, e *Assassin's Creed*, com 11,3% dos votos. As demais respostas, individualmente, não tiveram a mesma expressão em votos e contabilizaram, somadas, 29,5%, como pode ser observado no Gráfico 14.

Gráfico 14 – Jogos e Arquitetura



Fonte: Desenvolvido pelos autores a partir das respostas obtidas no questionário (2022).

Após a análise que engloba todas as respostas da questão 7, as informações foram dispostas e organizadas a fim de obter dados precisos da popularidade das obras escolhidas em cada tipo categoria de entretenimento, possibilitando a visualização de que o longa-metragem *A Origem* (2010) foi o mais associado à arquitetura. Na categoria séries, desconsiderando aquelas em que o tema central é arquitetura, a fantasia medieval *Game of Thrones* (2011-2019) foi a série indicada como sendo a que mais remete à arquitetura. Por fim, no caso dos jogos, o simulador *The Sims* (2000) foi ressaltado pelos respondentes como remetendo à arquitetura.

5.3 RESULTADOS

Após a análise do questionário aplicado, nesta subseção, são sintetizados os resultados obtidos, de modo a responder aos questionamentos que motivaram esta investigação.

Este momento se inicia com a questão 5, que, a partir de análise qualitativa e quantitativa dos resultados, é possível observar que, dos indivíduos que responderam ao questionário, 65,7% deles consideraram ter conhecimento baixo ou muito baixo em arquitetura, ao passo que 25,4% têm conhecimento médio e 9% um conhecimento alto ou muito alto. Isso evidencia que grande parte das pessoas (público restrito ao estado do Paraná e com faixa etária diversa), não tem ou tem muito pouca familiaridade com o tema arquitetura, fato que não impede que 48,1% deles busquem (chances média e alta), conforme as respostas à questão 13, alguma forma de entretenimento por causa da arquitetura presente nas obras de entretenimento. Continuando essa linha de raciocínio, a questão 12 revelou que 85,6% das pessoas gostam quando há a presença da arquitetura em um filme, série ou jogo, e 64% das respostas são de indivíduos que acreditam que a arquitetura confere mais profundidade à obra, valorizando-a.

O público foi inquirido sobre duas situações em que é necessário um esforço físico ou mental e uma disposição para querer saber mais ou vivenciar a arquitetura. A primeira delas, na questão 10, se refere ao ato de buscar e pesquisar alguma referência ou estilo arquitetônico que utilizado ou que serviu de inspiração para uma obra, sendo que 30% se mostraram inclinados à prática. A segunda, na questão 11, se refere às pessoas que já viajaram para algum lugar para conhecer a arquitetura visualizada em uma das produções audiovisuais que consumiu, situação em que 25% mencionaram que tiveram tal experiência.

Um dado relevante obtido com auxílio da questão 8 permitiu que se divissem os indivíduos em dois grupos, de quase 50% cada: os que consomem essas mídias de entretenimento há mais de seis anos e os que fazem isso há menos tempo. Esse dado revela que uma em cada duas pessoas ainda não viu ou conheceu obras o tanto quanto a outra metade, o que os torna mais suscetíveis a

recomendações e conteúdos novos, um ambiente propício para a divulgação da arquitetura. É possível complementar esse pensamento com o fato demonstrado por meio da questão 9, revelando que 61,4% das pessoas desfrutam dessas formas de lazer ao menos uma vez por semana. Logo, mais da metade das pessoas dispõe de seu tempo par consumir tais meios todas as semanas.

Por meio da questão 6, foi é possível constatar que, em média, uma a cada duas pessoas consome a mídia de filmes ou séries, ao passo que apenas uma em cada quatro é interessada em jogos. Ao usar esse dado e colocá-lo em comparação com as respostas dadas à questão 7, que considera as produções que remetem à arquitetura, nota-se que as séries têm mais representatividade entre as categorias de mídia audiovisual.

Em síntese, apesar de a maioria das pessoas conhecer pouco de arquitetura, metade delas estava disposta a procurar uma obra para consumir por causa da arquitetura. Ademais, a grande maioria demonstrou não apenas interesse, mas acredita que a presença da arquitetura dá mais valor a uma produção de entretenimento. Foi possível constatar também que a preocupação e o interesse com a arquitetura diminuem demasiadamente quando se trata de procurar ativamente o tema para além do formato midiático, ou quando se trata de viajar para outros lugares, girando em torno de um terço das pessoas, o que representa, ainda assim, uma margem considerável.

Por fim, a questão 14 avaliou se os respondentes foram influenciados por esta pesquisa, no intuito de fomentar o interesse quanto à arquitetura nas mídias de entretenimento. O resultado dessa pergunta demonstra que grande parte dos indivíduos está disposta a conhecer mais o tema, revelando que a temáticas, com mais divulgação, pode alcançar mais pessoas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu com o questionamento sobre a possibilidade de popularizar a arquitetura por meio de jogos eletrônicos e produções cinematográficas. Para solucionar esse problema, foi necessário buscar autores de diversas áreas, como Jean-Paul Sartre, da filosofia, referenciado para elucidar o significado de imaginário e imagem, e críticos da arquitetura, que relacionam tais conceitos à área de estudo. Outros aspectos discutidos foram a história e os tipos de representação da arquitetura ao longo do tempo, o papel da tecnologia na evolução dessa área, a sua aplicação no cinema e nos *videogames*, além de uma breve contextualização histórica desses meios.

Dando continuidade à pesquisa, foram apresentadas quatro obras, resgatadas Libardoni e Oldoni (2022a, e 2022b), a saber: os filmes *A Origem* (2011) e *Parasita* (2019), a série *Game of Thrones* (2011-2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007). Com base nessas obras foi

definida a hipótese de que eles seriam os mais lembrados pelo público quando pensasse em arquitetura.

Feita a apresentação dos correlatos, a metodologia do trabalho foi definida e um questionário acerca do tema foi desenvolvido e aplicado para o público interessado em produções audiovisuais, com o intuito de responder ao questionamento definido no início da pesquisa e de analisar e quantificar as respostas, comprovando ou contestando a hipótese inicial.

A partir da análise dos dados, foi possível constatar que a maior parte do público dá importância à arquitetura presente nas produções audiovisuais, porém, isso se reverte em cerca de um terço das pessoas quanto ao aprofundamento dos conhecimentos no tema ou à realização de viagens para conhecer fisicamente os locais que inspiraram as obras. Esse número não pode ser desconsiderado e, por meio da aplicação da pesquisa, metade dos participantes se viram influenciados a ter mais interesse na arquitetura presente nos filmes séries e jogos, confirmado a primeira parte da hipótese inicial, de que as produções audiovisuais podem ajudar na popularização da arquitetura.

Quanto à segunda parte do questionamento, os dados obtidos na questão 7 do questionário comprovam parcialmente a hipótese inicial, que sugeriu quais seriam as produções audiovisuais que mais apresentariam elementos da arquitetura e poderiam ser reconhecidas mais facilmente pelo público. Para concluir a análise, a hipótese foi dividida pelas categorias, sendo validada na mídia de séries, parcialmente validada na categoria de filmes (que foi a opção mais popular, porém, não pontuando nenhum voto com o filme *Parasita*) e refutada no gênero dos jogos, pois *Assassin's Creed* (2007) ocupou a terceira posição dos votos.

Para concluir, este trabalho destaca que há espaço na pesquisa científica e acadêmica e na atuação profissional da arquitetura quanto ao tema de produções audiovisuais, especificamente filmes, séries e jogos. Essa área não deve ser negligenciada por não atender aos anseios concretos da arquitetura, pois a divulgação nesse meio pode ajudar a profissão a ser mais valorizada e popularizada.

REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. María Elisa Navarro, a arquiteta que supervisionou o desenvolvimento de *Assassin's Creed II*. **Archdaily**, 18 de nov. de 2015. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/767677/maria-elisa-navarro-a-arquiteta-que-assessorou-o-desenvolvimento-de-assassins-creed-ii>>. Acesso em: 22 mai. 2022.

A ORIGEM. Direção: Christopher Nolan. Produção da Warner Bros; Legendary Pictures. Califórnia, EUA: Warner Bros, 2010. Streaming (148 min).

BEM PARANÁ. No Paraná, uma em cada cinco pessoas não usa internet. **BemParaná**, 14 de abr. de 2021. Disponível em: <<https://www.bemparana.com.br/noticia/no-parana-uma-em-cada-cinco-pessoas-nao-usa-internet>>. Acesso em: 6 out. 2022.

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

CHANDRAN, Akhila *et al* Tracing the Dynamics of Narratology in the Movie Parasite: A Study of Nuances in Visual Media. **Annals of the Romanian Society for Cell Biology**, [s.l.], v. 25, n. 5, p. 5566, 5567, mai. 2021. Disponível em: <<https://www.annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/6538>>. Acesso em: 8 mai. 2022.

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

CRUZ, Aline. "Parasita" e a arquitetura de interiores do cinema. **Archdaily**, 3 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/950745/parasita-e-a-arquitetura-de-interiores-do-cinema>>. Acesso em: 08 de mai. 2022.

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

DILLON, Roberto. **The Golden Age of Video Games:** The Birth of a Multi-Billion Dollar Industry. Estados Unidos: CRC Press, 2016.

EASTMAN, Chuck; TEICHOLZ, Paul; SACKS, Rafael; LISTON, Kathleen. **Manual de BIM:** Um guia de modelagem da informação da construção para arquitetos, engenheiros, gerentes, construtores e incorporadores. Porto Alegre: Bookman, 2014.

FABRO, Nathalia. "Parasita": casa do filme foi criada especialmente para o set de filmagens. **Casa e Jardim**, 24 de jan. de 2020. Disponível em: <<https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Arquitetura/noticia/2020/01/parasita-casa-do-filme-foi-criada-especialmente-para-o-set-de-filmagens.html>>. Acesso em: 06 de abr. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas da Pesquisa Social.** 6. ed. Atlas: São Paulo, 2008.

GOLDENBERG, Mirian. **A Arte de Pesquisar:** Como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HAMLYN, Elizabeth. Game of Thrones and the Influence of Gothic Architecture: Final Post. **Ehamlyn**, 30 de nov. de 2014. Disponível em: <<https://ehamlyn.wordpress.com/2014/11/30/game-of-thrones-and-the-influence-of-gothic-architecture-final-post/>>. Acesso em: 3 set. 2022.

IRISH MIRROR. Game of Thrones Season 6 Episode 1. **Irish Mirror**, 25 de abr. de 2016. Disponível em: <https://www.irishmirror.ie/showbiz/celebrity-news/gallery/game-thrones-season-6-episode-7854184>. Acesso em: 22 de mai. 2022.

JOSON, Jullia. **Como a arquitetura dos videogames conversa com você.** Archdaily, 2022. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/975276/como-a-arquitetura-dos-videogames-conversa-voce>>. Acesso em :15 mai. 2022.

KNÖPPLER, Christin. The Treacherous Architecture of the Mind in Christopher Nolan's "Inception". **Komparatistische Internet-Zeitschrift**, Alemanha, n. 1, p, 41-46, jan. 2015. Disponível em: <https://www.komparatistik-online.de/index.php/komparatistik_online/issue/view/10>. Acesso em: 18 mai. 2022.

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

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 1992.

LARRINGTON, Carolyne. **Winter is Coming**. Londres e Nova York: I.B. Tauris, 2016.

LIBARDONI, Gustavo; OLDONI, Sirlei Maria. Aproximações Teóricas: Arquitetura nas Mídias de Entretenimento. In: ENCONTRO CIENTÍFICO CULTURAL INTERINSTITUCIONAL, 20, 2022, Cascavel. **Anais** [...]. Cascavel: Centro Universitário FAG, 2022a, p. 1-21. Disponível em: <<https://www.fag.edu.br/revista/ecci>>. Acesso em: 19 out. 2022.

LIBARDONI, Gustavo; OLDONI, Sirlei Maria. Fundamentos Arquitetônicos: O Cinema e a Representação da Arquitetura. In: SIMPÓSIO DE SUSTENTABILIDADE E CONTEMPORANEIDADE, 9, 2022, Cascavel. **Anais** [...]. Cascavel: Centro Universitário FAG, 2022b, p. 1-11. Disponível em: <<https://www.fag.edu.br/contemporaneidade/sumario-2022>>. Acesso em: 5 set. 2022.

MAMMADZADE, Nargiz. Where was Inception filmed? **Pickvisa**, 11 de fev. de 2021. Disponível em: <<https://pickvisa.com/blog/where-was-inception-filmed>>. Acesso em: 1 set. 2022.

MARTINS, João Rafael Serra. **O Contexto do Cinema O Contexto do Lugar**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2018.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006, p. 333-360.

NETTO, J. Teixeira Coelho. **A construção do Sentido na Arquitetura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

NYITRAY, Kristen J. William Alfred Higinbotham: Scientist, Activist, and Computer Game Pioneer. **IEEE Annals of the History of Computing**, [s.l.], v. 33, n. 2, p. 96-101, abr.-jun. 2011. Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/449252/pdf>>. Acesso em: 11 abr. 2022.

O'FALT, Chris. Building the 'Parasite' House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year's Best Set. **Indie Wire**, 29 de out. de 2019. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2019/10/parasite-house-set-design-bong-joon-ho-1202185829>. Acesso em: 9 mai. 2022.

PARASITA. Direção: Bong Joon Ho. Produção de CJ Entertainment; Barunson E&A. Coreia do Sul: CJ Entertainment, 2019. Streaming (132 min).

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

PALLASMAA, Juhani. **A Imagem Corporificada:** Imaginação e Imaginário na Arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira *et al* Televisão e Serialidade: Formatos, Distribuição e Consumo. **Cadernos de Comunicação**, Santa Maria, v. 20, n. 2, art. 6, p. 1-19, ago. 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/issue/view/1027>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

POLITOPOULOS, Aris *et al* “History Is Our Playground”: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey. **Advances in Archaeological Practice**, Cambridge, v. 7, ed. 3, p. 317-323, ago. 2019. Disponível em: <<https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/issue/AA167C856DA9D56CEE3BE1D9F687ACAE>>. Acesso em: 19 mai. 2022.

RECHSTEINER, Alexander. The History of Video Games. **National Museum**, 9 de set. de 2020. Disponível em: <<https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>>. Acesso em: 6 abr. 2022.

SAGA, Manuel. **María Elisa Navarro:** a arquiteta que supervisionou o desenvolvimento de Assassin's Creed II. Archdaily, 2015. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/767677/maria-elisa-navarro-a-arquiteta-que-assessorou-o-desenvolvimento-de-assassins-creed-ii>. Acesso em: 06 de abr. 2022.

SARTRE, Jean-Paul. **O Imaginário:** Psicologia fenomenológica da imaginação. São Paulo: Ática, 1996.

SAUL, Marc. Pinwright's Progress. **Television Heaven**, 2019. Disponível em: <<https://televisionheaven.co.uk/reviews/pinwrights-progress>>. Acesso em: 15 de mai. 2022.

SISSON, Patrick. ‘Game of Thrones’ set designer reveals the show's architectural inspirations. **Curbed**, 7 de dez. de 2017. Disponível em: <<https://archive.curbed.com/2017/7/12/15960500/games-of-thrones-set-design-architecture>>. Acesso em: 19 mai. 2022.

SOUZA, Noël de. **"The Queen's Messenger": How TV Shows Were Born. Golden Globe Awards**, 27 de nov. de 2020. Disponível em: <<https://www.goldenglobes.com/articles/queens-messenger-how-tv-shows-were-born>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

STOUIHI, Dima. De cenário a protagonista: o papel da arquitetura no design de videogames. **Archdaily**, 30 de mai. de 2020. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/940039/de-cenario-a-protagonista-o-papel-da-arquitetura-no-design-de-videogames>>. Acesso em: 15 mai. 2022.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio. Fundamentos da Realidade Virtual. In: TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCVOUTO, Robson. (orgs.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC, 2006, p. 1-22.

WALLACE, Rachel. Inside the House From Bong Joon Ho's Parasite. **Architectural Digest**, 31 de out. de 2019. Disponível em: <https://www.architecturaldigest.com/story/bong-joon-ho-parasite-movie-set-design-interview>. Acesso em: 08 de mai. 2022.

YIN, Robert K. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

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

APÊNDICE A – Questionário: A Arquitetura da Imagem

Arquitetura da Imagem

Este questionário faz parte de uma pesquisa de conclusão de curso, as perguntas foram formuladas com o objetivo de chegar a uma conclusão sobre o tema e comprovar ou descartar a hipótese de que a presença da arquitetura nos filmes, nas séries e nos jogos aumentam sua popularidade e criam interesse no público.

*Obrigatório

1. Qual estado você mora? *

2. Qual cidade você mora? *

3. Qual seu gênero? *

Marcar apenas uma oval.

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não dizer

4. Qual sua faixa etária? *

Marcar apenas uma oval.

- Até 15 anos
- Entre 16 a 20 anos
- Entre 21 a 25 anos
- Entre 26 a 30 anos
- 31 anos ou mais

5. Qual seu nível de conhecimento sobre arquitetura? *

Marcar apenas uma oval.

- Muito Baixo
- Baixo
- Médio
- Alto
- Muito Alto

6. Quais destas formas de entretenimento você mais consome? *

Marque todas que se aplicam.

- Filmes
- Séries
- Jogos
- Nenhuma dessas

7. Qual série, filme ou jogo vem em sua mente quando você pensa em arquitetura?

8. Há quanto tempo você consome este tipo de conteúdo? *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 2 anos
- 3 a 5 anos
- 6 a 9 anos
- 10 anos ou mais

9. Com qual frequência você consome esse tipo de entretenimento? *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de uma vez por semana
- 1 a 2 vezes por semana
- 3 a 5 vezes por semana
- 6 a 7 dias por semana

10. Você já demonstrou interesse em pesquisar quais influências arquitetônicas foram usadas em algum filme, jogo ou série? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

11. Você já visitou algum lugar por ter o visto (real ou inspirado) em um filme, série ou jogo? *

Marcar apenas uma oval.

- Já visitei
- Nunca visitei

12. Qual sua opinião quando um filme, série ou jogo dá destaque para a arquitetura que aparece nele? *

Marcar apenas uma oval.

- Gostaria que os produtores tivessem focado em outro aspecto
- Não me importa
- Acho legal mas não impacta o valor da obra para mim
- Acho importante e dá mais profundidade para a obra
- Outro: _____

13. Qual a chance de você procurar um filme, série ou jogo, com base na arquitetura presente nele? *

Marcar apenas uma oval.

- Muito Baixa
- Baixa
- Média
- Alta
- Muito alta

14. Você se vê influenciado a ter mais interesse na arquitetura presente nos filmes, séries e jogos por causa dessa pesquisa? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Talvez

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários