

FUNDAMENTOS ARQUITETÔNICOS: ARQUITETURA DA IMAGEM

LIBARDONI, Gustavo¹
OLDONI, Sirlei Maria²

RESUMO

Este artigo está vinculado ao Trabalho de Conclusão de Curso do Centro Universitário FAG e segue a linha de pesquisa de Arquitetura e Urbanismo e ao grupo de pesquisa Estudos e Discussões de Arquitetura e Urbanismo. O tema e assunto escolhido para a pesquisa é a presença da arquitetura em diferentes formas de produções audiovisuais, com foco em filmes, séries de televisão e jogos eletrônicos e, a partir disso, é definido o questionamento: é possível a arquitetura ser popularizada a partir das produções audiovisuais? A hipótese formulada é de que a representação arquitetônica nesses meios, tendo ela papel de destaque ou não, pode gerar interesse no público e fazer com que o tema seja popularizado. Para atingir esse objetivo é feita a conceituação de imaginário, sua relação com a arquitetura e a contextualização dos processos históricos da representação arquitetônica, da produção cinematográfica e dos *videogames*. Após isso são escolhidos e apresentados três correlatos, o filme “A Origem” (2010), a série de televisão “Game of Thrones” (2011-2019) e a franquia de jogos “Assassin’s Creed” (2007-), que tem íntima ligação com a arquitetura. Por fim, é desenvolvido questionário acerca do tema e suas respostas são analisadas para confirmar ou reprovocar a hipótese formulada. A pesquisa foi fundamentada nos métodos intuitivo, pesquisa bibliográfica e estudo de caso.

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

TÍTULO INGLÊS

ABSTRACT

traduzir na entrega final apenas

KEYWORDS: *idem*

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, 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 dá a ela, isso pode se dar por vários fatores, entre eles, o baixo engajamento do público geral. Para contornar essa situação, essa pesquisa analisará se há

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. Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela UEM/Uel. E-mail: sirleioldoni@hotmail.com.

formas de trazer interesse para as obras e produções arquitetônicas e até mesmo o tema de forma mais abrangente.

Segundo Zevi (2000, p. 1) a arquitetura é ignorada, ao contrário das demais formas de arte que dispõem de muita cobertura da mídia, e isso se associa com o fato do público se interessar mais por cinema, teatro, música, esculturas, pinturas e literatura do que pelas criações arquitetônicas.

Por isso, este trabalho tem como objetivo descobrir se há na produção audiovisual, especialmente nas produções cinematográficas e jogos eletrônicos, a possibilidade de criar mais interesse pela arquitetura no público. 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, exceto quando usado em conjunto com a estética, afastado e negligenciado.

Levando essa afirmação de Netto em consideração, o imaginário não pode e não deve ser ignorado pelo campo da arquitetura e aliando com o argumento de Zevi (2000), de que o tema não é popular para o público como as outras formas de arte, pôde ser formulada a questão: as produções audiovisuais, em especial o cinema e os jogos eletrônicos, são capazes de popularizar a arquitetura?

Como marco teórico dessa pesquisa, é considerada a afirmação de Zevi:

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

Partindo do problema, a hipótese formulada é de que a presença da arquitetura nas produções audiovisuais pode gerar interesse no público e ajudar com que o tema seja popularizado. A pesquisa tem como objetivo geral: identificar se a presença da arquitetura em produções audiovisuais ajuda a gerar um aumento de interesse por parte do público geral para o tema. Ainda, para obter o resultado desejado, os objetivos específicos são: 1) Apresentar a arquitetura e o imaginário na arquitetura; 2) Apresentar a perspectiva histórica do uso da arquitetura nos meios audiovisuais; 3) Apresentar correlatos audiovisuais do uso da arquitetura;

4) Verificar se há interesse pela arquitetura através dessas mídias; 5) Comprovar ou refutar a hipótese inicial.

Com o problema e a hipótese levantados, este trabalho pode ser justificado: na esfera acadêmica, contribuindo com o conhecimento e abrindo espaço para expandir discussões e pesquisas relacionadas à difusão da arquitetura por meios não convencionais, como produções cinematográficas e jogos eletrônicos; profissionalmente, mostrando que pode haver espaço para arquitetos na concepção de jogos eletrônicos e produções cinematográficas e que essa atuação tem potencial para divulgar a profissão para leigos; no quadro social, com o objetivo de apresentar que é possível se aproveitar das formas populares de arte para popularizar a arquitetura e criar interesse nela para o público em geral.

Esse trabalho utilizará da pesquisa bibliográfica, descrito por Gil (2002, 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.

Baseando-se com o que foi documentado por Lakatos e Marconi (1992) essa pesquisa contempla o método intuitivo, que após pesquisa extensa das premissas induz uma resposta plausível a partir de suas características convergentes, além disso, serão utilizados os métodos comparativo que utiliza de grupos diferentes e os compara com base em suas semelhanças e divergências, e o método estatístico que auxiliar na obtenção de informações e as transforma em dados estatísticos e os qualifica para obter resultados, ambos também são definidos pelas autoras e são categorizados como métodos específicos das ciências sociais.

Para realizar o estudo do tema, será utilizado o estudo de caso, que segundo Gil (2002, p. 54), é o estudo aprofundado de alguns elementos para conseguir obter um resultado amplo e detalhado. Colaborando com essa definição, Yin (2001, p. 19) detalha que esse método é mais bem utilizado em fenômenos contemporâneos que se inserem na vida real.

Para atingir o objetivo, esta pesquisa é organizada: inicialmente com a definição dos conceitos de imaginário e imagem, como a arquitetura é representada durante a história da humanidade e breve contexto histórico do cinema e dos *videogames*; partindo para identificação de abordagens e correlatos e a apresentação do caso que será estudado; seguindo para o desenvolvimento da metodologia e a análise e discussão dos resultados e dados obtidos; por fim são feitas as considerações finais deste trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO OU REVISÃO DE LITERATURA

Para fundamentar esta pesquisa são 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. Seguindo no tema, é abordada como a arquitetura é representada durante vários períodos da história e como a tecnologia da época impactou o seu desenvolvimento, partindo finalmente para uma breve contextualização histórica da criação do cinema e dos *videogames* até os dias atuais e a presença da arquitetura e seus elementos em algumas de suas produções.

2.1 O IMAGINÁRIO E A REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

Para compreender este trabalho, é necessária ser feita a conceituação dos termos “imaginário” e “imagem”, que são de grande importância para o desenvolvimento teórico da pesquisa. Como norteador do conceito, há o pensamento de Sartre (1996, p. 19) que explica que imagem é o produto de uma consciência pelo resultado da observação de um objeto, seja ele real ou não. Também seguindo os ensinamentos de Sartre (1996, p. 174), 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.

Em contrapartida a essas definições dadas aos termos, segundo Netto (1999, p. 98) o imaginário é comumente considerado apenas uma forma de alucinação, fantasia ou irrealismo, além de ser considerado algo banal ou desprezível. Aliando-se com esse pensamento, a percepção de que a arquitetura é um campo estritamente real e funcional, considera que esse recorte é desnecessário pois é incompatível com o concreto e o objetivo, deixando-o afastado e negligenciado no meio.

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

Para entender o uso da imagem na arquitetura, é necessário observar seu contexto histórico. Costa Junior (2012, p. 87-88) diz que durante todo o processo evolutivo, o ser humano

sempre se aproveitou de métodos e tecnologias que estavam disponíveis no momento para representar os espaços, sendo um dos primeiros meios a criação de mapas, no plano bidimensional. Porém, como constata Pallasmaa (2011, p. 16), é apenas durante o Renascimento que a imagem toma um lugar de protagonismo, graças a invenção da representação em perspectiva, que coloca a visão em uma hierarquia maior do que os outros sentidos.

O espaço, por ter um caráter multidimensional, torna sua representação muito difícil e, ao entender parte desse processo histórico Zevi (2000, p. 30) identifica outras formas de representação que surgiram, entre elas as plantas, cortes, 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 representações que temos disponíveis atualmente.

Com a consolidação dos softwares de modelagem na década de 1990, a arquitetura viu outra forma de ser representada, os programas CAD (*Computer Aided Design*), que ajudaram muito com a concepção de volumes em tempo real, facilitando e reduzindo muito o tempo de trabalho para atingir resultados que demorariam um tempo significativamente maior se fosse utilizado o método de desenho à mão. (COSTA JUNIOR, 2012, p. 88).

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

O que diferencia a tecnologia 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, que define características e cria regras e parâmetros que definem a geometria do objeto e como ele se comporta em um ambiente real e construído. A utilização de objetos paramétricos permite a criação 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, que surgiu com a evolução dos softwares de modelagem e pode ser vista como o futuro para o *marketing* e apresentação de projetos. (CUPERSCHMID; RUSCHEL; FREITAS, 2012, p. 50).

Dentre as técnicas de representação da arquitetura existentes, a maior parte delas procura mostrar um aspecto específico do espaço, visto que por ter várias dimensões, esse fica difícil de ser reproduzido, como por exemplo as maquetes que podem mostrar a totalidade de uma obra, mas não sua escala correta, o 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 CINEMATOGRAFICA E DOS *VIDEOGAMES*

2.2.1 O contexto cinematográfico

A primeira aparição de algo que remetia ao cinema veio pelas mãos dos irmãos Auguste e Louis Lumière que criaram uma máquina fotográfica, em 1895, que era capaz de movimentar a película fotográfica após a impressão, criando uma continuidade visual entre as fotos. (Zevi, 2000, p. 50).

O Cinematógrafo, como era chamado pelos irmãos Lumière, não veio ao acaso, como cita Bernadet (1980, p. 11-14), ele surgiu em uma época em que os esforços de vários cientistas e artistas se centralizavam em tentar 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. Ainda segundo o autor (p. 23), a junção do sucesso pelo público com a possibilidade de serem tiradas cópias, que facilitam muito a distribuição dos títulos, criou um ambiente perfeito para a elevar o título do cinema como 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 o desenvolvimento de novos tipos de filmes, surgindo assim linguagem narrativa, permitindo que fossem compartilhadas histórias das mais diversas, sendo alavancada pelas vanguardas europeias. (KORNIS, 2008, p. 9).

O cinema, como qualquer criação do ser humano, evolui com o tempo, e isso não se limita à sua tecnologia, mas também ao fenômeno cultural ao qual ele está inserido, e isso pode ser visto claramente pelo gradual aumento da complexidade das produções cinematográficas ao longo dos anos, isso considera desde o mérito da narrativa, como 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, claro, à tecnologia, que possibilita evoluções muito marcantes, como por exemplo o desenvolvimento do som, que agora seria parte fundamental da vasta maioria dos filmes, salvo raras exceções. (BERNADET, 1980, p. 34-35;46).

O estilo dos filmes atualmente derivam da Hollywood a partir de 1975, que após os Estados Unidos ter passado por uma das maiores crises da sua história, a indústria do cinema precisou se reinventar para atrair mais público e investimento, foi assim que foi criado o termo *blockbuster*, um filme que prioriza o espetáculo e a ação em troca do desenvolvimento e da trama e, 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 e, como o cinema está intimamente relacionado com os ambientes para servir como base de suas histórias, utiliza desses aspectos para aprofundar a trama e as relações dos personagens com o espaço.

Conforme desenvolvido anteriormente, arquitetura se mostra presente nas produções de cinema, visto que a maior parte dos filmes estão situados em um espaço, e um grande título que pode ser referenciado para exemplificar isso é o filme “Parasita”, 2019, de Bong Joon-ho, que foi ganhador de 4 prêmios do Oscar, incluindo o de melhor filme. Com o intuito de melhor transmitir as sensações e emoções, o diretor e o designer Lee Ha Ju realizaram o projeto arquitetônico da casa na qual os personagens passam a maior parte do tempo, sendo pensada inteiramente para o desenvolvimento do filme. (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* e consigo, o formato *sitcom*, um dos gêneros precursores das séries de televisão. A produção, que contava com dez episódios de trinta minutos, se tratava de uma comédia que envolvia o 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, conquistando espaço na internet e em canais à cabo e na tv aberta, muito devido ao seu formato episódico, que gera mais engajamento do público e permite que a narrativa, os personagens sejam mais complexos e aprofundados. (PINHEIRO *et al*, 2016, p. 16-17).

2.2.2 O contexto dos videogames

A história dos *videogames* começa em 1958 com Willian Higinbothan³, que 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*. Este jogo, porém, foi restrito apenas ao laboratório e computador ao qual ele foi criado, trazendo o título de jogo que trouxe a atenção das pessoas 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, porém lenta, no entanto, em 1983 ocorreu a queda dos *videogames*, reduzindo o valor de empresas do setor, decorrendo de opinião pública, baixa qualidade e saturação de mercado e a 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*, ou 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, e com a profundidade, toda a indústria cresceu em popularidade, permitindo a criação de mundos mais realistas e de maior complexidade. (RECHSTEINER, 2020).

O próximo passo que a evolução dos *videogames* chegou foi a Realidade Virtual, resultado esperado da evolução 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

³ Willian Higinbothan foi um pesquisador americano que contribuiu com o desenvolvimento da bomba atômica. Após os desastres em Hiroshima e Nagasaki, William 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).

interação deste mundo imaginário inserido no contexto real por meio de dispositivos tecnológicos que serão usados pelo usuário. (TORI; KIRNER, 2006, p. 1-6).

Com a evolução dos jogos, a arquitetura e o urbanismo evoluíram junto também, tendo um desenvolvimento em conjunto, porque 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 ambientes virtuais, devido ao avanço da tecnologia, possuem mundos cada vez mais reais, oportunidade ideal para experimentar 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 a 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 temos a franquia “Assassin’s Creed” da empresa Ubisoft, em que o jogador vive o personagem em vários períodos históricos com um mapa que procura replicar a época, inclusive com construções históricas, tendo até um título, 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 aparentar ser o mais realista e factível 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 desses ambientes fictícios, eles são os *designers* de cenários e *designers* de ambientes virtuais, que têm o papel de representar o espaço e a arquitetura nos jogos.

3 CORRELATOS

Com a identificação e contextualização de três tipos de produção audiovisual, foram escolhidas três obras de destaque, em cada um desses estilos, que apresentam e dão importância para a arquitetura em sua narrativa.

Como correlato de filme, foi escolhido o longa metragem “A Origem” (2010), um sucesso comercial e de crítica, que dá destaque na arquitetura por ter sua premissa pautada no mundo dos sonhos, que precisa ser construído por um arquiteto, exibindo vários cenários que exploram o tema.

Para representar as produções televisivas, a escolha foi a série norte-americana de sucesso mundial “Game of Thrones” (2011-2019), baseada na franquia de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” (1996-), uma fantasia medieval com muitos povos e regiões que, com culturas diferentes, possuem arquiteturas características, algumas inclusive baseadas em edificações reais.

Por fim, o correlato escolhido para os jogos eletrônicos foi a franquia “Assassin’s Creed” (2007-), uma das mais vendidas de todos os tempos, a qual se inspira diretamente de regiões e arquitetura reais para basear sua história.

3.1 FILME: A ORIGEM (2010)

O filme “Inception” (2010), com nome em português “A Origem”, do diretor e roteirista Christopher Nolan⁴, estrelado pelo ator premiado Leonardo DiCaprio. Segundo dados do IMDB, o filme foi agraciado com 4 prêmios do Oscar, incluindo o de melhor fotografia, que é um dos pontos chamativos da obra, além de quatro outras nomeações, teve um orçamento estimado de US\$160.000.000 e obteve US\$836.848.102 de bilheteria mundial, sendo considerado um sucesso comercial e de crítica (IMDB, 2010).

O filme, assim como as outras produções de Nolan, segue um estilo mais sombrio, cheio de ambiguidade e pessimismo e com uma narrativa complexa. Sua premissa consiste na utilização de sonhos e no imaginário dos personagens como elemento narrativo, o protagonista do longa-metragem, interpretado por DiCaprio, é um ladrão que se especializou em roubar informações de suas vítimas dentro dos seus sonhos, e, após uma operação falha, é persuadido a participar de uma missão de implantar uma memória. (KNÖPPLER, 2015, 41-42).

Na narrativa, os indivíduos que são capazes de criar e manipular sonhos são os arquitetos, que têm um papel crucial no filme, o de desenvolver mundos imaginários dentro da mente daqueles inseridos na fantasia do hospedeiro. (OLIVEIRA, 2021, p. 9).

⁴ Christopher Nolan é um aclamado diretor de cinema, nascido em Londres, Inglaterra, em 1970, mundialmente conhecido por trabalhos como Batman: Cavaleiro das Trevas (2008) e Interestelar (2014). (IMDB, 2012).

Nessa produção, o diretor britânico centra seus esforços em criar uma história guiada por elementos da imaginação, do subconsciente e da arquitetura, podendo traçar um paralelo com três dos personagens principais, que são arquitetos de sonhos, Dom Cobb, o protagonista, que é representado por uma arquitetura linear, Mal, sua esposa, que tem sua característica definida em ser seu oposto, mostrada por meio de uma arquitetura e espaços deformados e fora da realidade e, por fim, Ariadne, sua aprendiz, que é definida como o equilíbrio entre os dois e simbolizada por formas e labirintos circulares. Esses personagens, além de serem representados de formas diferentes pela arquitetura que os acompanha, representam também definições próprias do imaginário: a mente analítica; o subconsciente profundo; e a mente intuitiva; respectivamente. (HALLER, 2014).

Outro elemento fundamental da trama é a criação de vários níveis de sonhos, sendo descritos como sonhos dentro de sonhos, sendo inseridos cada vez mais profundamente no subconsciente do sonhador. O filme apresenta três níveis de sonho interligados e o limbo, um universo separado desses anteriores, segundo Oliveira (2021, p. 27), esses mundos criados são representados por uma arquitetura que se relaciona com os personagens e é usada para transmitir sentimentos diferentes ao espectador.

Respondendo à uma pergunta de Russel (2010) pelo portal Wired, o supervisor de efeitos visuais Paul Franklin disse que a preocupação principal do filme era utilizar de ambientes reais para servir como cenários e apenas utilizar de efeitos para alterar sua natureza, espaço e gravidade, tentando ao máximo se manter fiel a realidade.

Figura 1 - Uso de efeitos especiais em ambiente real.



Fonte: A Origem (2010).

Conforme esclarecido anteriormente, a forma que os sonhos tomam está intimamente ligada com o subconsciente do sonhador e, ao chegar no limbo de Cobb e Mal, que são arquitetos, a arquitetura se mostra muito presente. Os personagens utilizam desse universo dentro do sonho para criar, experienciar e desenvolver uma arquitetura distópica que só seria possível em um ambiente desses, livre das limitações do espaço e principalmente do tempo. Nele, o protagonista e sua esposa recriaram a arquitetura que fez parte de suas vidas, como a casa em que eles moravam, além de utilizar da liberdade do sonho para imaginar arquiteturas de várias épocas e estilos, como edifícios modernistas e a ideia de cidade de Le Corbusier. (OLIVEIRA, 2021, p. 77-78).

Figura 2 - Arquitetura do Limbo.



Fonte: A Origem (2010).

Para Knöppler (2015, p. 43), a importância da arquitetura no filme se mostra para além de ser plano de fundo para a história, mas é mostrada como peça importante para a identidade do filme, representando que o indivíduo está sempre em construção.

3.2 SÉRIE: “GAME OF THRONES” (2011-2019)

Contando com mais de 19,3 milhões de espectadores simultâneos na estreia de seu episódio final, conforme disponibilizado por Fitzgerald (2019), o seriado norte-americano “Game of Thrones” (2011-2019), baseado na série de livros “As Crônicas de Gelo e Fogo” (1996-) de George R. R. Martin⁵, foi um fenômeno cultural no mundo das séries de televisão,

⁵ George R. R. Martin, nascido em New Jersey, nos Estados Unidos, é um escritor de fantasia e ficção científica, conhecido mundialmente por ser o criador da série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996-), que serviu de inspiração para a série *Game of Thrones* (2011-2019) da HBO. (IMDB, 2013).

foi indicado em mais de 632 ocasiões e recebeu 59 prêmios *Emmy*, maior evento de premiação para programas e profissionais da televisão. (IMDB, 2011).

Muito influenciado por fantasias medievais, a história se passa em um universo fictício baseado no período da idade média que apresenta fortes elementos fantasiosos, como dragões e magia, mas que aborda temas muito reais, como relações políticas, sociais e religiosas, entre povos que vivem em regiões distintas, inspirados em elementos reais e imaginários da cultura medieval. (LARRINGTON, 2016, p. 1).

Tanto a série de televisão quanto os livros que ela se baseia, definem de antemão a importância que seu mundo fictício tem, sendo mostrado desde o primeiro episódio na abertura da série, que sobrevoa as cidades mais importantes e as representa como se fossem maquetes em construção. (SAGA, 2017).

Figura 3 - King's Landing na abertura de Game of Thrones.



Fonte: ArchDaily, 2017.

Cada cidade mostrada nesse universo é a representação do povo que a habita e da região que ela está localizada, permitindo assim que a história seja preenchida com mais detalhes dando maior autenticidade à sua criação, como por exemplo a cidade *King's Landing*, a capital do reino fictício de *Westeros*, que foi construída em um desfiladeiro, onde, quanto mais alto, maior sua classe social, com o castelo real situado no topo. (SAGA, 2017).

Figura 4 - King's Landing vista pelo oceano.



Fonte: Irish Mirror, 2016.

Para a audiência acreditar nesse mundo fictício tanto quanto os produtores desejam, Deborah Riley, que é arquiteta, diretora de arte e designer de produção da série, em entrevista publicada no portal Curbed por Sisson (2017), relatou foram usadas como referência obras arquitetônicas reais, embasando na realidade muitas das características fictícias dos locais da história.

3.3 JOGO: FRANQUIA *ASSASSIN'S CREED* (2007-)

Baseada em momentos e localidades históricas da vida real, a franquia de jogos “Assassin’s Creed”, produzida pela empresa e distribuidora de jogos francesa Ubisoft, teve seu primeiro jogo lançado no ano de 2007, neste caso, o protagonista, Altair, um dos mais icônicos da série, é um assassino contratado para abater invasores templários que invadiam a região de Israel e da Palestina durante a Terceira Cruzada. (SILVA, 2018).

Figura 5 - Jerusalém de Assassin’s Creed I.



Fonte: GamerSyde, 2007.

De acordo com números revelados pela própria empresa e disponibilizados por Carbone (2019), a franquia já teve mais de 140 milhões de cópias comercializadas e 95 milhões de jogadores únicos. Esses dados, porém, estão defasados, já que, em 2020, foi lançado o mais recente jogo da série, “Assassin’s Creed: Valhalla”, que se baseia na história dos povos vikings do norte da Europa e, segundo a distribuidora, em informações obtidas por Carvalho (2021), teve a melhor semana de lançamento entre todos os jogos, mostrando uma curva crescente em popularidade.

Figura 6 - Vilarejo em Assassin’s Creed Valhalla.



Fonte: TechTudo, 2020.

Por estarem situados em locais do mundo real, a arquitetura evidentemente tem um papel de destaque nos jogos. Para confirmar essa afirmação, é possível observar o jogo “Assassin’s Creed II” (2009), onde o jogador navega pelas cidades de Florença e Veneza durante a época do Renascimento, importante período para a história da arquitetura, que teve assessoria e mentoria da professora arquiteta María Elisa Navarro em seu processo de criação, ela contribuiu com desde a curadoria de informações sobre os Médici até a precisão histórica das edificações construídas no jogo. (SAGA, 2015).

Figura 7 - Veneza em Assassin's Creed II.



Fonte: Archdaily, 2015.

Apesar da série ter mais de 21 jogos lançados, cada um contando uma história, época, personagens e locais diferentes, existe uma narrativa que une todos eles, a disputa entre templários e assassinos, que perdura até os tempos atuais. Essa seria a trama “fora do jogo”, pois todos os contextos históricos dentro da narrativa são criados por simulações onde o protagonista é inserido para reviver esses momentos. (POLITOPOULOS *et al*, 2019, p. 317).

Até o lançamento do jogo “Assassin's Creed: Origins” (2017), todos os títulos se passavam no período pós-clássico, o que mudou, pois, a narrativa deste lançamento tomava lugar no Egito antigo, sendo seguido pelo lançamento do “Assassin's Creed: Odyssey” (2018), que acontece na Grécia antiga. Ambos os jogos foram disponibilizados pela empresa com um modo educativo, chamado de *Discovery Tour*, onde os ambientes podem ser explorados, com disponibilização de informações sobre a história e arqueologia do local visitado. (POLITOPOULOS *et al*, 2019, p. 317-319). Assim como os dois jogos anteriores, o “Assassins Creed: Valhalla” (2020) também apresenta seu modo de exploração educativo, esse com foco no período da era viking. (VIEIRA, 2021).

4 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Esse trabalho surgiu com o questionamento sobre a possibilidade da popularização da arquitetura por meio de jogos eletrônicos e produções cinematográficas e, para solucionar este problema, foi necessário buscar autores de diversas áreas, como Jean-Paul Sartre, da filosofia, referenciado para elucidar o significado de imaginário e imagem, que são muito importantes

para o desenvolvimento da pesquisa, e críticos da arquitetura para ligar esse conhecimento com a área de estudo. Outro tema desenvolvido que também foi ligado ao assunto foi a história e os tipos de representação da arquitetura ao longo do tempo e como a tecnologia a afeta, seguindo para a sua aplicação no cinema e nos *videogames* com uma breve contextualização histórica desses meios.

Dando continuidade à pesquisa, três correlatos foram escolhidos e apresentados, o filme “A Origem” (2010), a série de televisão “Game of Thrones” (2011-2019) e a franquia de jogos “Assassin’s Creed” (2007-), foi observado também onde a arquitetura é representada nessas produções e qual a importância que ela apresenta neles.

Após feita a apresentação dos correlatos, será desenvolvido o estudo de caso, que abrangerá series, filmes e jogos de videogame de maneira ampla e enfim a aplicação do questionário acerca do tema para o público geral, com o intuito de analisar e quantificar as respostas dadas, para então responder o questionamento inicial e comprovar ou refutar a hipótese inicial.

REFERÊNCIAS

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

ARCHDAILY. **Game of Thrones: política e fundação urbana em cidades de ficção**. 2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/802909/game-of-thrones-politica-e-fundacao-urbana-em-cidades-de-ficcao>. Acesso em :22 de mai. 2022.

ARCHDAILY. **María Elisa Navarro, a arquiteta que supervisionou o desenvolvimento de Assassin's Creed II**. 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 de mai. 2022.

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

CARBONE, Filipe. **Franquia Assassin’s Creed já vendeu mais de 140 milhões de cópias**. Torcedores, 2019. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2019/09/franquia-assassins-creed-ja-vendeu-mais-de-140-milhoes-de-copias>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

CARVALHO, Fabrício. **Assassin’s Creed: Franquia bate recorde de receita graças a Valhalla**. Combo Infinito, 2021. Disponível em: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/assassins-creed-franquia-bate-recorde-de-receita-gracas-a-valhalla/>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

COSTA JUNIOR, José Maria Teixeira da. **Cidade em Games: Poéticas urbanísticas no espaço de jogo**. 2012. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará, Belém, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/7736>. Acesso em: 11 de abr. 2022.

CUPERSCHMID, A. R. M.; RUSCHEL, R. C.; FREITAS, M. R. 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.ufrj.br/pt/paginas/edicao/19>. Acesso em: 11 de abr. 2022.

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

EASTMAN, C.; TEICHOLZ, P.; SACKS, R.; LISTON, K. **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, 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.

FITZGERALD, Toni. **A final de “Game of Thrones” em números**. Forbes, 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/principal/2019/05/a-final-de-game-of-thrones-em-numeros/>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

GAMERSYDE. **E3: Images et Artworks d'Assassin's Creed**. 2007. Disponível em: https://www.gamersyde.com/news_e3_images_et_artworks_d_assassin_s_creed-4624_fr.html. Acesso em: 22 de mai. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HALLER, Benjamin. The Labyrinth of Memory: Iphigeneia, Simonides, and Classical Models of Architecture as Mind in Chris Nolan’s Inception (2010). **The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy**. Virginia, EUA, v. 1, ed. 1, mar. 2014. Classics and Contemporary Popular Culture. Disponível em: <http://journaldialogue.org/issue-1-home/>. Acesso em: 18 de mai. 2022.

IMDB. **A Origem**. 2010. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1375666/>. Acesso em: 18 de mai. 2022.

IMDB. **Christopher Nolan**. 2012. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0634240/>. Acesso em: 18 de mai. 2022.

IMDB. **Game of Thrones**. 2011. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0944947/>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

IMDB. **George R. R. Martin**. 2013. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0552333>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

IRISH MIRROR. **Game of Thrones Season 6 Episode 1**. 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/br/975276/como-a-arquitetura-dos-videogames-conversa-voce>. Acesso em 15 de mai. 2022.

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

MARTINS, João Rafael Serra. **O Contexto do Cinema O Contexto do Lugar**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2018. Disponível em: https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/17647/1/master_joao_serra_martins.pdf. Acesso em: 06 de mai. 2022.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 13.

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, ed. 2, p. 96, abr.-jun. 2011. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/449252/pdf>. Acesso em: 11 de abr. 2022.

OLIVEIRA, Hélder Manuel Miranda. **Níveis de Arquitetura no Cinema: Projeções Mentais e Espaciais nos Sonhos de "Inception"**. 2021. Dissertação (Mestrado em Arquitetura) - Escola de Arquitectura, Universidade do Minho, Portugal, 2021. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/72661>. Acesso em: 18 de mai. 2022.

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

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

PINHEIRO, C. M. P.; BARTH, M.; SILVA, A. C.; NUNES, R. Televisão e Serialidade: Formatos, Distribuição e Consumo. **Cadernos de Comunicação**. Santa Maria, Rio Grande do Sul, v. 20, n. 2, art. 6, ago. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/issue/view/1027>. Acesso em 15 de 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 de mai. 2022.

RECHSTEINER, Alexander. **The History of Video Games**. Museu Nacional da Suíça, 2020. Disponível em: <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>. Acesso em: 06 de abr. 2022.

RUSSEL, Terrence. **How Inception's Astonishing Visuals Came to Life**. Wired, 2010. Disponível em: <https://www.wired.com/2010/07/inception-visual-effects/>. Acesso em: 18 de mai. 2022.

SAGA, Manuel. **Game of Thrones: política e fundação urbana em cidades de ficção**. Archdaily, 2017. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/802909/game-of-thrones-politica-e-fundacao-urbana-em-cidades-de-ficcao>. Acesso em: 19 de mai. 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/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.

SILVA, Rafael Rodrigues da. **A verdadeira história da franquia Assassin's Creed**. CanalTech, 2018. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/a-verdadeira-historia-da-franquia-assassins-creed-124996/>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

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

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

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

TECHTUDO. **Assassin's Creed Valhalla é o jogo da Ubisoft na Era Viking**. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/04/assassins-creed-valhalla-e-o-novo-jogo-da-ubisoft-na-era-viking.ghml>. Acesso em: 22 de mai. 2022.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio. **Fundamentos da Realidade Virtual. VIII Symposium on Virtual Reality**. Belém, p. 1-6, mai. 2006. Disponível em: https://pcs.usp.br/interlab/wp-content/uploads/sites/21/2018/01/Fundamentos_e_Tecnologia_de_Realidade_Virtual_e_Aumendada-v22-11-06.pdf. Acesso em: 12 de abr. 2022.

VIEIRA, Douglas. **Assassin's Creed Valhalla recebe modo Discovery Tour**. Voxel, 2021. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/227165-assassin-s-creed-valhalla-recebe-modo-discovery-tour.htm>. Acesso em: 19 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.