



## ARQUITETURA E CINEMA – AS CIDADES DO FUTURO

*Henrique Takashi Kuboiana<sup>1</sup>, Maria Clara Filus<sup>2</sup>, Rita Miréle Patron Chaves<sup>3</sup>*

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Arquitetura e Urbanismo, Campus Curitiba-PR, Universidade Cesumar - UNICESUMAR. Bolsista PIBIC/ICETI-UniCesumar. [htkubo@hotmail.com](mailto:htkubo@hotmail.com)

<sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Arquitetura e Urbanismo, Campus Curitiba-PR, Universidade Cesumar - UNICESUMAR. [filusmariaclara@gmail.com](mailto:filusmariaclara@gmail.com)

<sup>3</sup>Orientadora, Mestre, Docente no Curso de Arquitetura e Urbanismo, UNICESUMAR. Pesquisadora do Instituto Cesumar de Ciência, Tecnologia e Inovação – ICETI. [rita.chaves@unicesumar.edu.br](mailto:rita.chaves@unicesumar.edu.br)

### RESUMO

O projeto de pesquisa Arquitetura e Cinema – As Cidades do Futuro investiga de que maneira o cinema constrói e projeta imagens de cidades futuras, refletindo desejos, receios e visões críticas da sociedade ao longo do tempo. Tratando o cinema como documento cultural e campo de experimentação estética, a pesquisa busca compreender como as narrativas fílmicas dialogam com a arquitetura e o urbanismo, seja por meio da materialização de estilos arquitetônicos reconhecíveis, seja pela elaboração de cenários imaginários que tensionam ou antecipam realidades urbanas. O trabalho parte de um levantamento histórico-cronológico de filmes, catalogados em três eixos principais: a linha narrativa (utópica, distópica, etc.), a estética visual e a tipologia arquitetônica dos cenários. A metodologia envolve revisão bibliográfica, análise fílmica e comparação com repertórios arquitetônicos reais. Espera-se que o projeto ofereça uma leitura ampliada sobre a influência recíproca entre cinema e arquitetura, evidenciando como as cidades futuras representadas funcionam como metáforas de seu tempo e proporcionando aos alunos um aprofundamento crítico acerca da linguagem visual e das representações de cidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Distopia, Ficção científica; Representação; Urbanismo; Utopia.

### 1 INTRODUÇÃO

O projeto de pesquisa, desenvolvido junto aos alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Unicesumar, tem como propósito investigar de que maneira o cinema constrói e projeta imagens de cidades futuras, refletindo desejos, receios e visões críticas da sociedade ao longo do tempo. Ao tratar o cinema como documento cultural e também como campo de experimentação estética, a pesquisa se justifica por permitir que o cinema funcione como um laboratório de ideias urbanas, testando conceitos que seriam inviáveis na realidade e revelando como as representações fictícias influenciam a percepção pública e as próprias práticas arquitetônicas. A pesquisa se apoia em uma base teórica sólida, com autores como Giuliana Bruno e Fredric Jameson, para analisar a cidade como um organismo emocional e os cenários como metáforas sociais. Busca-se, assim, compreender de que modo as narrativas fílmicas dialogam com a disciplina da arquitetura e do urbanismo, seja por meio da materialização de estilos arquitetônicos reconhecíveis, seja pela elaboração de cenários imaginários que tensionam ou antecipam realidades urbanas.

O trabalho parte de um levantamento histórico-cronológico, estruturado em uma linha do tempo que contempla dois filmes por década desde os anos 1910 até a atualidade. A seleção busca representar diferentes vertentes da temática futurista, contemplando produções que exploram cenários utópicos, distópicos, apocalípticos e tecnológicos. Essa sistematização inicial permite compreender como, em distintos períodos históricos, o cinema traduziu ansiedades sociais, transformações tecnológicas e ideais arquitetônicos em paisagens urbanas fictícias.

Na etapa atual, os filmes estão sendo catalogados de acordo com três eixos principais: a) a linha narrativa predominante (apocalíptica, utópica, distópica ou tecnológica); b) o estilo de direção e a estética visual; c) a tipologia arquitetônica presente



nos cenários. A partir desse recorte, as cidades imaginadas são classificadas em estilos arquitetônicos como art déco, brutalista, futurista ou desconstrutivista, entre outros, estabelecendo paralelos com os estilos vigentes no momento da produção. O objetivo é verificar se tais cenários dialogam com a arquitetura de sua época, se funcionam como crítica ou se antecipam tendências futuras.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste projeto de pesquisa é de caráter histórico-cronológico e qualitativo. O trabalho envolve, primeiramente, uma revisão bibliográfica aprofundada, com o objetivo de solidificar o referencial teórico que sustenta a relação entre cinema e arquitetura. Paralelamente, adota-se a análise fílmica como principal ferramenta, permitindo a interpretação dos cenários urbanos representados nas telas. O estudo também se baseia em um método comparativo com repertórios arquitetônicos reais, estabelecendo paralelos entre a ficção e a realidade.

A pesquisa mobiliza os seguintes autores e referências teóricas:

- **Giuliana Bruno** – *Atlas of Emotion* (2002): aborda as relações entre cinema, arquitetura e espaço, trabalhando a ideia da cidade como cenário emocional.
- **Anthony Vidler** – *The Architectural Uncanny* (1992): trata das representações do estranho e do inquietante na arquitetura, útil para leituras distópicas.
- **Beatriz Colomina** – *Privacy and Publicity* (1994) e *X-Ray Architecture* (2019): discute como a mídia e a modernidade moldaram a arquitetura, podendo servir para entender o cinema como extensão cultural.
- **Rem Koolhaas** – *Delirious New York* (1978): uma leitura crítica da metrópole moderna que dialoga com imaginários urbanos presentes no cinema.
- **Siegfried Kracauer** – *Theory of Film* (1960): importante para compreender o cinema como forma de expressão do espírito social de uma época.
- **Paul Virilio** – *The Aesthetics of Disappearance* (1980): traz discussões sobre tecnologia, velocidade e suas implicações na percepção espacial.
- **Fredric Jameson** – *Archaeologies of the Future* (2005): análise de utopias e distopias, útil para relacionar os cenários cinematográficos com imaginários sociais.

Os filmes-chave, selecionados por período, são:

- **1910–1920:** *Aelita, Rainha de Marte* (1924, Rússia) – utopia espacial com estética construtivista; *Metropolis* (1927, Fritz Lang) – marco do futurismo e do art déco no cinema.
- **1930–1940:** *Things to Come* (1936, H.G. Wells) – visão utópica de cidades modernas após a guerra.
- **1950–1960:** *Forbidden Planet* (1956) – cenários tecnológicos futuristas; *Fahrenheit 451* (1966, Truffaut) – distopia ligada à censura e arquitetura modernista.
- **1970–1980:** *A Clockwork Orange* (1971, Kubrick) – forte presença do brutalismo inglês; *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) – estética cyberpunk, neon, desconstrutivista e high-tech.
- **1990–2000:** *The Fifth Element* (1997, Besson) – cidades verticais e caóticas, mistura de estilos; *Matrix* (1999, Wachowski) – realidades virtuais, distopia tecnológica.
- **2010–2020:** *Her* (2013, Spike Jonze) – visão utópica minimalista e soft-tech; *Elysium* (2013) – contraste entre cidade decadente e utopia espacial; *Blade Runner 2049* (2017) – retomada estética do primeiro filme.



A análise dos filmes será realizada a partir dos eixos metodológicos a seguir, detalhados na Tabela 1:

EIXO DE ANÁLISE	FILMES-CHAVE
Estilos Arquitetônicos	<i>Metropolis, A Clockwork Orange, Blade Runner, Her</i>
Dimensão Social	<i>Metropolis, Elysium, Aelita</i>
Estética Cinematográfica	<i>Blade Runner, The Fifth Element, Her</i>

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise comparativa entre a ficção e a arquitetura real permitirá compreender de que modo o imaginário cinematográfico absorve, transforma ou projeta referências arquitetônicas e urbanas. Essa etapa da pesquisa visa demonstrar como as cidades representadas funcionam como metáforas de seu tempo e como as ansiedades sociais são traduzidas em paisagens urbanas fictícias.

Espera-se que o estudo revele uma clara transição nas visões urbanas do século XX. O levantamento inicial já indica um contraste entre as utopias futuristas das primeiras décadas, como o ideal construtivista de Aelita e a crítica social da monumentalidade Art Déco em Metropolis, e as distopias tecnológicas e sociais de filmes mais recentes. A discussão aprofundará como a arquitetura do brutalismo em A Clockwork Orange subverte o ideal socialista original do estilo, utilizando suas formas robustas para simbolizar controle e opressão.

Além disso, a análise permitirá traçar paralelos entre o cyberpunk caótico de Blade Runner — que absorve referências de cidades asiáticas e da estética high-tech — e as complexidades das metrópoles contemporâneas. A pesquisa abordará também como as paisagens urbanas de filmes como Elysium se tornam metáforas visuais para a segregação de classes, enquanto o minimalismo e a fluidez de Her refletem uma utopia focada na tecnologia e na desmaterialização do espaço.

Como resultados esperados, o projeto pretende não apenas oferecer uma leitura ampliada sobre a influência recíproca entre cinema e arquitetura, mas também proporcionar aos alunos um aprofundamento crítico acerca da linguagem visual, das representações de cidade e da importância do repertório cultural para a prática arquitetônica contemporânea.

### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto de pesquisa se propõe a oferecer uma leitura ampliada sobre a influência recíproca entre cinema e arquitetura. Ao longo do estudo, o levantamento histórico-cronológico e a catalogação dos filmes em eixos de análise permitirão verificar se os cenários filmicos dialogam com a arquitetura de sua época, se funcionam como crítica social ou se antecipam tendências futuras.



Ao final, a pesquisa se consolidará como um recurso valioso para a compreensão da relação entre as duas disciplinas, contribuindo para a formação crítica dos alunos e aprofundando o debate sobre a representação da cidade no imaginário cultural. Este estudo não é apenas teórico, mas uma ferramenta didática que ensina os alunos a "ler" a cidade, tanto real quanto fictícia, desenvolvendo seu repertório cultural e sua capacidade crítica para projetar espaços que não sejam apenas funcionais, mas também humanizados e socialmente conscientes.

Como perspectivas futuras, a pesquisa poderá ser expandida para incluir a análise de filmes de animação, séries de televisão ou mesmo o papel da arquitetura de interiores nas narrativas futuristas, ampliando ainda mais o escopo do diálogo entre cinema e arquitetura.

## REFERÊNCIAS

BRUNO, G. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Yale University Press, 2002.

COLOMINA, B. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. The MIT Press, 1994.

COLOMINA, B. *X-Ray Architecture*. Lars Müller Publishers, 2019.

JAMESON, F. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso, 2005.

KOOLHAAS, R. *Delirious New York: A Retrospective Manifesto for Manhattan*. The Monacelli Press, 1978.

KRACAUER, S. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Oxford University Press, 1960.

VIDLER, A. *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*. The MIT Press, 1992.

VIRILIO, P. *The Aesthetics of Disappearance*. Semiotext(e), 1980.