Arquitetura e Urbanismo



CENOGRAFIA VISIONÁRIA:

A ANTECIPAÇÃO DA ARQUITETURA ATRAVÉS DO CINEMA

Produzido pela acadêmica: Patrícia Varzim Cabistany
Sob orientação do Professor Mestre: João Henrique do Santos



Contato:
@patassauro_
patricia.cabistany@gmail.com

Caderno de estudo “Cenografia visionária: A Antecipação da arquitetura através do cinema”, escrito e diagramado por Patrícia Varzim Cabistany sob orientação do Professor Mestre João Henrique dos Santos.

UNIVERSIDADE CATÓLICA DOM BOSCO – UCDB
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

PATRÍCIA VARZIM CABISTANY

CENOGRAFIA VISIONÁRIA
A ANTECIPAÇÃO DA ARQUITETURA ATRAVÉS DO CINEMA

Campo Grande – MS
2021

UNIVERSIDADE CATÓLICA DOM BOSCO – UCDB
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

Cenografia visionária – Antecipação da arquitetura através do cinema

Patrícia Varzim Cabistany

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência para a obtenção do grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Católica Dom Bosco (UCDB), sob a orientação do Prof. Me. João Henrique dos Santos.

Campo Grande – MS
2021

Ficha Catalográfica Biblioteca Félix Zavattaro – UCDB

Cabistany, Patrícia Varzim

Cenografia visionária: A antecipação da arquitetura através do cinema / Patrícia Varzim Cabistany. — : Universidade Católica Dom Bosco - UCDB, 2021.

123f.

Trabalho de Conclusão de Curso (ARQUITETURA E URBANISMO) — Universidade Católica Dom Bosco – UCDB, 2021.

Orientador(a): Me. Jõao Henrique Dos Santos

1. Arquitetura Utópica. 2. Cenografia. 3. Imaginário. 4. Ficção Científica. I. Título.



Dedico esse trabalho aos meus amigos que por motivos econômicos, psicológicos e/ou por intervenção da violência urbana adiaram ou perderam a oportunidade de concluir seus estudos.



AGRADECIMENTOS

Agradeço inicialmente a minha família, meus pais, Mário Renato e Vera Aparecida por todo apoio e estrutura disponibilizados para estudo durante toda a vida escolar e acadêmica, a ajuda psicológica e financeira que torna possível frequentar o curso de Arquitetura e Urbanismo, assim como o estímulo para permanecer sempre focada nos estudos.

Aos meus irmãos Thiago e Vinícios por compartilhar seus gostos por jogos e filmes, vocês são responsáveis por grande parte da minha formação como ser humano, pelos bons momentos compartilhados e por todo o suporte.

Aos colegas que fiz durante o curso.

A todos os professores da instituição pelo conhecimento compartilhado, em especial aqueles que sempre me motivaram na área de pesquisa e compartilharam palavras de inspiração.

Ao professor João Henrique dos Santos pela disposição, entusiasmo e principalmente pela paciência ao aceitar orientar este trabalho e guiar a construção deste estudo.

E claro a todos que contribuem com a distribuição de conteúdo livre na rede.

Este trabalho é um dos importantes passos para viabilizar o sonho de trabalhar com criação de ambientes artísticos e todos vocês fizeram parte do início desta jornada, muito obrigada.

SUMÁRIO

1. Introdução
    1.1 Contextualização 20
    1.2 Motivação e justificativa 20
    1.3 Objetivos 21
    1.4 Metodologia 22
    1.5 Organização do texto 22

2. Entendo a arquitetura cenográfica 26
    2.1 Associação com arquitetura e urbanismo 27

3. Arquitetura visionária 33

4. Manual de análise fílmica 38
    4.1 Metodologia aplicada para definição dos títulos 39
    4.2 Ficha Técnica 40
    4.3 Efeitos visuais 41
        4.3.1 Composição gráfica 41
        4.3.2 Técnicas de cenografia e iluminação 43
        4.3.3 Figurino 49
    4.4 Organização espacial 51
    4.5 Detalhes de infraestrutura 51

5. Estudo de caso 52
    5.1 O cinema de ficção cientifica 54
    5.2 A cidade fílmica 56
    5.3 Análise fílmica: O quinto elemento 68
        5.3.1 Ficha Técnica 69
        5.3.2 Organização espacial 75
        5.3.3 Organização visual 78
        5.3.4 Fotografia de personagens 86
        5.3.5 Estudo de Cenário 94
6. Conclusão 116
7. Bibliografia 119

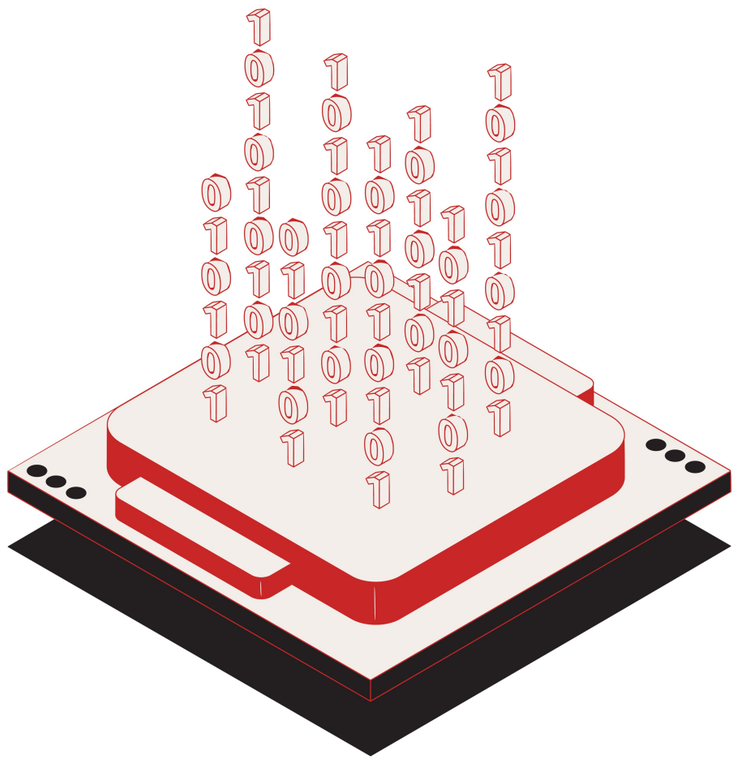


LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Designed by Starline / Freepik 01
Figura 2: Designed by Eucalyp / Freepik 03
Figura 3: Designed by pikisuperstar / Freepik 10
Figura 4: Designed by iconicbestiary / Freepik 13
Figura 5 – Designed by macrovector 18
Figura 6: Designed by stories / Freepik 24
Figura 7: Projeto cenográfico 27
Figura 8: Ambientes temático e instagramável – Escola infantil, Onipro 29
Figura 9: Conjunto de espaços instagramáveis 30
Figura 10: Ambientes temático – Hospital infantil James James and Connie Maynard 31
Figura 11: Camarote carnavalesco 32
Figura 12:Cenário da série nacional Castelo Rá-Tim-Bum (1994 à 1997) 32
Figura 13: Designed by slidesgo / Freepik 36
Figura 14: Temperatura de cor ajustada pela câmera 43
Figura 15: Temperatura de cor ajustada pela iluminação 44
Figura 16: Efeitos de iluminação: luz negativa, zenital, contraluz, lateral e frontal 45
Figura 17: Campo e extracampo 46
Figura 18: Visão da câmera subjetiva e objetiva 47
Figura 19: Planificação 47
Figura 20: Designed by Pikisuperstar/Freepik - licença aberta, editaçãp por Patrícia Cabistany 48
Figura 21: Angulação da câmera, eixo vertical 48
Figura 22: Angulação da câmera, eixo horizontal 49
Figura 23: Evolução de figurino 50
Figura 24: Designed by pch.vector / Freepik 52
Figura 25: Designed by Steve Matteson 55
Figura 26: Primeiros filmes de ficção científica 56
Figura 27: Cidade de Thea Von Harbou 57
Figura 28: Linked Hybrid em Pequim 58
Figura 29: Androides Maschinenmensch, C3PO e Andrew 58
Figura 30: Cidade Everytown e suas inovações 59
Figura 31: Posto de controle entre distritos, filme O preço do amanhã 60
Figura 32: Passaporte interno e portas digitais de registro 60
Figura 33:Ambientação da Saga Blade Runner 61
Figura 34: A Cidade devastada em O livro de Eli e os alagamentos em Caminhos da memória 62
Figura 35: O urbano abandonado na terra e o condomínio de luxo no espaço 63
Figura 36: Design asséptico 64
Figura 37: O urbano futurista em seus opostos extremos 65
Figura 38: Wakanda 66
Figura 39: Akon city 67
Figura 40: Capa DVD BlueRay 4K Columbia Pictures / autor não identificado 68
Figura 41: Ícones de avaliação site Rotten Tomatoes 69
Figura 42: Designed by macrovector / Freepik 69
Figura 43: Templo Nabateu 70
Figura 44: Templo dos cinco elementos 71
Figura 45: Vista aérea de Manhattan 71
Figura 46: Vista aérea da ponte Brooklyn 71
Figura 47: Cidade Fictícia de Nova Iorque 72
Figura 48: Ilustração da cidade fictícia 73
Figura 48: Passeio público em 2263 74
Figura 49: Torres Petronas na Malásia 75
Figura 50: Trânsito em configuração caótica 75
Figura 51 Linha de trem anexada a fachada ao lado o monotrilho de Brennan de 1903 76
Figura 52: Monotrilhos reais: Província de Chiba, JP e São Paulo, Br 77
Figura 53: Presença de resíduos em meio urbano 77
Figura 54 Edificações da nova cidade 78
Figura 55: Letreiros no caminho urbano 79
Figura 56: Enquadramento 80
Figura 57: Elementos geométricos em cena 81
Figura 58: Bonecos habitáveis – mandoshaws 82
Figura 59: Bonecos habitáveis – mangalores 82
Figura 60: Boneco animatrônico 82
Figura 61: Cidade fictícia em maquete 83
Figura 62: Veículos urbanos 84
Figura 63: Naves espaciais 85
Figura 64: Conjunto de imagens Korben Dallas 86
Figura 65: Conjunto de imagens Leeloo 87
Figura 66: Conjunto de imagens David, Cornélius e membro não identificado da mesma ordem 88
Figura 67: Conjunto de imagens Ruby Rhod 89
Figura 68: Conjunto de imagens Zorg 90
Figura 69: Mangalores 91
Figura 70: Mandoshaws 91

Figura 71: Conjunto de personagens secundários 92
Figura 72: Figurinos diversos 93
Figura 73: Apartamento do personagem 94
Figura 74: Imagem de referência do cenário 95
Figura 75: Apartamento do personagem simulação de planta 96
Figura 76: Apartamento do personagem setorizações 96
Figura 77: Modulos anexos a parede 96
Figura 78: Estudo volumétrico 97
Figura 79: Módulo 1 e 2 - Cozinha 98
Figura 80: Módulo 1 e 2 – Referências 99
Figura 81: Módulo 3 – Chuveiro 100
Figura 82: Módulo 3 – Referências 101
Figura 83: Módulos 4, 5 e 6 – Dormitório 102
Figura 84: Módulo 4, 5 e 6 – Referêncuas 103
Figura 85: Módulo 7 – Referências 104
Figura 86: Módulos 7 – Lavabo 104
Figura 87: Dispositivos tecnológicos 105
Figura 88: Empreendimento VitaCon 106
Figura 89: Menor apartamento da América Latina 107
Figura 90: Apartamento Cornélius 108
Figura 91: Apartamento Cornélius 109
Figura 92: Escritório 110
Figura 93: Instalações 111
Figura 94: Cápsulas de viagem 112
Figura 95: Hotel Nine Hours, Japão 113
Figura 96: Cápsulas de viagem interior 114
Figura 97: Cápsulas no aeroporto internacional de Pernambuco e o complexo On Pods Itaim em São Paulo 114
Figura 98: Cápsulas com design futurista no aeroporto internacional da Cidade do México 115
Figura 99: Designed by slidesgo / Freepik 118
Figura 100: Ilustração de Yakov Georgievic 122

Quadro 1: Modelo de cidade 33
Quadro 2: Simbologia de avaliação do site Rotten Tomatoes 40
Quadro 3: Tipos de iluminação 44
Quadro 4: Direcionamento do fluxo luminoso 45
Quadro 5: Organização visual de personagens 51
Quadro 6: Informações de produção 69



Para vocês o cinema é um espetáculo.
Para mim, é quase um meio de compreender o mundo.
Maiakovski, 1922

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo levantar uma reflexão sobre como as produções cinematográficas tem imaginado os elementos arquitetônicos e a organização urbana das cidades do futuro, entender como foram criados estes imaginários cenográficos e como estas produções antecipam possíveis espaços urbanos com base nos contexto social, expectativas e temores de sua época.

A partir desse estudo foi desenvolvido um caderno artístico contendo ilustrações, detalhamentos e analises técnicas relacionadas ao estudo do espaço ficcional, utilizando como base o ambiente apresentado no longa-metragem: O quinto elemento dirigido e roterizado por Luc Besson.

Palavras-chave: Arquitetura Utópica; Cenografia; Imaginário; Ficção científica.

1. Introdução

1.1 Contextualização

O campo da arquitetura e urbanismo possui uma abrangente área de aplicação possibilitando a abertura para diferentes abordagens e visões a seu respeito partindo desta premissa e frente a inquietante aproximação da nossa realidade com universos fantasiosos antes imaginados como histórias distópicas ou pensamentos utópicos optou-se por abordar a cenografia fílmica e como suas previsões podem oferecer um vislumbre de futuro.

Dentro do estudo proposto são citados filmes do gênero de ficção científica que demonstraram em suas narrativas ideias e estruturas de futuro que já fazem parte da realidade de uma porção considerável de pessoas do mundo atual, há com isso a intenção de comparar o imaginário do cinema com a realidade presente e questionar suas similaridades e as possibilidades de previsão que o mesmo carrega.

Este trabalho tem como referência as diretrizes e exigências da Associação Brasileira de Normas Técnicas – ABNT, sobre a: formatação de material acadêmico, representação de projeto e de desenho técnico. Entretanto faz-se uso da liberdade criativa mediante previa aprovação no que diz respeito a representação, a forma gráfica e disposição de algumas imagens e conteúdos.

Importante ressaltar que todos os ícones e ilustrações aqui contidos pertencem ou são licenciados pelas empresas freepikcompany e flaticon disponibilizados em suas plataformas e autorizado para uso por seus designers mediante citação, todas devidamente creditadas nas páginas destinadas a lista de figuras.

1.2 Motivação e justificativa

O interesse em arquitetura cenográfica surgiu ao longo do curso na busca por áreas de atuação profissional que combinassem as habilidades e conhecimento adquiridas ao longo da graduação em arquitetura e urbanismo com o interesses pessoal em cenários imersivos e ambientes temáticos.

> Existe muito o que se ler sobre cinema, existe muito – muitíssimo o que se ler sobre arquitetura. Existe muito pouco o que se ler sobre arquitetura no cinema. Inaceitavelmente pouco. É uma área praticamente inexplorada pelos pesquisadores, principalmente pelos que deveriam ser os principais interessados, os da área de arquitetura e urbanismo. (Castello, 2002)

Ainda que a arquitetura esteja de maneira física presente na indústria cinematográfica na forma de estruturas construídas, o desenvolvimento e representação do espaço ficcional não costuma ser abordado dentro da maioria das instituições acadêmicas nacionais, resultando em uma escassa produção de material que explora a criação de cenários sob o ponto de vista do arquiteto,

justificando a relevância do tema.

Através das aulas de teoria e história da arquitetura e de projeto arquitetônico do espaço utópico surgiu a reflexão a respeito das cidades idealizadas ao longo das décadas e as previsões sobre o comportamento construtivo para os anos seguintes.

A natureza inventiva típica do universo ficcional somada a flexibilidade para reinventar os limites da realidade, proporcionam aos escritores de ficção um terreno fértil para o desenvolvimento de universos singulares e limites que muitas vezes extrapolam a necessidade factual.

> A primeira forma de relação entre imaginação e realidade consiste no fato de que toda obra da imaginação constrói-se sempre de elementos tomados da realidade e presentes na experiência anterior da pessoa. Seria um milagre se a imaginação inventasse do nada ou tivesse outras fontes para suas criações que não a experiência anterior. (VIGOTSKI, 2009)

A indústria audiovisual reproduziu inúmeras histórias sobre os caminhos trilhados pela humanidade, limitados apenas pela tecnologia e viabilidade econômica de sua época, Vigotski ao refletir sobre a imaginação e criação afirmou que durante o processo de criação olhamos para o futuro e modificamos o presente. Portanto é coerente questionar se estas produções possuem capacidade de antever tendências na organização urbana.

1.3 Objetivos

O propósito desta pesquisa é levantar uma reflexão sobre como as produções cinematográficas tem imaginado os elementos arquitetônicos e a organização urbana das cidades do futuro, entender como foram criados estes imaginários cenográficos com base nos contexto de sua época e como estas produções antecipam possíveis disposições urbanas.

É proposto como **objetivo específico** o estudos gráficos dos elementos visuais arquitetônicos e da organização urbana do espaço ficcional encontrado no estudo de caso e o desenvolvimento de um guia de análise fílmica.

Para alcançar este objetivo específico, são propostas as seguintes atividades como parte do **objetivo geral:**

1. Analisar as teorias e movimentos a respeito da cidade do futuro sobre o ponto de vista da arquitetura;
2. Contextualizar a representação da cidade futurista ao longo dos últimos anos no cinema;
3. Compreender o desenvolvimento do projeto cenográfico;
4. Identificar a linguagem visual presente no cinema e suas características.

1.4 Metodologia

Este é um estudo teórico a respeito da linguagem cênica incorporada a indústria audiovisual como possível visionária de aspectos urbanísticos, para fundamentar a argumentação desse projeto foi utilizado o método de pesquisa bibliográfica, métodos de interpretação do cinema em procedimentos de análise de conteúdo e análise da imagem e do som.

São exploradas produções audiovisuais que incorporem o espaço cenográfico como parte importante do enredo, com elementos arquitetônicos imaginados como representações de tecnologias e estética pertencentes a este universo idealizado.

Os critérios definidos para a escolha dos títulos estão descritos no manual para análise fílmica, entre eles que as narrativas estejam total ou parcialmente ambientadas no planeta terra em cidades reais, possibilitando comparação entre o espaço na época da concepção do longa, o retratado nas filmagens e o observado no ano da pesquisa e a interação dos personagem com adereços do cenário.

1.5 Organização do texto

Esta dissertação está organizada em três partes, a contextualização teórica, apresentação do manual e caderno artístico, e por fim as considerações finais e anexos.

A parte I segue a seguinte disposição de capítulos:

No capítulo 1 consta a estrutura base dessa dissertação, a justificativa do tema, objetivos e metodologia que norteiam a pesquisa.

O capítulo 2 contextualiza a trajetória da cenografia, a relação com o cinema e arquitetura, e descreve os métodos fundamentais de representação do espaço cênico.

O capítulo 3 é dedicado as teorias e movimentos da arquitetura utópica, apresenta as ramificações da cinema de ficção científica e descreve paralelos entre filmes clássicos e a realidade

A parte II contém produto final desenvolvido na forma de manual de referência para análise fílmica e caderno artístico e seguem a estrutura de apresentação abaixo:

A apresentação dos conceitos utilizados nas análises e suas intenções como parte do capítulo 4

A análise fílmica do objeto de estudo e o projeto gráfico desenvolvido.

O fechamento teórico contendo as referências.



EMBASAMENTO TEÓRICO

2. Entendo a arquitetura cenográfica

Definir uma atividade do campo artístico é sempre uma tarefe complexa, o livro *O que é cenografia?* de Pamela Howard apresenta 41 respostas de profissionais atuantes de diferentes paises na tentativa de conceituar do que se trata esta atividade, o arquiteto José Carlos Serroni um dos principais nomes da cenografia no Brasil propôs a este questionamento a seguinte conceituação: “Cenografia é a dramatização do espaço, sempre complementada pela atuação”.

Segundo ele para existir cenografia o ambiente precisa ser relacionado com uma ação dramática, a falta desta interação a desconfigura de seu princípio fundamental que é complementar a narrativa e delimitar a movimentação dos atores dentro deste espaço, Serroni (2015) explica que um espaço sem o interprete atuando não consiste mais em uma cena, mas em outra manifestação artística, como por exemplo uma instalação.

Podemos entender então como uma linguagem visual que integra a criação artística, o planejamento do espaço, seus adereços e a direção de performance. Por integrar múltiplos conhecimentos em sua prática relaciona-se intensamente com várias áreas profissionais, como artistas plásticos, engenheiros, especialistas em iluminação, sonoplastia, e tantos outros.

Comparando à prática da arquitetura e urbanismo percebemos a semelhança entre estes profissionais e métodos de trabalho, a arquitetura trabalha com a criação e organização de ambientes, que além de desempenharem uma função, devem oferecer conforto e desejo estético, enquanto o cenografista tem como objetivo principal conceber um espaço adequado ao contexto dramático programado.

O cenário realiza o papel essencial conectar ator e história, de transportar o espectador e oferecer veracidade e contexto a narrativa criando assim um lanço de identificação com o espectador, mesmo potencial emocional que está presente em construções arquitetônicas com temática religiosa e cunho político por exemplo.

> Os planos dos filmes, apesar de acabarem nos limites da tela quadrilátera, permite que o espectador use a imaginação para completar os espaços. De alguma forma, uma vez imerso no filme, o espectador deixa de entender as imagens como projeções, e passa a compreendê-la como uma janela para outro universo. (JOSINO, 2017)

Um filme aparentemente sem cenário, cujas estruturas são mínimas ou reduzidas a marcações no chão como é o caso de *Dogville*, do cineasta Lars von Trier (2004) causa a sensação de estranhamento ao espectador justamente pela falta de representação arquitetônica, essa ausência de elementos estruturais cria um vazio na tela e na percepção do público, perde-se o apoio visual que possibilitaria entender características a respeito do local em que a história é contada, o funcionamento de algumas relações sociais e detalhes da personalidade dos habitantes.

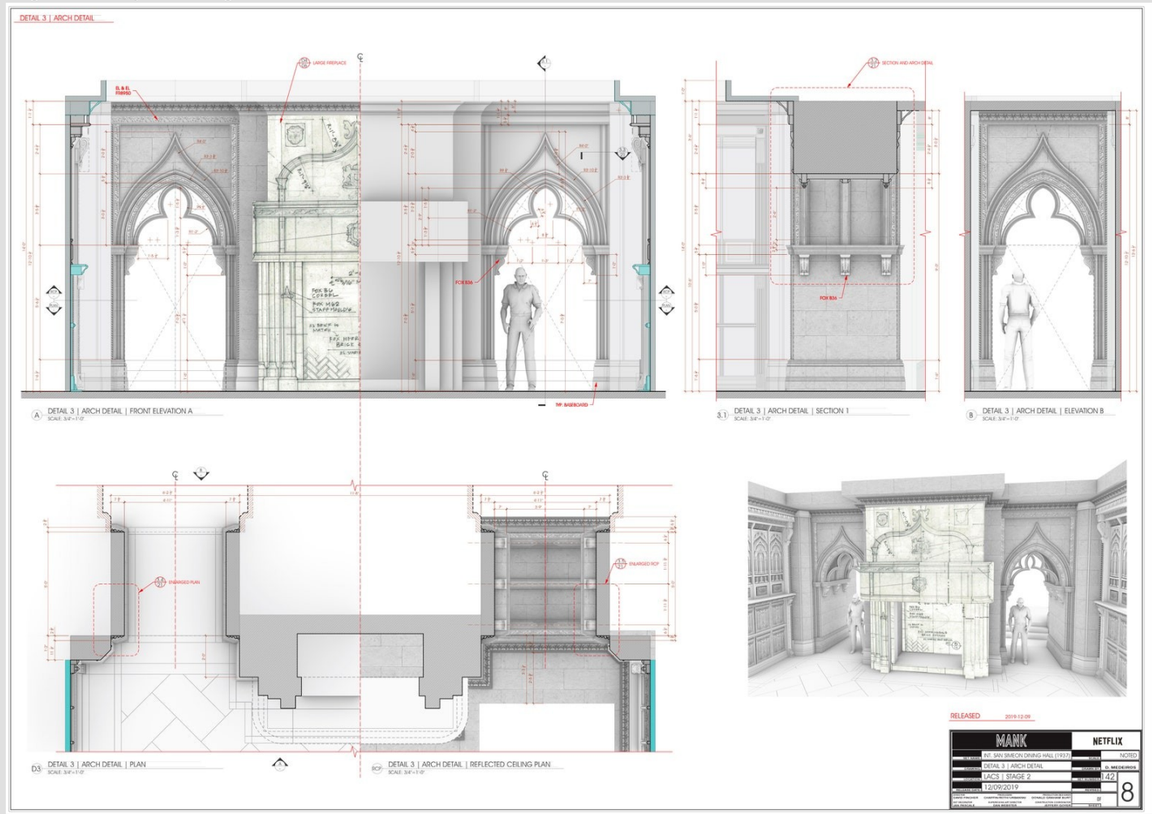
2.1 Associação com arquitetura e urbanismo

Ambas as práticas lidam em diferentes intensidades com a manipulação do espaço e das sensações, o cenógrafo tradicional que atua em teatros possui maior domínio e controle de quais as interações o espaço irá sofrer, quem as fará e sob qual pretexto, dessa forma todas as criações dentro do projeto possuem intenções muito específicas, tanto no quesito estético quanto funcional se aproximando da arquitetura convencional e de suas convicções primárias sobre funcionalidade e beleza.

Analisando o processo de criação cenográfica percebemos conceitos típicos do projeto arquitetônico como levantamento das necessidades, de fluxos, esboço em croqui, estudo de escala, de perspectiva, planejamento de iluminação, estudo sobre acústica e reverberação, entre outros.

Uma vez que esses projetos precisam ser entendidos por equipes de suporte como por exemplo o setor de marcenaria, sonoplastia, luminotécnica, montagem e etc. a representação gráfica segue as mesmas normas de desenho que a arquitetura em uma linguagem quase universal de detalhamento, neste processo enxergamos mais facilmente como ambas as atividades se conectam.

Figura 7: Projeto cenográfico



Fonte: Portifólio virtual Daniela Medeiros

Segundo Howard (2015) a cenografia não está presa exclusivamente ao teatro embora seja seu espaço originário, nem a rígida necessidade da presença de um ator profissional, uma vez que o púbico é direcionado a agir de determinada maneira, este ocupa a ação de performista, passamos assim a perceber que um ambiente intencionalmente projetado como imersivo com o objetivo de interação entre adereços da estrutura e o público como um espaço cenográfico.

Como reflexo da ascensão nas últimas décadas da indústria de entretenimento o setor comercial passou a adotar composições lúdicas a fim de atrair novos clientes, neste contexto percebeu-se uma oportunidade para o desenvolvimento das atividades do arquiteto.

A elaboração de espaços temáticos já atraia profissionais que caminharam na direção oposta ao mercado imobiliário, atribuição típica da maioria dos formados, essa migração, no entanto, costuma ser vista — muitas vezes pelo próprio arquiteto e seus semelhantes — como um abandono da profissão embora seja uma aplicação menos convencional das habilidades e conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

Equipamentos cênicos elaborados para uso fora do meio teatral recriando filmes, jogos, períodos históricos ou qualquer tema desejado são comuns em shows, parques temáticos e em algumas celebrações religiosas ou culturais e festividades diversas, fora de datas comemorativas a adoção pelo comércio como parte da identidade visual da marca trouxe os ambientes emersivos para um modelo de negócio.

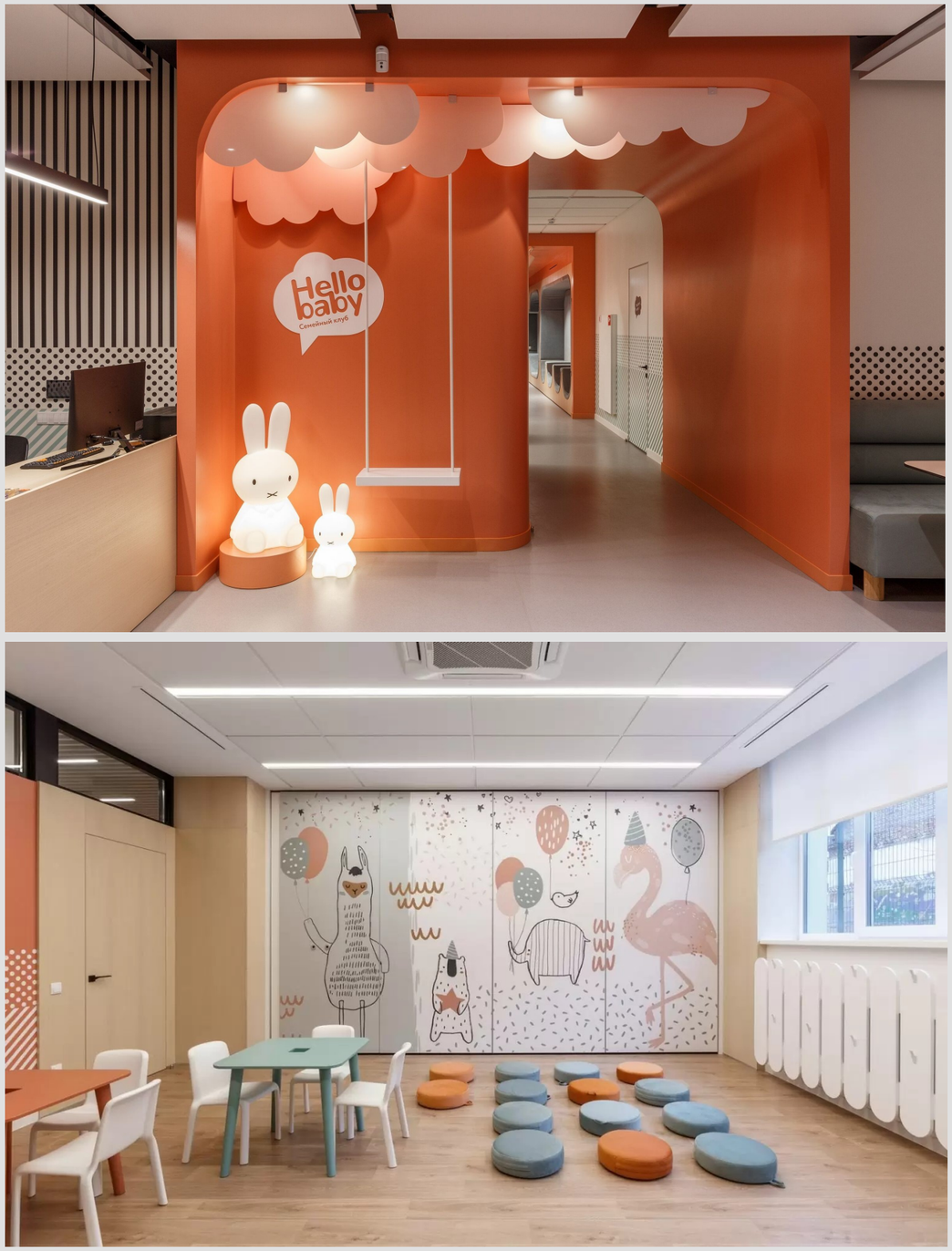
Neste contexto os chamados espaços instagramáveis ascenderam com as redes sociais e seguem um princípio parecido, encenar um local e atrair o público sendo a dimensão e complexidade das estruturas um dos diferenciais entre elas, o cenário imersivo acomoda uma grande área se não todo ambiente interno e ocasionalmente o externo, enquanto o espaço instagramável costuma ser um ponto específico do empreendimento tendo como referência o enquadramento da câmera portátil.

Este momento de intensa procura por dramaticidade nos espaços comerciais, trouxe um novo olhar a respeito da união e troca de conhecimentos entre ambos os profissionais – arquitetos urbanistas e cenógrafos – reconhecendo suas similaridades. Passa a ser visto com maior apreço elaborar ambientes lúdicos e imersivos, como parques, shows, festas, estandes e vitrines, e como parte das possíveis atribuições do graduado. Este “novo” lugar antes ocupado em menor escala passa a ser entendido como um nicho específico dentro da profissão conhecido então como arquitetura cenográfica.

Estes profissionais já apareciam unindo conhecimento dentro do planejamento de teatros, cinemas e estúdios televisivos cada um em sua área de domínio mas é em meio a esta intensa demanda que passa a ser validado e renovando o interesse profissional em atuar neste nicho.

Quando falamos desse tipo de projeto de interiores é importante entender que não se trata apenas de temáticas envolvendo a cultura pop, cenografia natalina ou religiosa, há um imenso campo criativo que pode ser englobado para transmitir a sensação de bem estar e de identificação com o lugar fugindo ao objetivo puramente comercial.

Figura 8: Ambientes temático e instagramável – Escola infantil, Onipro.



Fonte: Alexander Angelovskiy

Figura0 9: Conjunto de espaços instagramáveis



Fonte: Enzimas em ação – ARCH2B, 2019.

Figura 10: Ambientes temático – Hospital infantil James James and Connie Maynard.





Fonte: CareDash, 2021.

A cenografia nacional encontra-se especialmente nas novelas e minisséries produzidas para a televisão, nos grandes festivais tradicionais carnavalescos dos sambódromos do Rio de Janeiro e São Paulo, nos festejos do folclore nacional em Parintins e nos camarotes especiais de Salvador e Recife, contribui com a identificação de marcas através da identidade visual nos eventos e contribui para a composição de memória afetiva.

Figura 11: Camarote carnavalesco



Fonte: Gorilla Studio, 2013

Figura 12: Cenário da série nacional Castelo Rá-Tim-Bum (1994 à 1997)





Fonte: TV Cultura, 2007

3. Arquitetura visionária

Ao longo da história da arquitetura foram produzidas teorias de urbanização que imaginavam e projetavam realidades urbanas hipotéticas. Estas propostas geralmente estão relacionadas ao anseio por organização e progresso, surgindo como resposta para contornar problemas sociais, crises, politicas, culturais e econômicas.

O manuscrito de Thomas Morus intitulado Utopia publicado em 1516 da Era Comum[1] foi definido por Françoise Choay (1980) como “texto instaurador” sobre a cidade idealizada, nele consta um relato fictício sob o ponto de vista de um navegador que ao chegar a uma ilha se depara com uma sociedade perfeita que superou os problemas de funcionamento da cidade e vivem em condições mais avançadas do que a conhecida pelos europeus da época. As elaboradas descrições da ilha continuaram a repercutir sendo elaborados até os dias atuais mapas especulando sua localização e traçado.

A arquitetura utópica surge seguindo esta linha imaginativa com soluções arquitetônicas anunciadas por estudiosos ligados a construção civil e filosofia para aperfeiçoar as interações sociais, geralmente através de rígido controle da forma de ocupação e os traçados do solo.

Muitos desses pensamentos não ultrapassaram o plano teórico, mas promoveram importantes debates e reflexões a respeito da expansão das cidades servindo de referência para movimentos urbanos e produção arquitetônica durante as décadas após à publicação desses pensamentos.

Quadro 1: Modelo de cidade

Período	Modelo
Renascimento	Cidade geométrica
Modernidade	Cidade industrial
Contemporâneo	Cidade pós-capitalista

Fonte: Quadro criado pela autora com base nas informações presentes em LAMAS, 2007

Durante o Renascimento (1420 – 1600) em oposição ao misticismo medieval prospera o movimento intelectual italiano no campo da arquitetura foram desenvolvidos inúmeros esquemas e diagramas de construções urbanas utópicsa que serviriam de modelo as novas cidades, rigidamente geométricas e muradas. (SILVA, 2014)

Assim como a difusão da máquina a vapor a partir de 1769 provocou profundas mudanças na vida do homem comum entre eles as novas conexões comerciais e facilidade de deslocamento, a revolução industrial redefiniu em escala maior o conceito de cidade, de progresso econômico e cultural. (SILVA, 2014)

[1] O termo Era Comum é empregado para denominar a contagem de tempo a partir do ano 1 do calendário gregoriano utilizado amplamente no comércio mundial, são admitidas as denominações “Antes da Era Comum” e “Era comum” como alternativa a marcação cristã, essa opção ganha espaço no meio acadêmico como forma respeitosa de tratar a cronologia humana e de referir-se adequadamente aos acontecimentos da nossa era uma vez que nem todos os países e pessoas compactuam com a mesma crença existindo calendários lunares, lunissolares, por ciclos, com figuras diferentes para o marco temporal e tantos outros modelos praticados pelo mundo.

Frente as mudanças resultantes da mecanização e industrialização o foco de estudo dos pensadores da Modernidade os pré-urbanistas tem como objetivo intervir nas precárias condições de trabalho e habitação que rapidamente atingiam os grandes centros.(SILVA, 2014)

Iniciado no século 18 o modelo de cidade industrial ganharia força e transformaria completamente a vida e o espaço urbano e rual:

> Os aprimoramentos na energia hidráulica na engenharia química e na metalurgia garantiram a produção de ferramentas mecanizadas que por sua vez, iniciaram o processo de mecanização da manufatura e da agricultura. A necessidade de mão de obra rural e para o processamento manual de produtos foi drasticamente reduzida, deixando uma gigantesca massa trabalhadora desempregada. que foi forçada a emigrar para encontrar trabalho. Em um ciclo retroalimentado, eles migraram para a cidade industrial, que precisava de pessoas para trabalhar nas fábricas, nos armazéns, nas estações férreas e nos podas. Quanto mais pessoas chegavam, mais a cidade com sua capacidade produtiva, enterrava as antigas formas de trabalho. A vida cotidiana para
> as populações rurais e também urbanas havia mudado muito. e a cidade industrial crescia mais rapidamente do que qualquer outra cidade tinha crescido anteriormente. (CLOSSICK, 2016)

A forma como o estado lida com estas transformações também é inclusa nos questionamentos sobre como lidar como todas as expansões e revoluções acontecendo dentro do meio urbano. O socialismo utópico aparece anunciado como uma solução para a administração das comunidades, com o desejo de sair do espaço das ideias e ser enfim aplicado ao plano físico. (FISHMAN, 1982)

A ideia de comunidades em sistemas autossuficientes e cooperativos com restritivo limite de integrantes e tipos definidos de uso ecoou e inspirados por estes parâmetros entraram para a história nomes que ajudaram a fundar as bases da cidade industrial, dividido em três ondas de produção segundo Silva (2014) esses trabalhos podem ser encontrados nos feitos de alguns grupos e críticos:

> […] em trabalhos de reformadores sociais da modernidade como Fourrier e Owen no século XIX, arquitetos e urbanistas como Le Corbusier e Frank Lloyd Wright, na primeira metade do século XX, nos trabalhos de grupos Archigram, Super Studio e Utopie já na segunda metade do século XX. (SILVA, 2014)

O futurismo que nasce nos anos 70 adotando a velocidade das máquinas, o moralismo e o automóvel como argumentos de evolução (SPILLER, 2006) chega a era digital com ressignificações, a tecnologia passa a ser cobiçada com maior intensidade mas é a interação das ferramentas provenientes da evolução tecnológica com o cotidiano humano e a presença da natureza no meio urbano que expressão a nova aspiração de comunidade perfeita, uma aspiração da cidade pós capitalista.

Como levantado por Silva (2014) “as novas tecnologias comunicacionais surgidas ou aprimoradas no decorrer das últimas três décadas oferecem importantes subsídios para a revitalização de uma agenda utópica” e o setor audiovisual oferece um local de experimentação para essa nova geração de teóricos e para a transmissão dessas ideias.

Ainda que possua um custo elevado para a produção o surgimento de novas tecnologias em especial das câmeras portáteis e programas de edição de áudio e imagem gratuitos disponibilizados legalmente na rede de computadores alavancou o número de obras desenvolvidas e portanto na criação de novas olhares sobre o mundo urbano, embora a exibição ainda tenha seu acesso restringido ao grande público pelo elevado valor dos ingressos seja nas salas tradicionais de cinema ou em eventos alternativos esse movimento democratização da criação e divulgação de conteúdos com conceitos de futuro reinterpretados ou totalmente modificados.



ANÁLISE FÍLMICA

4. Manual de análise fílmica

Durante o processo de concepção visual da história, técnicas de luz, cor, perspectiva e escala, são cuidadosamente pensados. Em ambientes cinematográficos a distribuição e organização espacial auxiliam na imersão do espectador e são grandes indicadores do funcionamento da sociedade que o personagem está inserido é através deles que o espectador percebe o ritmo e a atmosfera que envolve a história provocando sensações específicas.

Estabelecer critérios que padronizam a análise torna mais fácil reconhecer os símbolos e suas intenções, este manual é criado a fim de demonstrar os métodos usados no processo de levantamento dos dados e as motivações para o uso dos mesmos, as informações são organizadas sempre que pertinente em quadros com o intuito de facilitar e padronizar seu desenvolvimento.

Através de fotogramas os espaços imaginados são apresentados e sua organização espacial examinada, são observados os aspectos urbanos, sociais e arquitetônicos divididos em quatro tópicos:

I – Ficha técnica, expondo informações relevantes da obra em foco.

II – Organização espacial, levantamento da distribuição urbana, ambientação e organização social.

III – Organização visual, contendo princípios da percepção do espaço envolvendo os conceitos de fotografia, iluminação, técnicas de sombra e luz, paleta de cores e estratégias de montagens técnicas utilizadas na produção.

IV – Detalhes da infraestrutura, exposição do material criado para assimilar as ideias futuristas percebidas nos cenários.

Sempre que coerente e possível estes tópicos exibem comparações com o universo real.[10]

[10] As comparações seguem os dados disponíveis de acesso livre encontrados em 2021, ano da elaboração deste trabalho.

4.1 Metodologia aplicada para definição dos títulos

Serão analisados filmes pertencentes ao gênero da ficção científica que incorporam o espaço cenográfico para complementar o enredo, transmitindo a sensação de autenticidade na ambientação da época, que possuam elementos arquitetônicos internos e externos criados como representações de tecnologias e estética assimiladas ao futuro.

Com o intuito de limitar as opções e encontrar títulos mais adequados para o estudo, foram estabelecidos os seguintes critérios de seleção:

1. Pertencer a categoria ficção científica, considerando a natureza visionária do gênero;
2. Ambientação total ou parcial no planeta terra em cidades reais, possibilitando comparação do espaço urbano na época de concepção do longa com o retratado nas filmagens e o observado no ano vigente da pesquisa;
3. Cenário com características estéticas modificadas e/ou inventadas com a intenção de simular uma tecnologia futurista;
4. Distanciamento mínimo de 3 décadas entre a concepção do filme e o período retratado;
5. Relevância do cenário no enquadramento;
6. Facilidade de acesso ao filme.[11]

Estas definições foram aplicadas aos catálogos encontrados no canal de televisão telecine, plataformas dedicadas a transmissão e compartilhamento de filmes como Netflix e Amazon e sites especializados em avaliação e crítica de cinema, até serem reduzidos a uma quantidade de material viável para verificação.

A partir dessa lista foram levantados os conceitos que com maior frequência eram retratados como componentes ubanos e sociais para análise e comparação com o mundo real, também é proposto a leitura mais detalhada de um longa. Atendendo a estes requisitos e considerando a memória afetiva envolvida optou-se pelo título O quinto elemento lançado no cinema em 1997 para aprofundamento da pesquisa.

[11] Este critério restringiu intensionalmente os títulos a conteúdos disponíveis para aluguel ou compra em plataformas legais de distribuição digital e não intensionamento a filmes experimentais exibidos em pequena escala como circuitos artísticos e mostra de cinema disponíveis apenas em redes pessoais dos autores ou do evento.

4.2 Ficha Técnica

A ficha técnica é um forma de demonstrar resumidamente um conjunto de informações relevantes para a compreensão inicial do filme, são apontadas as questões principais do enredo, as conquistas alcançadas e os envolvidos na produção do longa.

É interessante que sejam apontados além dos envolvidos na direção e criação do roteiro os responsáveis pelas áreas e técnicas que trabalham diretamente com o assunto abordado: a cenografia, portanto como parte da ficha de profissionais são creditados alguns dos nomes ligados a coordenação das equipes de figurino, design de cenário, efeitos especiais e fotografia por exemplo.

Os parâmetros para avaliar e atribuir notas a um filme variam entre os sites especializados e entre os circuitos de eventos, ainda assim a indicação de um filme em premiações valida sua relevância na categoria em que foi nomeado, como citado por Rodrigues (2019) “crítica de cinema se tornou uma importante vertente do jornalismo cultural” capaz de manipular o desejo e a aprovação de um produto.

Por possuírem expectativas diferentes a opinião da crítica nem sempre caminha na mesma direção da experiência do espectador, o crítico deve se basear entre outros nos detalhes técnicos enquanto o público geral lida de maneira mais afetiva com o material consumido, ambas são formas válidas de qualificar o conteúdo artístico e por isso são apresentadas como parte da repercussão dos filmes estudados.

Quatro sites especializados foram usados para captar as notas atribuidas tanto por especialistas quando pela audiência comum, são sites populares, conhecidos como referência de recomendação.

O Rotten Tomatoes é um site norte-americano fundado em 2010 que se tornou popular entre os espectadores que buscam por resenhas e notícias ligadas a séries e filmes. O Tomatometer como é chamado a calculadora do site, exibe em porcentagem a média das notas atribuídas ao lado de ícones divertidos que facilitam a compreensão do visitante.

Quadro 2: Simbologia de avaliação do site Rotten Tomatoes

Crítica especializada	Usuários cadastrados	
		Pontuações positivas ≥ 60
		Pontuações negativas ≥ 60
		Quantidade de avaliações insuficientes para pontuação

Fonte: Quadro criado pela autora

Com menor detalhamento técnico porém com mais títulos e categorias inclusas o Metacritic também norte-americano tem segundo a descrição do portal a missão de “ajudar os consumidores a tomar uma decisão informada sobre como gastar seu tempo e dinheiro em entretenimento”. O sistema nomeado Metascore indica quantas pessoas participaram da votação e adota a pontuação de 0 a 100 para resenhas de profissionais da área e de 0 a 10 para participação dos membros cadastrados.

Pertencente à Amazon o IMDb – Internet Movie Database é como o nome sugere uma base de dados online, fundado em 1990 oferece um fichamento completo com informações de elenco e produção, entrevistas e curiosidades relacionadas ao título buscado. O parâmetro empregado para obtenção das notas pode ser acessado a qualquer momento mesmo por visitantes não cadastrados, em uma distribuição gráfica possibilitando a visualização das mudanças de ranking consultando o valor médio atribuído por idade, gênero e localização do eleitor.

Representando a mídia nacional e a opinião dos consumidores brasileiros, Adoro cinema é um dos sites de maior peso na produção de informações sobre cinema totalmente em português, considerado pelo Prêmio iBest um dos três principais do ramo.

4.3 Organização visual

O cinema se apropria de técnicas de fotografia, iluminação, estudo espacial, entre outras, para criar a ambientação de suas histórias, estes são um dos principais mecanismos de representação visual que emprega e o que mais o aproxima da arquitetura e urbanismo.

A organização dos cenários mesmo as digitalmente construídas carregam estes conceitos em sua formação, a análise dos efeitos visuais traz para discussão a composição visual e os procedimentos adotados durante a construção do espetáculo, fundamentando a comparação entre o lugar real e o fictício realizada mais adiante.

4..3.1 Composição gráfica

A compreensão dos significados das cores varia de acordo com o ambiente em que está inserido, ainda que muitos dos significados sejam mantidos por anos a experiência social e cultural, os fatores funcionais induzem a maneira como estas leituras são justificadas.

De uma perspectiva histórico-cultural podemos citar as cores rosa, azul e branco como exemplo das transformações no que diz respeito ao contexto e percepção simbólico da cor.

O azul muito utilizado na iconografia religiosa cristã para transmitir pureza e delicadeza é hoje visto como coloração tipicamente masculina associado à características de sobriedade e frieza, Dominique Simonnet (2006) sugere que a cor era relacionada na Roma antiga aos povos estrangeiros, ditos como bárbaros.

O tom rosado só passou a ser relacionada a feminilidade no século XX como segundo Baliscei (2020) resultado de "estratégias publicitárias e por disputas entre movimentos sociais e grupos religiosos com convicções e defesas conflitantes entre si", até então o vermelho era visto como um símbolo de liderança, valentia e força, frequente nas vestes masculinas em guerreiros, generais e políticos, sua tonalidade mais clara o rosa, era destinado a crianças e jovens dos quais haviam expectativas de que possuíssem estas qualidades.

> Na idade média o azul era bastante feminino (para a virgem) e o vermelho, masculino (um sinal de poder e de guerra); agora, em vez disso, as coisas se inverteram e o azul se tornou masculino (por ser mais deiscreto), e o vermelho feminino. (PASTOUREAU; SIMONNET, 2006)[12]

A representação do branco tem suas variações de assimilação entre culturas mesmo nos dias atuais, enquanto para alguns povos é associado a paz para outros faz alusão ao luto. Nos séculos XVII e XVIII era empregado tipicamente em roupas destinadas a crianças em especial recém-nascidos, alguns autores como Ferreira (2018) acreditam que com o intuito de simbolizar inocência e pureza, Passarelli (2018) por sua vez argumenta que a função seria o fator responsável por esta escolha, a manutenção de um tecido branco exigiria menos atenção e menor desgaste se comparado aos tingidos e possibilitar a famílias com menor poder econômico o compartilhamento entre membros de gênero e épocas diferentes.

Descrever com precisão os significados envolvidos na escolha pela paleta de cor de um objeto ou as possíveis reações e mensagens psicológicas inconscientes alcançadas pelo público quando exposto a estas tonalidades e intencionalmente dispostas pela equipe de criação, exigiria conhecer a fundo a visão pessoal dos artistas envolvidos, entender a realidade dos espectadores e suas percepções e as convenções sociais da época, fugindo a proposta do estudo, portanto são exibidas somente para ilustrar a composição visual da fotografia do filme e dos personagens.

> Pretender escrever uma história universal das cores que englobasse, desde as origens até ao século XX, tanto as cores ocidentais como as cores ameríndias, africanas, asiáticas ou da Oceânia, parece-me, portanto, materialmente irrealizável e, sobretudo, cientificamente inútil. Pelo contrário, parece legítima a concentração sobre cada civilização e o estudo, nessa civilização, da problemática das cores na longa duração (PASTOUREAU, 1997).

[12] Tradução feita pela autora a partir do texto original: "En la Edad Media el azul era más bien femenino (por da Virgen) y el rojo, masculino (signo de poder y de la guerra); ahora, en cambio, las cosas se invierten y el azul se convierte en masculino (por ser más discreto), y el rojo, en femenino." (PASTOUREAU; SIMONNET, 2006)

Através de programas de edição de imagem, as cores com maior incidência foram selecionadas e agrupadas por similaridade formando uma visão geral da paleta de cores da cena e das caracterizações.

4.3.2 Técnicas de cenografia e iluminação

Tão importante quanto a história a ser narrada é a forma como é visualmente apresentada, desde o surgimento do teatro de rua na antiguidade clássica até a atualidade profundas mudanças aconteceram na maneira como os objetos de cena são confeccionados e incluídos na peça, com inovações envolvendo os materiais, as ferramentas, técnicas e principalmente a tecnologia.

A computação gráfica é um recurso comum na atualidade, esse recurso de criação e manipulação de imagens foi inicialmente implementado como ferramenta de apoio ao entretenimento nos anos 70, desde vários artistas elaboram trabalhos utilizando esta tecnologia, principalmente em grandes estúdios onde são feitos altos investimentos financeiros em múltiplos software com elaborados efeitos de edição, estes programas, no entanto, não tomaram o espaço das miniaturas e locações reais combinadas as fabricações criativas de adereços, o excesso ou ausência destes métodos constituindo uma assinatura estética da empresa, do diretor e do gênero da obra.

Alguns destes métodos são procedimentos originais desenvolvidos especificamente para o audio-visual mas com possíveis adaptações para a arquitetura como o caso das prateleiras suspensas por cabos de aço ou cordas e de roldanas em mobiliários, conhecimentos originários do teatro, aplicados mais tarde ao cotidiano fora do estúdio.

Parte importante da ilusão ótica, a iluminação atua diretamente na percepção que temos de tempo, volume e temperatura, um local composto por diferentes tonalidades e fontes de luz expressa sentimentos e sensações diversos e intensifica o foco em um objeto ou indivíduo manipulando nossa atenção.

Figura 14: Temperatura de cor ajustada pela câmera



Fonte: Sciarappa, 2017.

Figura 15: Temperatura de cor ajustada pela iluminação



Fonte: Lumienergy, 2020.

> A luz tem uma flexibilidade quase milagrosa. Ela possui todos os níveis de claridade, todas as possibilidades de cor, todas as variações de uma paleta. Ela pode produzir sombras e distribuir a harmonia de suas vibrações no espaço, assim como a música. Adolphe Appia (1862 – 1928)

O posicionamento do fluxo luminoso combinado aos aspectos sonoros e as sequências de transições entre os plano fazem parte das metáforas visuais da cenografia e da construção do imaginário da cena, por meio da repetição algumas destas características se estabelecem como um modelo de referência.

Os direcionamentos de luz mais utilizados em projetos audiovisuais costumam empregar mais de uma disposição lumínica criando intencionalmente jogos de luz e sombra, dentro deste arranjo alguns posicionamentos da fonte luminosa são empregados modificando a percepção de escala e de importância dos itens, a seguir são descritas algumas destas técnicas e os possíveis resultados alcançados:

Quadro 3: Tipos de iluminação

TIPOS DE ILUMINAÇÃO	
Direta	Com foco em uma superfície específica, dirige o olhar do observador ao destacar com maior intensidade um ponto, este tipo de iluminação pode resultar em contraste acentuado, sombras diversas e ofuscamento.
Semi-direta	O objeto é atingido pela reflexão luminosa proveninetne do teto e parede e a luz lançada diretamente da fonte.
Indireta	Há uma grande dissipação do fluxo luminoso até que ele encontre o objeto, antés de chegar ao item a onda é refletida através das paredes e teto
Geral-difusa	Obtida através de luminárias distribuídas com foco em diferentes direções, cobrindo uma área por completo e minimizando o aparecimento de sombras.

Fonte: Quadro criado pela autora com base nas informações presentes em Cadernos Docentes, 2ª edição, 2021[13]

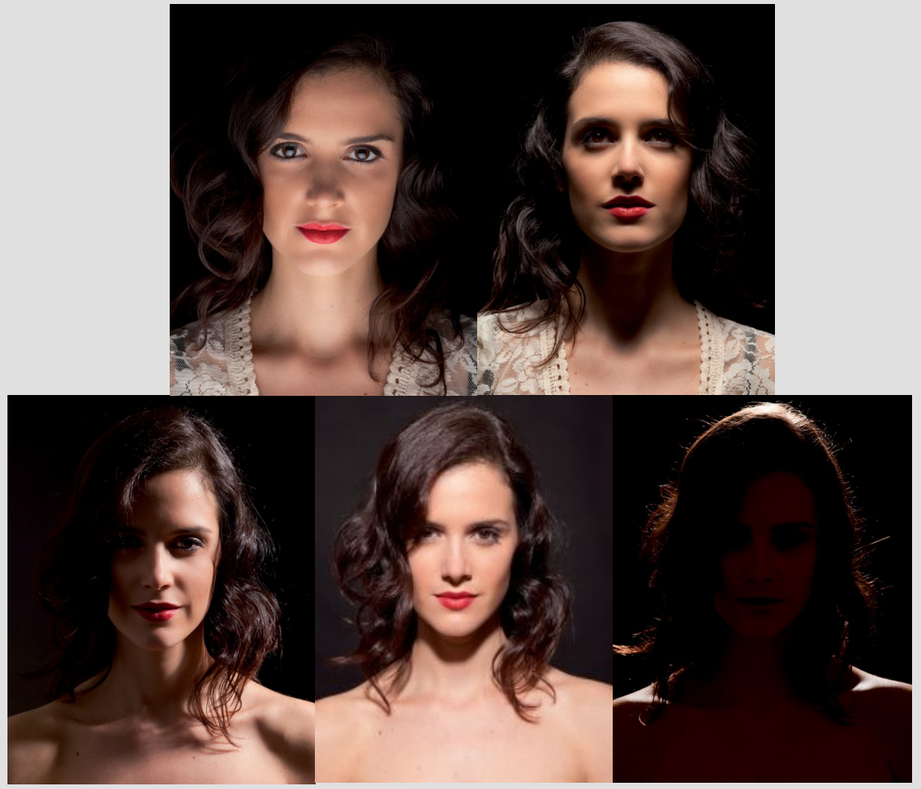
[13] Cadernos Docentes são materiais virtuais desenvolvidos para a 7ª Olimpíada de Língua Portuguesa pelo Programa Escrevendo o Futuro em parceria criada pelo Itaú Social e o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária – CENPEC

Quadro 4: Direcionamento do fluxo luminoso

DIRECIONAMENTO DO FLUXO LUMINOSO	
Frontal	a luz que intensifica a reflexão das cores proporcionando uma maior saturação das mesmas, as sombras formadas por este ângulo criam uma ilusão ótica distorcendo levemente o volume horizontal dos objetos e reduzindo a identificação de textura e imperfeições nas superfícies.
Lateral	apenas um lado é realçado os contornos sombreados ganham profundidade e se mescla aos elementos de fundo.
Zenital, Luz ¾ ou de 45º	técnica muito utilizada em pinturas clássicas o objeto se mantém suas sombras de profundidade mas permanece dentro de sua hierarquia de plano.
Contraluz	localizada na parte de trás do item, recorta e define seus contornos com intenso uso de sombras.
Luz negativa	o feixe de luz é posicionado em um ângulo abaixo da peça em um efeito de profundidade e destaque marcante toda a claridade é dirigida de baixo para cima distorcendo o volume vertical e mesclando partes do contorno com o plano de fundo.

Fonte: Quadro criado pela autora com base nas informações presentes em Cadernos Docentes, 2º edição, 2021[14]

Figura 16: Efeitos de iluminação: luz negativa, zenital, contraluz, lateral e frontal



Fonte: Iphotochannel, 2021.

[14] Cadernos Docentes são materiais virtuais desenvolvidos para a 7ª Olimpíada de Língua Portuguesa pelo Programa Escrevendo o Futuro em parceria criada pelo Itaú Social e o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária – CENPEC

Chamamos de enquadramento o recorte da paisagem delimitado dentro do campo de visão da câmera, ou seja, o espaço capturado pelas lentes registrando fragmentos do cenário, esta área visível recebe o nome de campo, o extracampo compreende tudo aquilo que está fora deste enquadramento. Entre os fãns de seriados e filmes reconhecer os locais de filmagem e visitá-los tornou-se uma extensão do entretenimento há páginas online dedicadas a encontrar o extracampo e passeios de excursões que incluem estes pontos em suas rotas resultando até mesmo em uma movimentação do comércio das redondezas.

O extracampo se revela tão importante quanto o campo pois abre margem para que a imaginação do público complete as lacunas do que é transmitido em tela e especule a respeito de elementos parcialmente expostos, funciona também como recurso de suspense e combinado aos efeitos sonoros provoca a sensação de lugar expandido ou reduzido.

Figura 17: Campo e extracampo



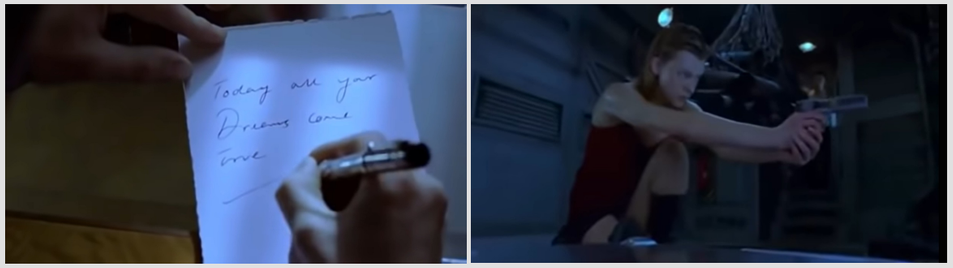
Fonte: Perfil filmtourismus no Instagram[15].

O enquadramento é concebido a partir de algumas definições de processo narrativo, entre as principais se destacam: o modo de uso da câmera, a escolha do plano e o ângulo das câmeras e da lente.

A escolha pela câmera objetiva ou subjetiva altera de maneira brusca a perspectiva de quem está assistindo a atração, a câmera subjetiva também conhecida por “plano em primeira pessoa” simula a visão que o ator tem durante sua performance, a iluminação, hierarquia volumétrica e captura de sons são retratadas de maneira que a audiência encontre-se dentro da situação, a câmera objetiva, no entanto, demonstra a visão de uma segunda ou terceira pessoa que acompanha os acontecimentos, ambas com a visão a partir das costas ou lateral da figura em cena, o que diferencia esta ordem é a variação de proximidade com o ator, a visão em terceira pessoa permanece mais afastada em um plano aberto.

[15] Disponível em: <https://www.instagram.com/filmtourismus/>. Acesso em: 17 out. 2021.

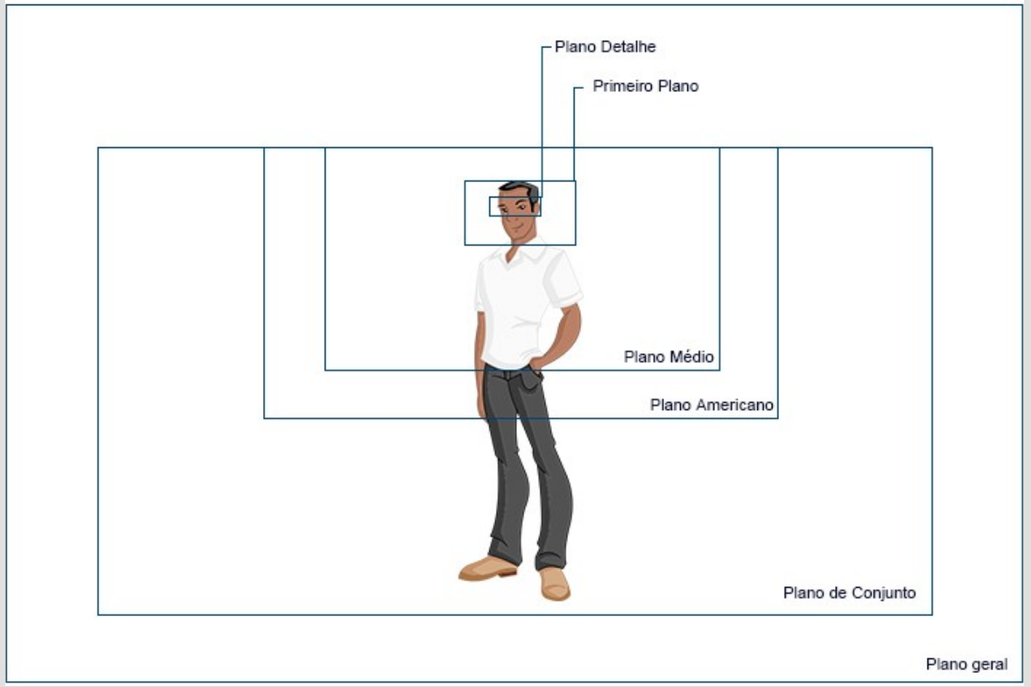
Figura 18: Visão da câmera subjetiva e objetiva



Fonte: montagem criada pela autora com base em cenas retiradas do filme Resident Evil: O hóspede maldito

O plano consiste na relação entre a distância percebida da imagem captada e o objeto ou pessoa filmado, esse afastamento obtido a partir da abertura da lente adota a figura humana como parâmetro de escala.

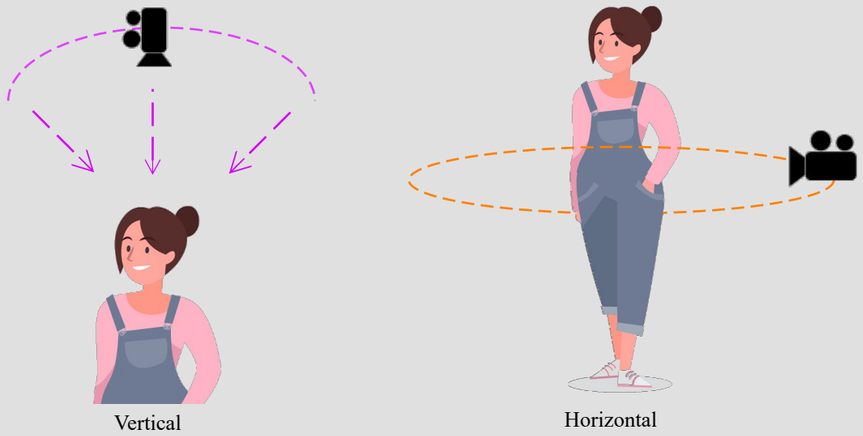
Figura 19: Planificação



Fonte: Quadro criado pela autora com base nas informações presentes em Cadernos Docentes, 2º edição, 2021.

O nivelamento da câmera ou o ângulo do plano é um dos cortes de imagem mais fácil de identificar mesmo para um leigo em fotografia, se divide entre dois eixos: x e y em paralelo com os cantos do quadro de tela, disposto na horizontal o eixo x se caracteriza pela movimentação ao redor do ator considerando sua cintura como o centro, enquanto o eixo e na vertical consiste na visão superior ou inferior.

Figura 20: Eixos de movimentação da câmera



Vertical

Horizontal

Fonte: Criado pela autora

Frequente em cenas de ação o plongée absoluto consiste em situar a câmera centralizada em ângulo de 90º na vertical, a variação em alguns graus desta posição com maior ampliação da área recebe o nome de ângulo alto ou plongée, em oposição extrema com a imagem de baixo para cima a 90º o contra plangée absoluto distorcendo a altura e volumes, com inclinação menor é estabelecido o ângulo baixo ou contra plogée, o campo de visão que estabelece a altura dos olhos do observador é conhecido como normal.

Figura 21: Angulação da câmera, eixo vertical



1 – Plongée absoluto
2 – Ângulo alto
3 – Contra plongée absoluto
4 – Ângulo baixo

Fonte: Criado pela autora

Ao redor do eixo x na horizontal as angulações: frontal, lateral, ¾ quando o rosto permanece levemente curvado e ¼ quando é possível ver as costas e o contorno indefinido da face e traseira.

Figura 22: Angulação da câmera, eixo horizontal



1 – Frontal
2 – Lateral
3 – 3/4
4 – 1/4
5 – traseira

Fonte: Criado pela autora

5.3.3 Figurino

> O figurino no Cinema é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens auxiliando a definir local, tempo e atmosfera da cena bem como as características dos personagens (COSTA, 2002).

O vestuário ou traje de cena inclui toda forma de caracterização utilizada em um interprete, roupa, próteses, acessórios, maquiagem, penteado e estruturas fixadas em contato com a pele do ator. (SILVEIRA; NASCIMENTO, 2018)

Esse recurso permite através do reconhecimento de arquétipos uma rápida identificação do gênero da atração, situa a localidade geográfica e através de um recorte de tempo o momento histórico vivido, a época do ano ou período do dia simulado. Na construção do personagem assume o papel de caracterizar seus traços de identidade, etnia, estado psicológico, contexto e posição social ocupada. (CASTRO; COSTA, 2010)

A indumentária é fruto de um processo de criação repleto de símbolos e significados intencionalmente escolhidos que proporciona maior credibilidade e coesão a história e fornece diversas informações a respeito do funcionamento da sociedade ficcional, aspectos ambientais como escasses de comida, de água também são refletidos no material e textura dos tecidos.

Após a construção dos conceitos psicológicos e ambientais que envolvem os personagens, de acordo com Castro e Costa (2010) os elementos que compõe a base utilizada no processo de criação dos figurino partem da definição de estilo, cor, volume, texturas e silhueta. O volume e a silhueta

moldam os traços físicos do ator e alteram a percepção de presença, vigor físico e habilidades do indivíduo, enquanto a textura, cor e estilo de modo geral são usados para evidenciar aspectos psicológicos e status social.

Estes conceitos são aplicados em todas as caracterizações como forma de destacar ou diminuir a relevância e individualidade dos protagonistas quando comparados a outras figuras em cena e em seu processo de transformação e amadurecimento.

Figura 23: Evolução de figurino



Fonte: quadro comparativo criado pela autora com base em cenas retiradas da série Game of Thrones

Embora seja criado pensando nas funcionalidades em cena e na adequação aos conceitos da narrativa, é o forte apelo estético do figurino um dos grandes responsáveis por criar a conexão entre a obra e o público, dentro e fora das salas de exibição.

Assim como são inseridos componentes da moda e subcultura a composição do personagem, o que é produzido para as telas seja na forma de vestuário ou de comportamento influência diretamente alguns espectadores, entre os mais entusiasmados é comum que alguns adereços sejam incluídos ao cotidiano.

Se tratando de produções com alto investimento ou engajamento dos fãns é possível que a repercussão de uma roupa ou acessório atinja tamanha proporção que instigue a confecção de roupas que reproduzem fielmente ou se inspiram ao visual. Do mercado de fantasia, a alta custura e o fast fashion são vários os formatos que algumas peças criadas para espetáculo chegam ao grande público.

> É comum ver designer de moda inspirando-se em figurinos de cinema, validando-os como terreno fértil para novas ideias.Matrix [Andy & Larry Wachowski_1999] foi um desses exemplos [...] a calça *skinny* com as roupas justas da personagem *Trinity. [...]* essa via é, provavelmente, recíproca, no entanto, independente da origem, os elementos visuais utilizados enviam mensagens sobre uma época, estabelecendo características comportamentais, culturais e econômicas. (FORMIGA, 2012).

Como base para a exposição de alguns dos membros de elenco das obras estudas. foram adaptados conceitos da metodologia encontrados no trabalho de Silveira e Nascimento (2018) que utiliza uma análise semiótica dividida em três níveis, denotativo, conotativo e o mítico, e incluídas as categorias de classificação criadas por Formiga (2012).

A fim de padronizar as informações e facilitar o processo foram organizadas as informações em um quadro conforme demonstrado a seguir.

Quadro 5: Organização visual de personagens

<table>
<tr><td colspan="3">Nome do personagem</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Imagem representativa</td><td colspan="2">Breve resumo da participação da personagem</td></tr>
<tr><td>Breve indicação das peças de vestuário</td><td>Vestuário exposto</td></tr>
<tr><td colspan="3">Paleta de cores do figurino</td></tr>
</table>

Fonte: Quadro criado pela autora

4.4 Organização espacial

No levantamento da distribuição urbana do universo fictício apurou-se os acontecimentos marcantes do período de produção da história, principalmente os ligados a questões políticas, ambientais e sociais buscando compreender as possíveis motivações do autor durante a criação de seu universo.

É levantado o paralelo entre o ambiente construído, a identificação de paisagens naturais e a organização social considerando a hierarquia observada a partir das habitações, sua dimensão e localização.

4.5 Estudo de cenário

É apresentado os estudos da volumetria, detalhes dos elementos arquitetônicos de ambientes internos e externos com indicação de escalas e materiais identificados, a representação dos acessos e fluxos e imagens criadas como parte do processo criativo das análises.



Estudo de caso

5. O cinema de ficção cientifica

O homem sempre criou histórias fantasiando as possíveis conquistas alcançadas pela humanidade estes contos carregam em sua concepção, suposições baseadas nas convicções e aflições da sociedade em que este autor está inserido a partir de conceitos observados no mundo real. Nos últimos séculos a morfologia do planeta e do meio urbano atravessaram por incontáveis mudanças, vários sistemas de crenças foram diluídos, reconfigurados ou esquecidos e este desconforto fomentou a imaginação popular.

A natureza inventiva típica do universo ficcional somada a flexibilidade para reinventar os limites da realidade, proporcionam aos escritores de ficção um terreno fértil para o desenvolvimento de universos singulares. Nós seres humanos a muito tempo imaginamos como será nosso destino, um dos mais antigos manuscritos validado como pertencente ao gênero da ficção foi escrito por Platão em 367 Antes da Era Atual intitulado: *A república,* lançando a base para a literatura que conhecemos hoje como utópica e distópica.

Existe uma discussão a respeito do termo ficção científica e um acalorado debate sobre como defini-lo, como senso comum a ficção é relacionada a hipóteses e pensamentos impossíveis, entretanto “O fato de não ser concretizada não a torna menos relevante; ao contrário, reafirma o seu papel de crítica.” (PESSOA, 2004)

A ficção científica acredita que a humanidade atingirá um caminho dentro de sua evolução natural com progresso suficiente para transformar radicalmente seu ambiente, impactando até mesmo nas formas orgânicas e inorgânicas ao redor.

Existem inúmeras representações cinematográficas que simulam este horizonte revelando os medos frente a este desconhecido, agrupadas em ramificações cada uma com suas particularidades: ficção científica, proto ficção, ópera espacial, utopia, distopia, e tantos outros com exóticos rumos apocalípticos causados por variados modelos de ameaças envolvendo alienígenas, problemas ambientais, doutrinas políticas autoritárias e etc.

O cinema como enfatizado por Fabris (2011) se mostra um propagador de ideias e torna possível conceber experimentalmente novos habitats ou reformulá-los tomando como base a vivência dos autores, estes novos habitats são denominados por Barros de “cidade-cinema”:

> Uma “Cidade-Cinema” é, rigorosamente falando, qualquer cidade produzida por uma criação fílmica que, dotada de forte singularidade, desempenhe um papel essencial ou estruturante para a trama, não importando se a cidade-cinema em questão é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, ou se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que já tenha existido, em algum momento, na realidade histórica. (BARROS, 2011)

Principalmente dentro do gênero de ficção científica e de suas subcategorias é aberta a possibilidade de concepção de qualquer forma de desenho urbano “como os arquitetos com os seus desenhos, os cineastas propõem mundos futuros habitáveis” (Lousa, 2010), mas o que nos revelam?



Até 1927 a ficção científica seguia o caminho da comédia e aventura e cabia a literatura o papel de abordar os questionamentos sociais dentro deste gênero, *Le voyage dans la Lune* (1902) a criação mais conhecida de George Méliès lançada em 1902 poucos anos depois da invenção do cinema é considera o primeiro filme de ficção científica, narra de forma caricata e divertida uma expedição a lua através de um foguete lançado por um canhão, alguns anos mais tarde *Metropolis* (1927) era exibido como a primeira distopia futurista não cômica adaptado do livro homônimo escrito por Thea Von Harbou que participou da roteirização para o longa.

Figura 26: Primeiros filmes de ficção científica



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Le voyage dans la Lune* (1902) e *Metropolis* (1927).

É neste período que começam a aparecer as adaptações audiovisuais com leituras críticas do cotidiano em tom receoso e com previsões frequentemente pessimistas a respeito do destino da humanidade impulsionadas principalmente pelas guerras, crises econômicas, desconfiança e temor a presença de estrangeiros recém chegados aos países mais desenvolvidos.

5.1 A cidade fílmica

Ao longo das décadas com a popularização do cinema como entretenimento e o avanço de investimento nas produções muitos títulos foram lançados nessa temática com cidades-cinema audaciosas e criativas. É possível relacionar vários elementos de infraestrutura e organização urbana nos cenários as encontradas no mundo real, durante a seleção inicial das produções para o estudo de caso alguns filmes se destacaram por possuírem elementos que se assemelham as

discussões urbanas e tecnologias do cotidiano atual.

Metrópolis que surgiu em 1927 inspirado pelos movimentos dadaísta e surrealista do expressionismo alemão, marcou o início deste estilo no cinema como a primeira obra a evidenciar o medo em relação ao futuro enfatizando a cidade como protagonista em uma divisão baseada na classe social dos indivíduos, acima da terra a elite desfruta dos prazeres da vida enquanto no subterrâneo mantêm a população de trabalhadores cuja função é operar o maquinário que permite o funcionamento da cidade superior.

O desenho do cenário serviu de inspiração para as gerações seguintes ao formular o modelo da cidade-cinema futurista com vários arranha-céus interligados por passarelas, base usada até hoje por muitos artistas do audiovisual. Na época essas edificações começavam a fazer parte da paisagem e embora fossem acolhidos com entusiasmo simbolizando o progresso da construção civil davam inicio ao debate a respeito da distorção da volumetria em relação ao entorno da construção.

Figura 27: Cidade de Thea Von Harbou



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Metropolis (*1927).

A circulação de pedestres por passarelas elevadas interligando prédios ainda não é praticada pela arquitetura na mesma intensidade que imaginada no roteiro de Thea Von Harbou, observamos esse tipo de passagem horizontal em construções pertencentes a um mesmo conjunto como é o caso do Conjunto habitacional IAPI em Minas Gerais ou do complexo Linked Hybrid em Pequim, formado por oito prédios e sete caminhos inclinados formando escadas e rampas elevadas.

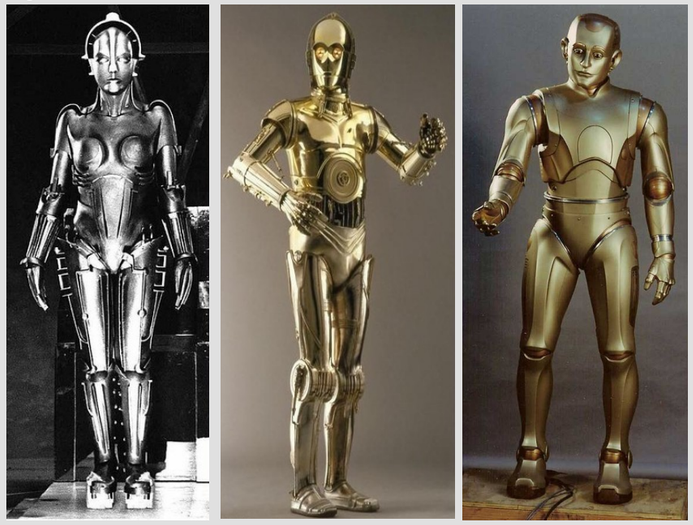
Figura 25: Linked Hybid em Pequim



Fonte: Iwan Baan, 2009.

A narrativa apresenta ainda um protótipo de inteligência artificial e o primeiro robô com estética humana do cinema a Maschinenmensch referência para a arte conceitual de famosos androides como C3PO de Guerra nas estrelas[2] e Andrew de O homem Bicentenário[3], nos efeitos especiais inventou o "Processo Schüfftan" que permitia com o auxílio de um espelho e uma maquete a sobreposição de imagens de tamanhos distintos sem a ajuda de nenhum sistema de edição posterior, técnica difundida pelas comédias de Chaplin anos depois.

Figura 29: Androides Maschinenmensch, C3PO e Andrew



Fonte: Composição criada pela autora, imagens ViacomCBS, 2021.

[2] Título original: Star Wars. George Lucas, Estados Unidos: LucasFilm, 1977. Colirido (2h 1 min)

[3] Título original: Bicentennial Man. Chris Columbus, Estados Unidos:Columbia Pictures Corporation, 2000. Colorido (2h 12 min)

Things to come[4] de 1936 foi embasado na obra The shape of things to come[x] de H.G. Wells, dirigido por William Cameron Menzies evidenciou o medo da guerra e das politicas ditatoriais, filmado pouco antes da segunda guerra mundial criticava o comportamento intolerante e violento dos líderes em poder anunciando uma guerra global com duração de 25 anos.

Há uma grande quantidade de ideias inovadoras como, por exemplo, luzes automáticas nas vias públicas ativadas pelo movimento dos carros e máquinas a vapor controlando todo funcionamento da cidade.

Em uma época em que a máquina diferencial de Charles Babbage precursora dos primeiros computadores davam seus primeiros passos um modelo de computador, um relógio de pulso com comunicação por voz e um holograma que enviava mensagens em tempo real eram exibidos no filme, curiosamente os primeiros computadores com tela viriam ao conhecimento público e confecção no fim dos anos 70 com a chegada ao mercado do Apple-II e o Osborne-1 e o primeiro relógio inteligente capaz de enviar e receber chamadas seria lançado apenas em 1999 pela empresa Sansung.

A corrida rumo ao espaço como única forma de salvação do sistema opressor tem sua filmagem retratada pela primeira vez neste longa, em uma tentativa de viver suas vidas livres os heróis se lançam ao espaço fugindo do líder opressor e seu controle.

Figura 30: Cidade *Everytown* e suas inovações



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Things to come* (1936).

[4] Título adaptado para exibição no Brasil: Daqui a 100 anos. W. C. Menzies, Londres: United Artists, 1936. Preto e branco (1h 40 min)

A movimentação urbana dos cidadãos e a cidade seccionada são o temas recorrentes e crítica central em *O preço do amanhã*[5] a cidade murada é parte do sistema de controle urbano que impede o livre deslocamento dos habitantes, um mecanismo de contagem do tempo anexado ao antebraço de todos os seres humanos logo ao nascer é ativado ao chegar aos 25 anos de vida, quando inevitavelmente chegaria a hora de contribuir com sua força de trabalho, mede o prazo de vida dos indivíduos e desempenha o papel de moeda comercial diminuindo ou aumentando a contagem de acordo com a produtividade no trabalho, os gastos com alimentação, moradia e transporte, uma analogia a vida perdida pelos trabalhadores para pagar por recursos simples do cotidiano.

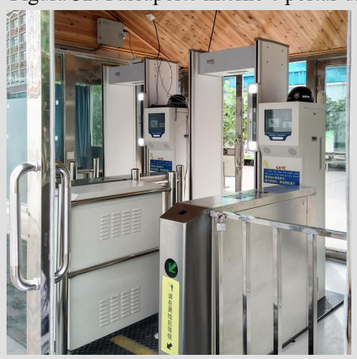
Dispositivos de pontos que limita o acesso a benefícios fazem parte do sistema comercial e financeiro de bancos e de programas sociais de vários governos, o controle de deslocamento, no entanto, costuma ser restrito entre fronteiras onde países definem as regras para entrada e saída de viajantes, a restrição de locomoção interna aos moldes do filme é encontrada na vida real em governos passando por crises econômicas ou políticas, na China um país de tamanho quase continental passaportes internos[6] são empregados como forma de controle diante do adensamento das regiões de acordo sendo permitida a circulação considerando a capacidade de cada cidade, o que o futuro residente pode oferecer a cidade ou sua intenção, turismo, trabalho, moradia temporária ou fixa por exemplo.

Figura 31: Posto de controle entre distritos, filme O preço do amanhã.



Fonte: Fotograma capturado pela autora captados em *O preço do amanhã* (2011)

Figura 32: Passaporte interno e portas digitais de registro





Fonte: Joanne Smith Finley, 2018.

[5] Título original: In time. Andrew Niccol, Estados Unidos: New Regency, 2011. Colirido (1h 41 min)

[6] O modelo de passaporte interno existe no país desde 1950 e com a evolução das tecnologias passou a incluir identificação por reconhecimento biométrico e documento adaptado para o modelo digital.

Mais próximo de nós a cidade murada pode ser comparada aos condomínios fechados que sustentam uma suposta ordem social e espacial, a liberdade de construção e de uso é guiada pelas regras gerais definida pela empresa responsável pela área e entre o grupo de moradores que se agrupam nestes empreendimentos por sua capacidade monetária e estilo de vida.

A saga *Blade Runner* adapção do livro de Phillip K. Dick é a manifestação de cidade-cinema mais condizente com os rumos da humanidade dentro do imaginário popular, uma metrópole tecnológica, corrupta e poluída, um lugar inóspito e solitário ainda que superpovoado. Chuva ácida, mudanças bruscas de temperatura e desertificação aparecem como alguns dos problemas ambientais enfrentados pela sociedade, a descoberta de consciência da inteligência artificial e a reação da população ao lidar com um possível novo ser são algumas das questões.

Essa discussão sobre a revolta das máquinas e a reação humana ao lidar com um ser senciente criado de forma artificial costumam questionar a fragilidade e dependência de sistemas automáticos e a crueldade das pessoas ao lidar com uma forma de vida nova e a princípio mais evoluída.

Figura 33: Ambientação da Saga Blade Runner









Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Blade Runner* (1982) e *Blade Runner 2049* (2017).

As abordagens a respeito do meio ambiente concentram-se principalmente em contos pós-apocalípticos em que frente as mudanças climáticas as sociedades ruíram ou foram reduzidas a pequenos assentamentos decadentes, o árido cenário de *O livro de Eli*[7] roterizado por Gary Whitta é um exemplo, o planeta desertificado após mais uma grande guerra mundial a arquitetura remanescente é de pequenas casas em madeira construídas seguindo a estética das cidades do velho oeste americano. Em *Caminhos da memória*[8] a cidade não é parte relevante da ação dos personagens, mas superficialmente é demonstrada a tomada da cidade pela água que invadiram bairros inteiros.

A desertificação, poluição do ar e elevação das marés são constantes ainda que apareçam como detalhes do enredo, desde o início dos anos 90 quando as primeiras conferências sobre o clima são fundadas, o tópico ganhou mais espaço no audiovisual mesmo exibido discretamente.

Se trata claro de transições no ecossistema com consequências por todo o globo terrestre, logo não é necessário buscar por casos distantes do Brasil, recentemente os baixos níveis de umidade do ar e poluição tem resultado em nuvens de poeira encobrindo a visibilidade em vários municípios. Em lugares adensados e concretados indevidamente as enchentes se fazem constante e tornaram-se banais.

Figura 34: A Cidade devastada em *O livro de Eli* e os alagamentos em *Caminhos da memória*



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *O livro de Eli* (2010) e *Caminhos da memória* (2021)

7 Título original:The Book of Eli. Gary Whitta, Estados Unidos: Sony, 2010. Colirido (1h 49 min)

8 Título original: Reminiscence. Lisa Joy, Estados Unidos: Warner Bros, 2021. Colorido (1h 56 min)

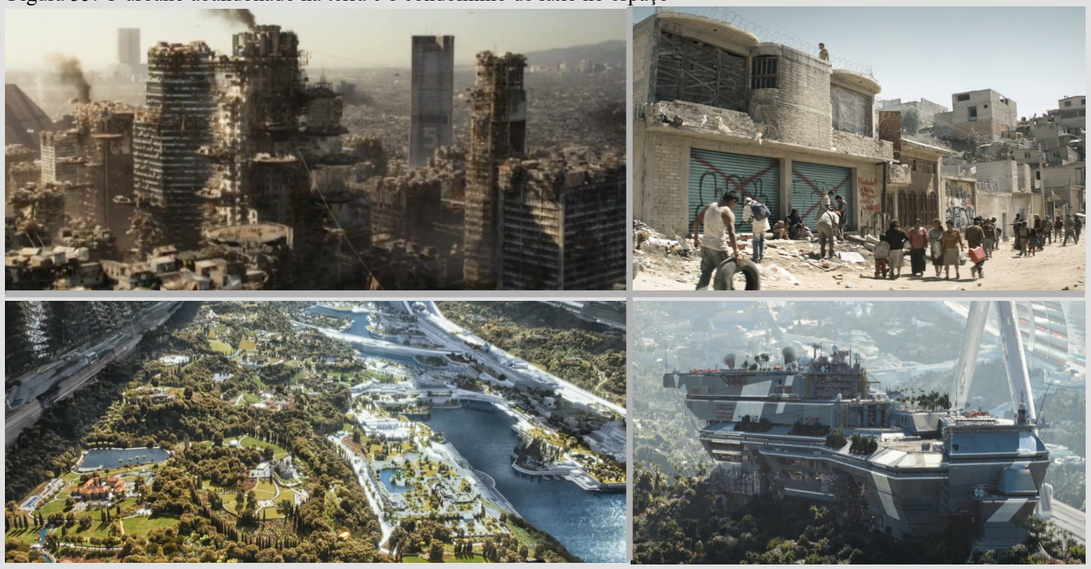
A preferência por exibir em documentários as transformações climáticas nasce entre outros motivos do interesse em dirigir a atenção a essas questões, o recorte das ações humanas como gerador de sofrimento futuro em geral é aplicado a versões fantasiosas da Terra, transcorrem em outros planetas ou em épocas muito distantes o que interfere na identificação do público.

A corrida para deixar o planeta tornou-se explícita a apenas alguns anos por meio dos entusiasmados discursos de Jeff Bezos e Elon Musk, a viagem espacial que até o momento permanecia ligada a exploração para captação de novos recursos e reconhecimento dos mesmos, evoluiu no imaginário diante das aparições públicas destes e de outros investidores expondo planos de colonização extraplanetária.

O roteiro inédito de *Elysium*[9] escrito exclusivamente para o cinema por Neill Blomkamp expões a conquista do espaço de maneira bastante convincente ao alegar que a vida em um paraíso sem doenças, guerra ou pobreza será em instalações espaciais mas que estas serão parecidas com condomínio de luxo em órbita próximo a Terra. É fácil a identificação com o cotidiano relatado por aqueles deixados na terra, as condições precárias de saneamento e trabalho são abordar a partir do ponto de vista dos desafortunados que não puderam ou tivera a chance de custear a vida perfeita e se aproximam da experiência de qualquer um que viva em áreas de baixo investimento urbano.

Essa perspectiva é interessante pois diferente do imaginário já criado em que são selecionados com passagens para o espaço aqueles cujas habilidades se fazem útil para a nova sociedade ou por sua relevância social na Terra independente a princípio da origem étnica ou econômica. Nesta realidade qualquer um capaz de pagar independente de suas capacidades pode viver nesta colônia expondo a conquista científica como mero objeto comercial, não mais como ferramenta a favor da perpetuação e preservação da raça humana na galáxia.

Figura 35: O urbano abandonado na terra e o condomínio de luxo no espaço



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Elysium* (2013)

9 Elysium. Neill Blomkamp, Estados Unidoss: Sony,2013.Colorido (1h 49 min)

3.3 Previsões do futuro

Há uma previsão sombria a respeito da organização urbana e social da sociedade do futuro, percebemos nestas produções uma repetição de cenários caóticos e em ruínas com poucos exemplos de sociedades que prosperaram, representadas em extremos as cidades aparecem em uma combinação do excesso de tecnologia incorporado ao cotidiano em um decadente e contaminado meio urbano, há um sufocante número de habitantes e uma sensação de solidão entre os personagens ampliada pela arquitetura.

Dentro destes filmes o minimalismo se sobressai como estética dominante no desenho interno e externo das edificações, associado a elite como símbolo de pureza e imposto a população como apagamento de sua individualidade, a redução dos estímulos criativos na ausência de cores e ornamentos, no uso de superfícies lisas e retas e na iluminação fria são usados como indicativos da solidão desses ambientes.

Figura 36: Design asséptico



Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captadas em *A ilha* (2005), *Equilibrium*(20002) e *Obliviom* (2013)

Outro olhar sobre o futuro das metrópoles acaba por apagar culturalmente a comunidade que se dispõe a atender, quando imaginado o urbano futurístico acompanha além da poluição visual dos painéis luminosos e hologramas, extravagantes formas orgânicas em materiais reflexivos junto com inteligência artificial e outros eletrônicos avançados, essas estruturas transmitem o ar de inovação e progresso mas não representam a bagagem histórica particular de cada povo, a miscigenação e o multiculturalismo que inegavelmente fazem parte de uma sociedade evoluída.

Figura 37: O urbano futurista em seus opostos extremos



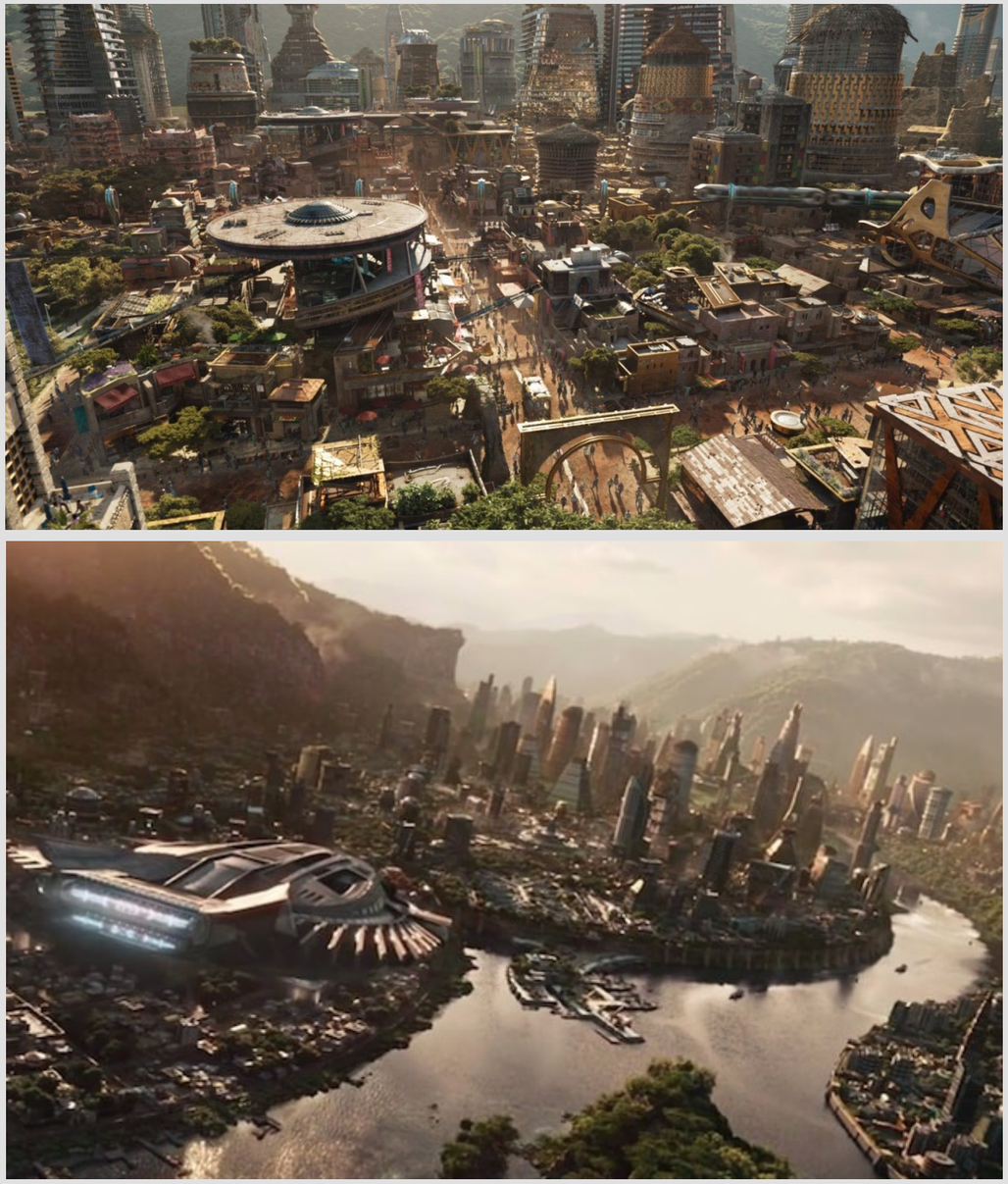


Fonte: Fotograma capturado pela autora captada em *Filhos da Esperança* (2006) e *Elysium* (2013)

O reino de Wakanda é uma das poucas representações de ambiente futurista no cinema em que a civilização mantém uma relação harmônica entre seus habitantes e o meio ambiente, a cidade fictícia criada para a revista em quadrinhos *Pantera Negra* foi roteirizada por Stan Lee e ilustrada por Jack Kirby é locada na África Subsaariana em um reino escondido do resto do mundo.

Ao contrário da típica representação do continente africano na mídia e das trágicas previsões a respeito do destino humano, esse reino foi concebido com grande diversidade vegetal e recursos naturais abundantes onde o avanço tecnológico se desenvolveu fruto do esforço humano e não decorrente de invasões alienígenas ou máquinas autoconscientes.

Figura 38: Wakanda



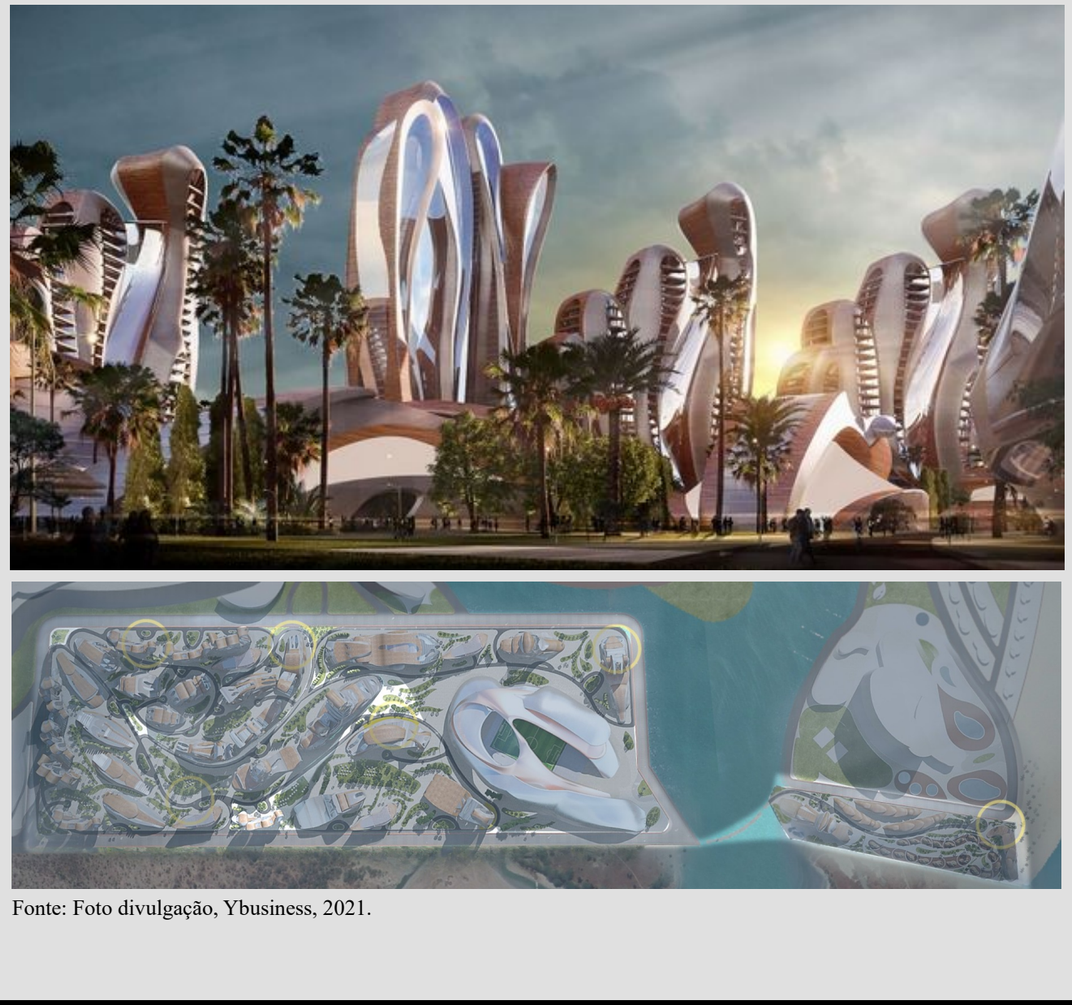
Fonte: Composição criada pela autora com fotogramas captados em *Pantera Negra* (2018)

Adaptada para o cinema essa visão otimista de sociedade trouxe novo folego a conversa que muitos urbanistas já levantam a décadas, o planejamento da cidade ideal e sua construção no mundo real. O investimento na construção de cidades planejadas até então ganhava força na região do Oriente Médio e proximidades onde complexos tecnológicos começavam a ser erguidos com estética mista entre a arquitetura tradicional dos povos árabes e tecnologia.

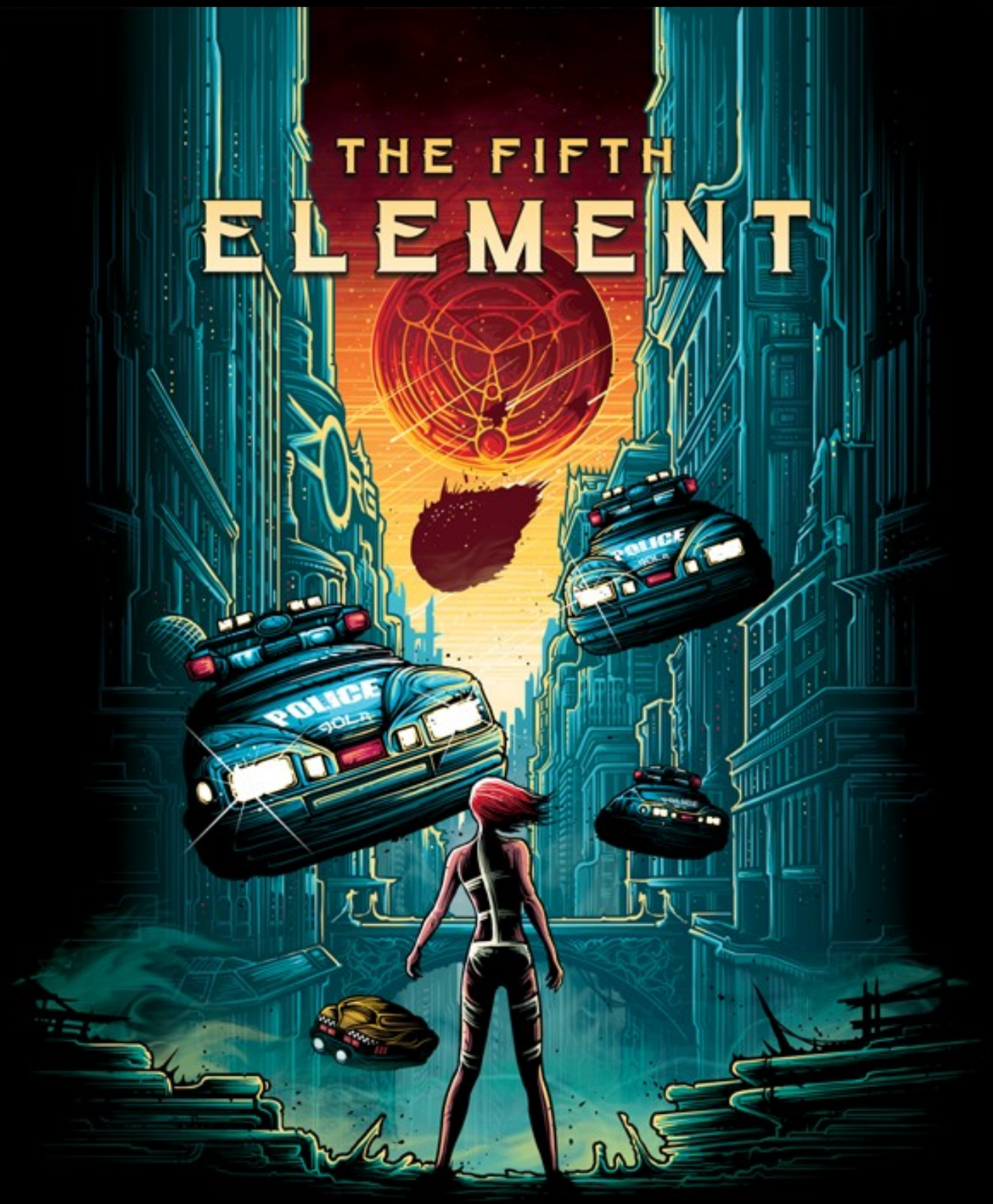
Mesmo não sendo a aparência plástica demonstrada no longa o impacto da representação cinematográfica de Wakanda retomou a atenção para a possibilidade de uma cidade inteligente fora da Africa Setentrional mas com estética futurista convencional: grandes estruturas curvilíneas, este é o caminho que está sendo vislumbrado pelo governo do Zimbábue e do Senegal.

Durante a Feira Intra-Africana que ocorreu em 2018 no Cairo o embaixador da União Africana Arikana Chihombori-Quao confirmou que o governo do Zimbábue ofereceu 2.000 hectares de seu território para a construção de uma cidade inspirada nas tecnologias de Wakanda, a República do Senegal em parceria com o cantor Akon apresentou seu projeto de cidade setorizada em cinco distritos. Novamente vemos um planejamento de cidade setorizada, com fluxos bem definidos e a ausência de elementos de identificação cultural na tentativa de impor a inovação como uma identidade visual.

Figura 37: Akon city



Fonte: Foto divulgação, Ybusiness, 2021.



SINOPSE

O quinto elemento escrito e dirigido por Luc Besson é hoje reconhecido pelos críticos como parte dos filmes clássicos de ficção científica dos anos 90. O filme teve custo de produção de 90 milhões de dólares, tornando-se na época o filme de maior orçamento produzido fora dos Estados Unidos.

A história se passa no ano de 2263 quando seguindo o previsto em uma profecia, uma força maligna chega ao nosso sistema solar e para combatê-la é necessário utilizar um sistema de defesa especial criado a séculos por uma raça sagrada conhecida como Mondoshawan.

Um mondoshawan especial conhecido como o quinto elemento deve ser posicionado em um templo localizado no Egito em conjunto com quatro pedras misticas para então destruir o inimigo que se aproxima e salvar a Terra.

Reconhecimento da crítica

Notas atribuídas em sites especializados:

Rotten Tomatoes

71% — Tomatometro

86% — Pontuação da audiência

Metacritic

52 — PontuaçãoMeta

8.8 — Pontuação de usuários

IMDb

7.7 / 10

Adoro cinema

4,3

Quadro 6: Informações de produção

1997
Produção

Nova Iorque - EUA
Ambientação

2263
Ano retratado

Ação, Aventura e Ficção científica
Gênero

Luc Besson
Direção

Luc Besson e Robert Mark Kamen
Roteiro



Premiações

BAFTA - Melhor Efeitos Visuais Especiais

César Award: Melhor Cenografia
Melhor Direção de Arte

Technical Grand Prize: direção de fotografia

Indicações

Saturn Award: Melhor Filme de Ficção Científica
Melhor Figurino
Melhores Efeitos Especiais

Prêmio do Cinema Europeu: Filme do ano
César Award: Melhor figurino
Satellite Award: Melhores Efeitos Visuais

Fonte: Criado pela autora

Organização Espacial

Com frequência em produções cinematográficas o futuro é apresentado de maneiras pessimista, com ambientes sombrios e deteriorados, tomados por guerras ou ameaçados pela evolução da tecnologia, O quinto elemento no entanto, reproduz uma expectativa diferente, as transformações da cidade são a princípio fruto de ações humanas e o avanço tecnológico não aparece como um inimigo a ser combatido mas como uma ferramenta da vida comum.

O filme tem seu início em uma região não identificada no Egito onde dois pesquisadores investigam escrituras em uma formação rochosa, este é o local onde a narrativa mística é apresentada aos espectadores, em meio ao deserto dentro desta estrutura de pedra revela-se um templo onde uma cerimonia com artefatos especiais deve ser realizada para proteger o planeta.

A mitologia e cultura do Oriente Médio é por diversas vezes incorporada a ficção como meio de amparar e validar fantasias e conspirações empregando alguns dos conceitos religiosos e matemáticos que envolveram a concepção das construções como parte dos mistérios do enredo, curiosamente não foi adotado a forma mais conhecida pelo público de pirâmide para identificar o templo tão relevante a história, optou-se por uma estrutura de forma quase retangular que se assemelha as ruínas encontradas em Al Ula na Arábia Saudita no sítio arqueológico Mada'in Saleh, embora os produtores em entrevistas não informem o local como fonte de inspiração.

Figura 43: Templo Nabateu



Fonte:Tripadvisor, 2020

Figura 44: Templo dos cinco elementos



Fonte: Fotograma capturado pela autora

Ambientado no ano de 2263 a história se passa principalmente em Nova Iorque na região de Manhattan, embora apareça apenas durante a primeiras metade do filme durante a perseguição policial a Leeloo e em vista aérea durante a partida dos personagens rumo a sua viagem espacial, as imagens captadas durante estas cenas apontam alguns traços do meio urbano deste universo imaginado.

A primeira vista a região de Manhattan atual possui uma inegável semelhança com o representado no futuro, o bairro mais antigo da cidade de Nova Iorque consiste em uma ilha cercada pelo mar marcada por uma intensa ocupação de edificações verticais sendo reconhecida como um dos espaços mais densamente povoados da América do Norte[16] comportando uma população de 27.345 Habitantes por quilômetros quadrados e arranha-céus que variam de 40 a 105 andares.

Embora possua esta marca a ilha também é conhecida pela presença do Central Park uma área verde de aproximadamente 3,42 Km^2 um ponto de alívio em meio as construções de concreto, essa massa verde e o espaço aéreo vazio – onde o solo é ocupado por construções com reduzido número de patamares – caracterizam algumas das diferenças entre o real e o imaginado.

Figura 45: Vista aérea de Manhattan



Fonte: bodytechcompany, 2016

Figura 46: Vista aérea da ponte Brooklyn



Fonte: pixabay, 2014

[16] Informação do Centro de estudos estadunidense Demographia (2015)

Figura 47: Cidade Fictícia de Nova Iorque



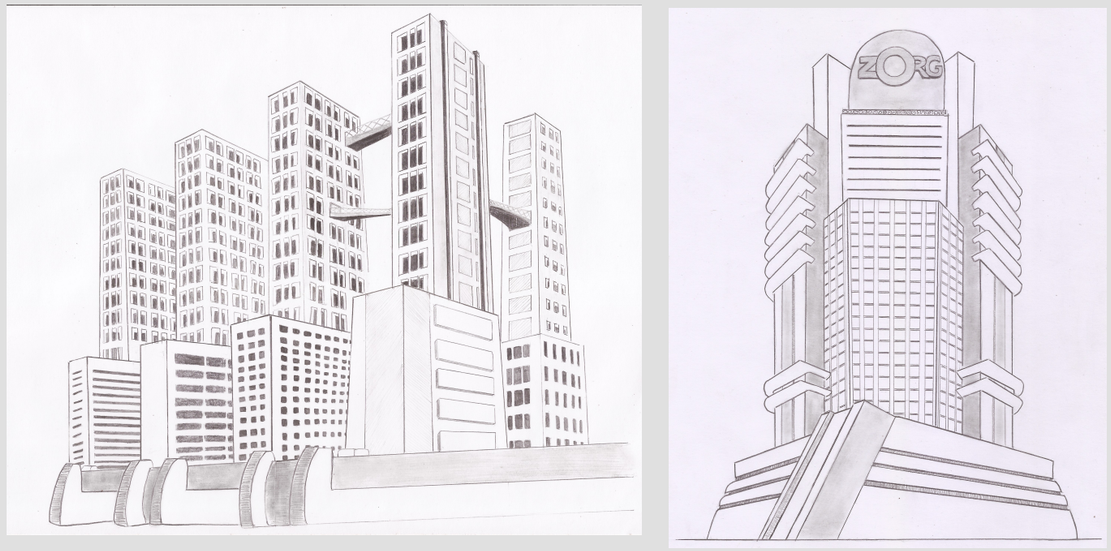
Fonte: Fotograma capturado pela autora

A área urbana ao qual somos apresentados está visivelmente poluída com nuvens de fumaça dispersas pelo ar obstruindo parcialmente os raios de sol, o mar em coloração escura rodeia a costa com aspecto pouco salubre. Assim como muitos outros filmes do gênero é perceptível a influência da cidade futurista criada pela escritora Thea Von Harbou para o livro e filme de mesmo nome Metropolis, entretanto, alguns traços muito próprios desse universo são inovadores e abriram caminho para um olhar diferenciado e mais otimista.

Este é talvez o primeiro filme a prever uma disposição em que tanto o solo quando o espaço aéreo está ocupados, a poluição e o avanço são fruto unicamente das ações humanas e a sociedade convive em uma situação aparentemente harmônica entre si e com visitantes extraterrestres.

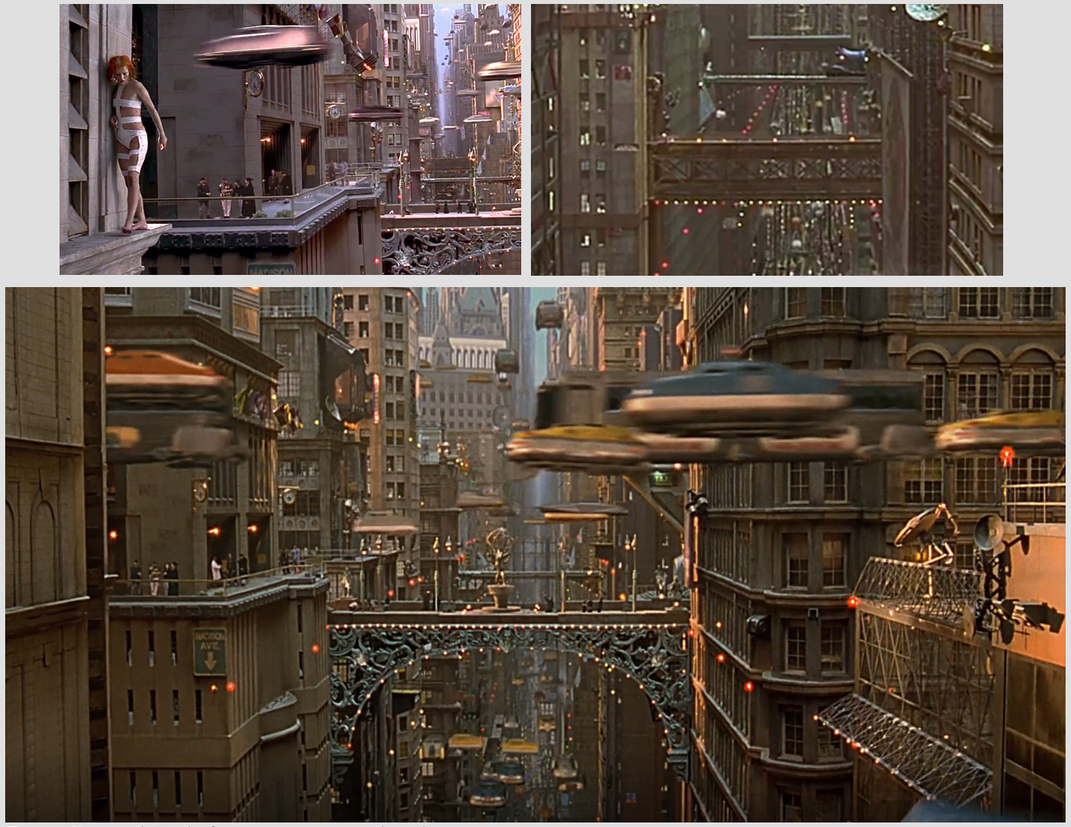
Há um intenso adensamento urbano acompanhado por edificações exageradamente verticalizadas em escala monumental, a visão aérea captada durante a partida dos personagens do aeroporto revela a ausência de organização no traçado urbano, identifica-se um amontoado de estruturas de grande porte com estilos e dimensões variadas ocupando toda a área.

Figura 48: Ilustração da cidade fictícia



Fonte: Criação da autora

Figura 48: Passeio público em 2263



Fonte: Composição de fotogramas capturada pela autora

Durante as cenas de perseguição policial mais detalhes desta cidade são exibidos, enquanto Leeloo foge do laboratório de pesquisa surgem imagens revelando como a relação espacial e suas dimensões estão desproporcionais.

Uma vez que não há atividades a nível do solo – como demonstrado em cenas seguintes devido a poluição – o passeio público foi resumido a caminhos suspensos em níveis substituindo as calçadas um artifício já utilizado nos filmes clássicos *Metrópolis* e *Things to Come* mas neste caso como único meio de circulação dos pedestres.

Passarelas são elementos eficientes de segurança comuns onde o trânsito de veículos se faz intenso, na parte externa da edificação com o intuito de interligar blocos esses caminhos não costuma ter grande elevação por questões de estética e de segurança, recentemente porém algumas construções começaram a incluir pontes entre suas torres como opção de deslocamento horizontal entre os usuários em alturas surpreendentes.

As torres Petronas em Kuala Lumpur na Malásia são um exemplo desse inovador modelo, inaugurada em 1998 com 87 andares a edificação possuiu o título de mais alta do mundo durante seis anos, a passagem horizontal a 170 metros de altura se tornou um conhecido ponto turístico e um marco da arquitetura local.

Figura 49: Torres Petronas na Malásia

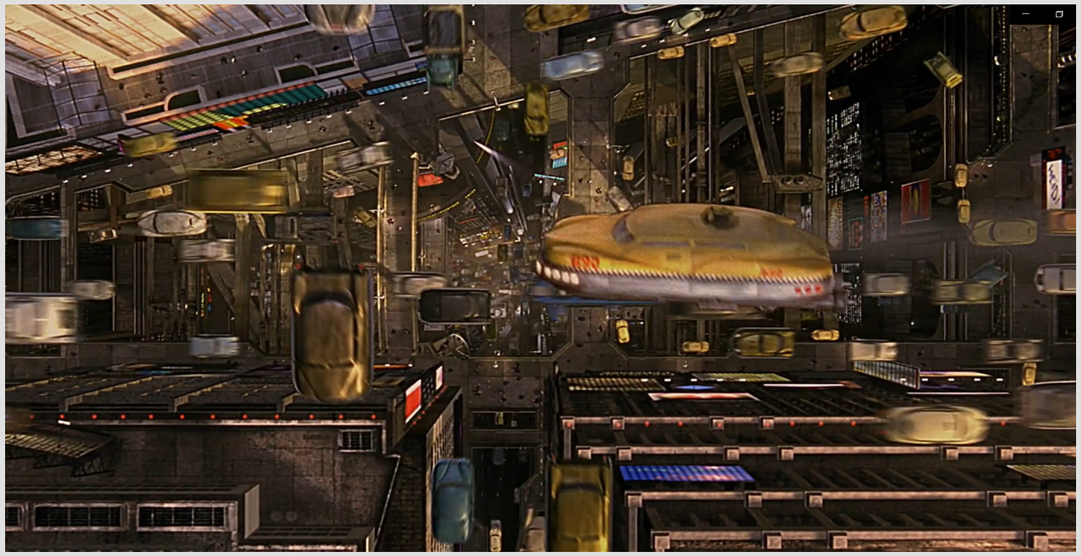


Fonte: Justin Lim, 2021

Sistema viário

A disposição das megaestruturas ajuda a definir os limites de nevegação do agitado transito, por entre os longos corredores formados pelos prédios o tráfego flui distribuído em várias camadas sem que haja placas ou iluminação que guie sua caótica movimentação, coloridos transportes se deslocam na vertical e horizontal, e anexos a fachadas trilhos por onde trens transitam. Em entrevista a Charlie Rose Jr em seu programa homónimo o diretor Luc Besson comenta que a sensação de caos é uma clara alusão ao trânsito dos grandes centros inspirado em sua experiência ao visitar Nova Iorque e Los Angeles.

Figura 50: Trânsito em configuração caótica

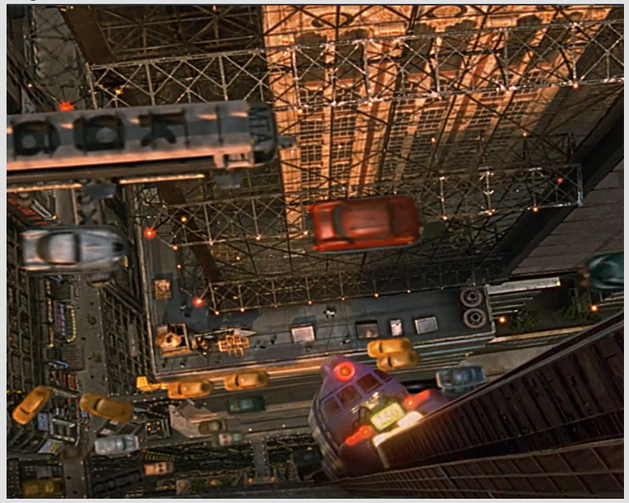


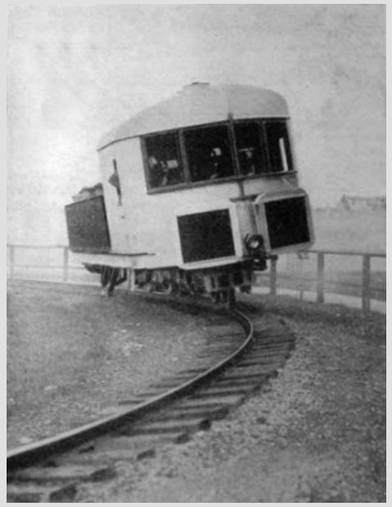
Fonte: Fotograma capturado pela autora

O uso do trem como alternativa de mobilidade é realidade em diversas metrópoles, o primeiro uso de monotrilho documentado data de 1820 na Rússia, construído por Ivan Elmanov a versão de ferrovia com um único trilho pensados como pequenos sistemas de carga com velocidade de ate 140 Km/h se popularizou dentro de fábricas e áreas de mineração movidos inicialmente a vapor, o uso como transporte público começou a ser estudado nos anos 50 com planos de implantação dentro da cidade, a concorrência com os automóveis particulares alterou os planos de muitos investidores e o monocarril – como é chamado esse modelo de trem – teve seu uso reduzido em grande parte da Europa a pontos turísticos e novamente aos pátios de fabricas.

Durante os anos 80 o sistema de monocarril permanecia em operação com notório crescimento segundo a Monorail Society em poucos países, os programas visando a aplicação em grande escala foram ofuscados por crises econômicas e a concorrência com o automóvel.

Figura 51: Linha de trem anexada a fachada ao lado o monotrilho de Brennan de 1903





Fonte:Fotograma capturado pela autora

Com a invenção dos monotrilhos aéreos surgiu uma nova onda de interesse no produto, este é o veículo mais próximo do transporte que encontramos no filme com acesso popular existente na realidade atual, a movimentação permanece no sentido horizontal devido a quantidade de energia necessária para a movimentação do maquinário em grandes inclinações.[17]

No Brasil o primeiro monotrilho suspenso teve sua construção iniciada em 1989 em Poço de Caldas com plano de extensão de 28 Km elevado a quase 7 metros do solo, foi inaugurada nos anos 2000 após alguns testes com apenas um trecho concluído e abandonada deste então.[18]

[17] Segundo informado pela Monorail Society disponível em <https://www.monorails.org/tMspages/History.html>
[18] Dados publicados pelo jornalista Wilian Moreira em 2019 na página Diaário dos trilhos, disponível em <https://diariodostrilhos.com/2019/08/06/monotrilho-de-pocos-de-caldas-mg-encontra-se-em-estado-de-abandono/>

Figura 52: Monotrilhos reais: Província de Chiba, JP e São Paulo, Br.





Fonte: Funini, 2004; Ganança, 2020.

Elementos naturais

Não é notada a presença de paisagens naturais, com exceção do mar negro ao redor da ilha, a única vegetação observada encontra-se em vasos de uma sacada que rapidamente passa pela tela, nuvens de poeira e fumaça cobrem toda a paisagem tornando-se mais expeça a medida que os carros se aproximam do solo. Apesar do avanço tecnológico no transporte e habitação este não parece acompanhar as tendências de descarte e consumo da população, enormes montanhas de resíduos dentro de áreas público privadas como o aeroporto dão a entender que já não é possível manter longe da convivência humana a poluição.

Nosso ritmo atual de expansão tem criado uma incomoda similaridade, enquanto alguns países exportam seu lixo em uma tentativa de se distanciar dos resíduos algumas regiões estão literalmente sem espaço para armazenar os detritos.

Figura 53: Presença de resíduos em meio urbano

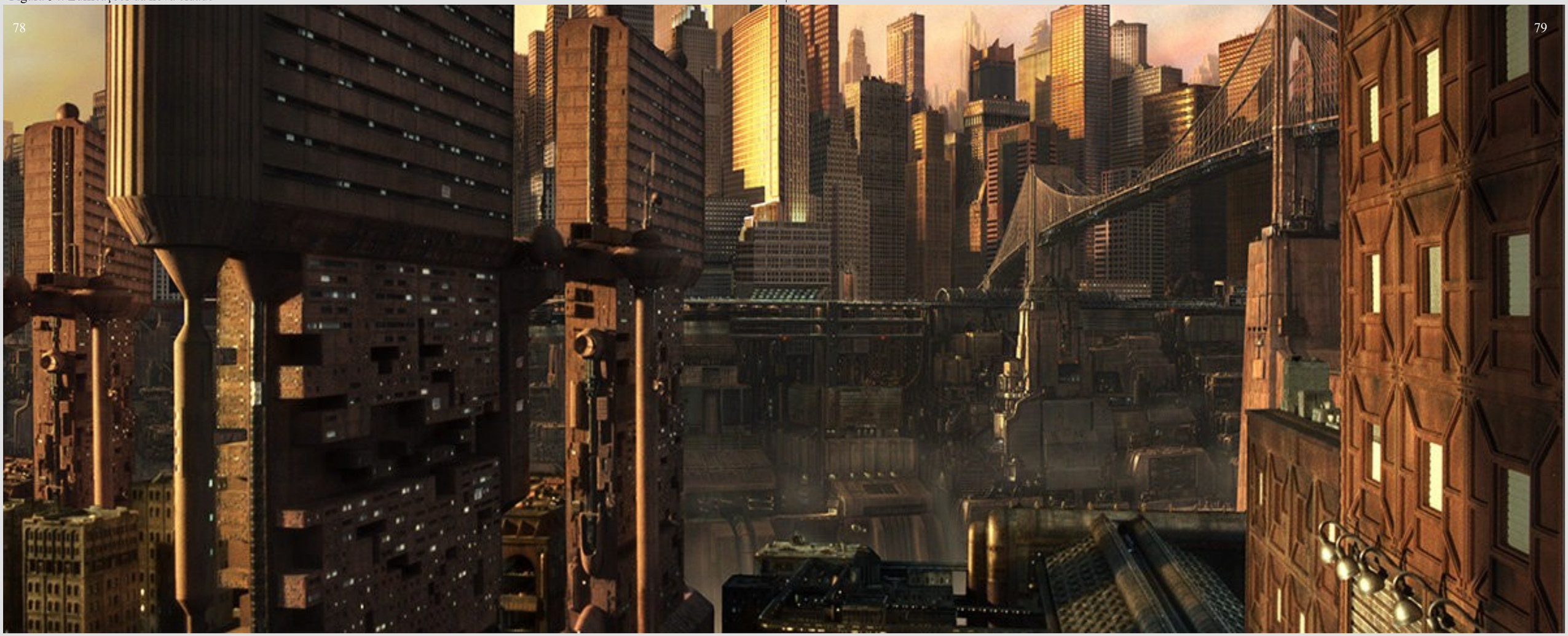






Fonte: Fotograma capturado pela autora

Figura 54: Edificações da nova cidade



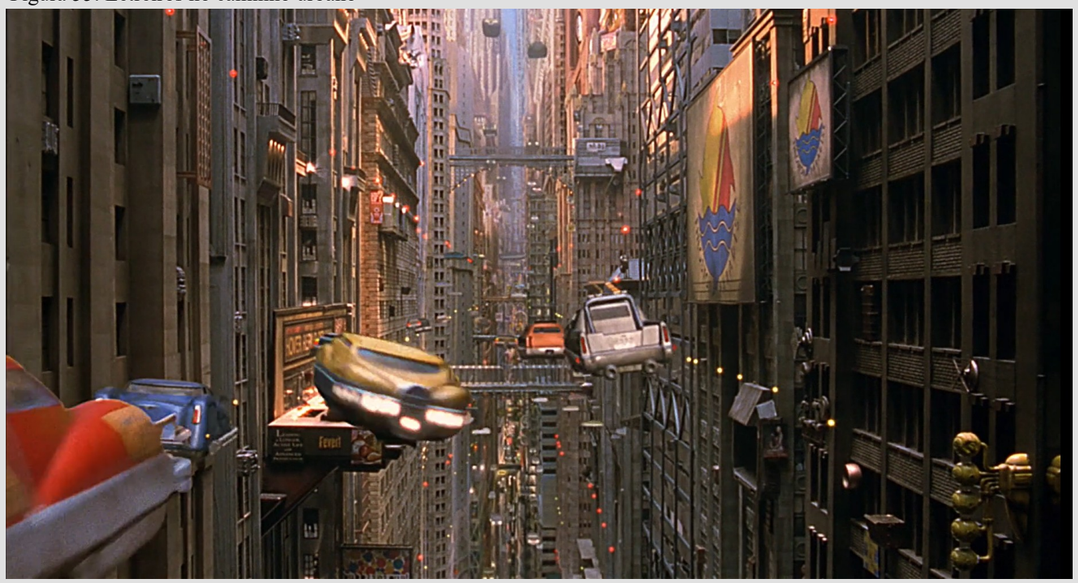
Fonte: Fotograma capturado pela autora

Organização Visual

A escolha por demonstrar o espaço urbano no período diurno iluminado naturalmente sob a luz do sol representou uma inovação fotográfica para o estilo que até então fazia uso predominante do período noturno e do marcado jogo de luz e sombras possíveis com as luzes artificiais.

Não há letreiros gigantes ou luzes em excessivas o que encontramos são aos tradicionais anúncios impressos com menor impacto e distorção visual que seriam causadas pela iluminação, o outdoor publicitário nas fachada transmite menor incomodo ainda que esteja em uma dimensão absurda. O custo para adicionar esse recurso gráfico pode ter sido a motivação por trás dessa particularidade mas há uma discussão em torno da poluição visual das metrópoles modernas e uma inclinação por fachadas mais limpas dentro do comércio demonstrando a estrutura e suas características, intencionalmente ou não esta representação se aproxima do discurso de fachadas limpas.

Figura 55: Letreiros no caminho urbano



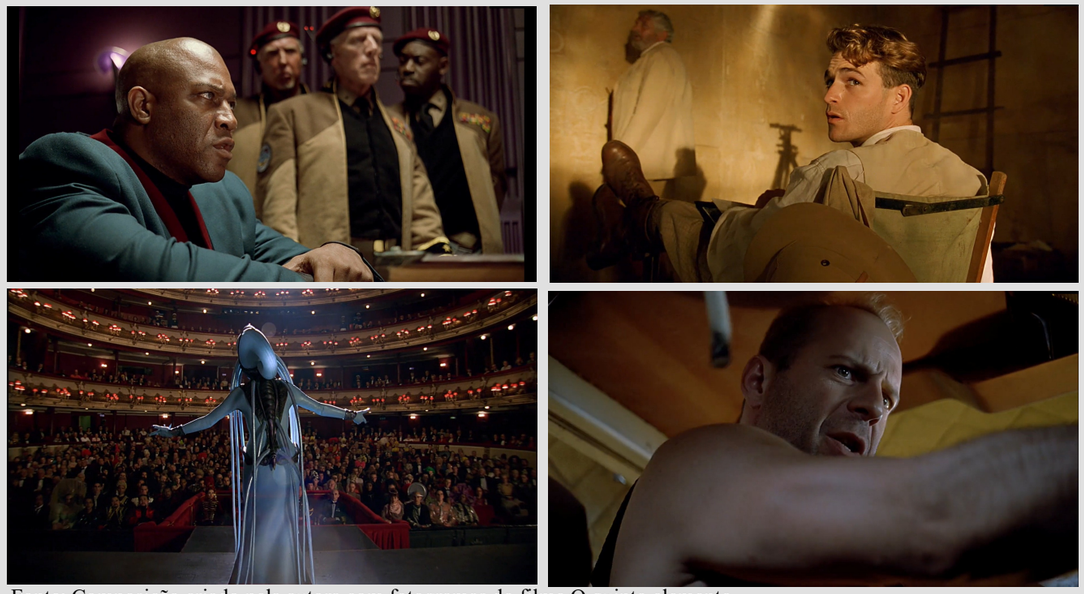
Fonte: Fotograma capturado pela autora

Rompendo com o padrão de futuro social padronizado e monocromático adotado por muitos de seus antecessores as cores têm um papel fundamental, em alusão a poeira proveniente da poluição há uma predominância de tons amarelados no filtro da imagem, as cores e formas dos carros e do figurino realçam que a individualidade e criatividade ainda permanente como parte natural da sociedade

Mesmo em locais internos há uma simulação de luz natural com pouca presença de iluminação artificial visível, quando ocorre surge na forma de iluminação geral difusa e luminárias de luz branca, neon e luz negra, o brilho atraente destas ultimas se revelavam como sinônimo da estética futurista na decoração e na moda desde sua primeira exibição em 1910 em Paris.

Toda a trama se passa em terceira pessoa, com o uso da câmera objetiva, o enquadramento é feito em primeiro plano e plano médio com poucos quadros em plano conjunto limitando a visão do plano de fundo revelando-o parcialmente, com ângulo de câmera horizontal com visões lateral, ¼ e traseira e vertical normal com altura a nível dos olhos, plongée absoluto para áreas externas da cidade e contra-plongée com baixa inclinação.

Figura 56: Enquadramento



Fonte: Composição criado pela autora com fotogramas do filme O quinto elemento

Os cenários são revelados parcialmente com poucos planos abertos, ricos em simetria a repetição geométrica é um artifício de identificação entre os personagens principais e seus antagonistas, linhas retas se destacam quando aliados de Leeloo estão em foco enquanto formas circulares estão presentes durante a aparição de antagonistas e momentos de perigo.

Figura 57: Elementos geométricos em cena



Fonte: Composição criado pela autora com fotogramas do filme O quinto elemento

Todos os cenários foram construídos para o filme com exceção do espaço em que ocorre o show de ópera, filmado no Royal Opera House em Londres, os efeitos computacionais ficaram a cargo da empresa Digital Domain que além dos filtros de imagem conceberam diversos elementos digitais entre eles todo o sistema de tráfego aéreo e painéis com pinturas digitais.

Entre as ferramentas de efeitos especiais tradicionais destacam-se o uso de bonecos habitáveis que consistem em roupas completas cobrindo todo o corpo do ator, máscaras e bonecos animatrônicos controlados a distância por teclado, próteses e dezenas de miniaturas e protótipos.

A equipe de criação composta por mais de 85 artistas confeccionou em cinco meses todos os modelos em cena, a cidade fictícia foi parcialmente construída na forma de maquete contendo 25 arranha-céus em escala 1/24 com aproximadamente 12 metros de altura, duplicados durante o pós-tratamento de imagem.

Quadro 6: Equipe de cenário

Thierry Arbogast	Direção de fotografia
Jim Morahan Kevin Phipps Michael Lamont	Direção de arte
Jean Giraud Jean-Claude Mézières	Designers
Maggie Gray Anna Pinnock	Decorador de cenário
Malcolm Evans, Joe Scott, Jim Sandys e Gary Pollard	Designers de animatronicos
Nick Allder	Direção de efeitos especiais

Fonte: Criado pela autora

Figura 58: Bonecos habitáveis - mandoshaws



Fonte: Prop Store, 2016.

Figura 59: Bonecos habitáveis - mangalores



Fonte: Prop Store, 2016.

Imagem 60: Boneco animatrônico



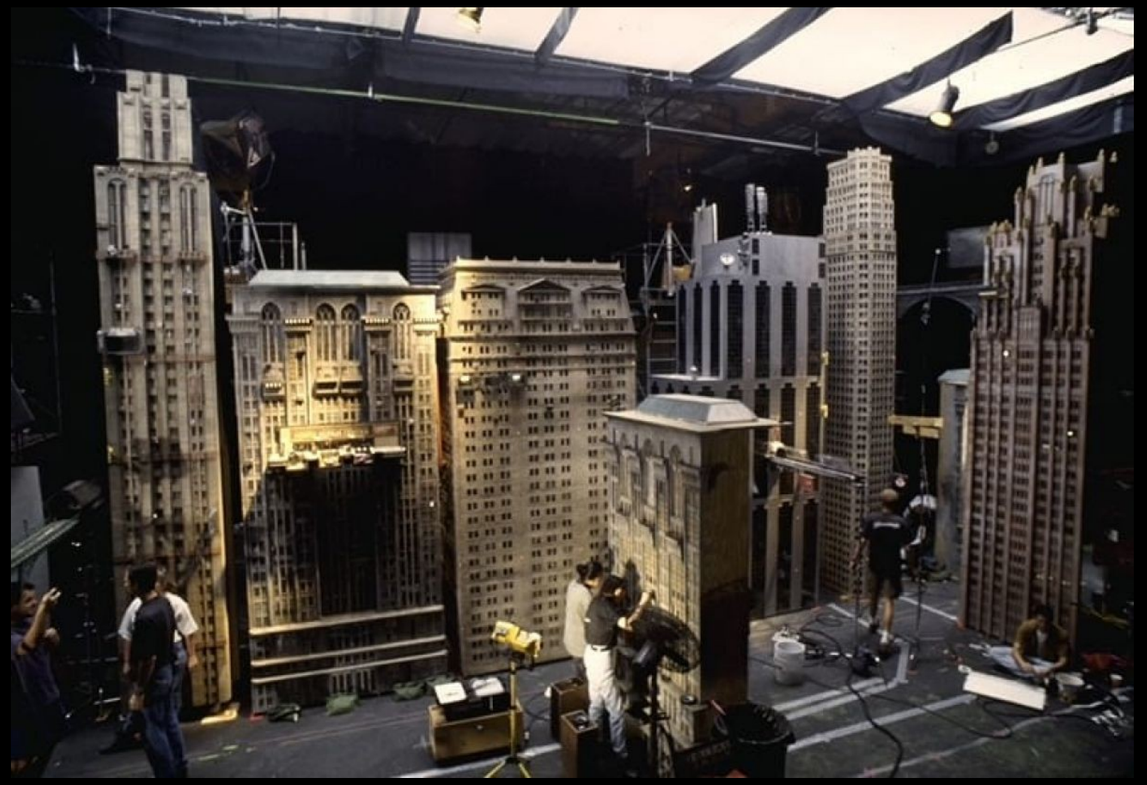
Fonte: Prop Store, 2016.

Figura 61: Cidade fictícia em maquete









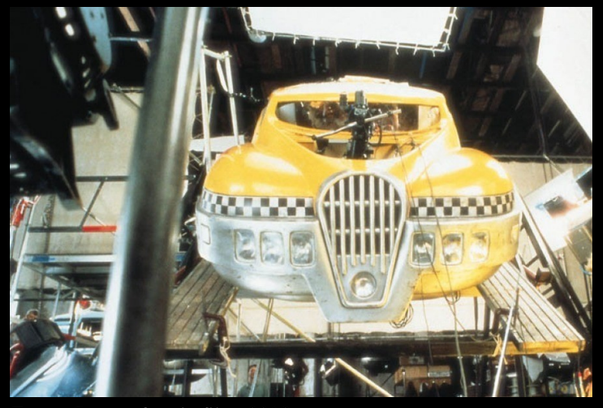
Fonte: Sense of scale film, 2012.

Figura 62: Veículos urbanos





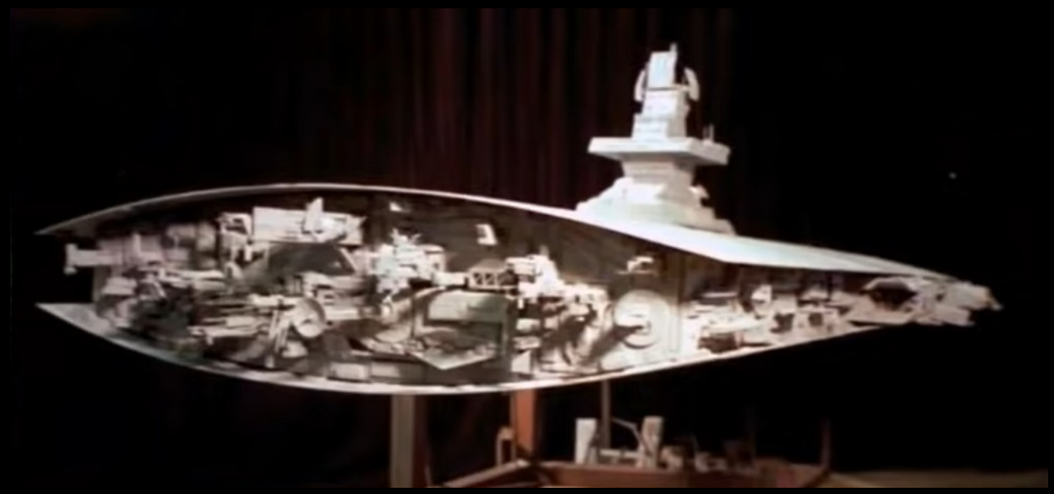




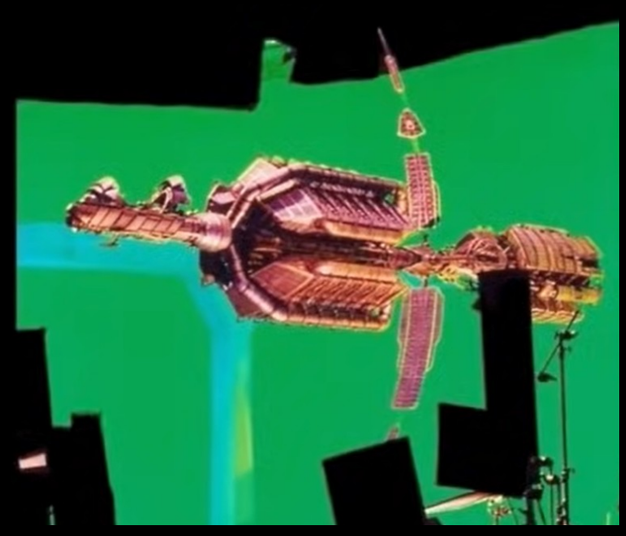


Fonte: Sense of scale film, 2012.

Figura 63: Naves espaciais







Fonte: Sense of scale film, 2012.

Fotografia de personagens

Estilista de alta custura Jean-Paul Gautier foi o responsável pela criação dos figurinos e desenhou e confeccionou um total de 10.000 peças exclusivas, conhecido por coleções irreverentes de alta custura e por suas contribuições ao debate de identificação de gênero associado a peças de vestuário, o estilista adicionou diversos aspectos de sua assinatura pessoal as vestes dos protagonistas como o uso de transparências, acessórios em destaque e roupas agênero.

Para todos os principais membros foram confeccionadas duas diferentes caracterizações indicando passagem de tempo e mudança de atitude na trama. No figurino foram combinadas peças de modelagens básicas com cores e texturas não convencionais criando assim uma estética excêntrica representando seu conceito de urbano futurista, com inúmeras referências a moda queer e de subculturas que emergiam nos anos 80 e 90, similar ao hoje encontrado em performances de festivais musicais e premiações artísticas.

Korben Dallas





Convocado pelo governo a ajudar na busca pelas pedras especiais que salvarão o mundo, suas habilidades com armamentos são justificadas por sua carreira como militar, durante seu trajeto como motorista de táxi encontra por acaso a personagem principal e decide ajudá-la à escapar de uma perseguição policial.

Entre os personagens principais possui a menor paleta de cores porém um maior número de alterações de vestuário ainda que discretas.

Vestimenta 1: Traje completo de viagem

Peças: Jaqueta, camisa, calça e coturno.

Cores: Cinza, laranja e Preto

Vestimenta 2: Traje de festa

Peças: Terno completo

Cores: Branco e preto





Leeloo



Embora possua a fisionomia de uma mulher humana comum a personagem foi desenvolvida em laboratório com base em células resgatadas da mão de uma criatura transportada pelos mondoshaws, portanto seus traços físicos não refletem sua origem ou características étnicas.

Sua composição visual expõe uma aparência exótica destacada pelo contraste entre sua pele e seu cabelo de coloração laranja, comum na época apenas em subculturas da moda, a personagem marcou o imaginário dos fãns e se tornou um ícone na cultura pop devido à sua caracterização.

Sua primeira aparição acontece durante os procedimentos de sua criação, sendo este o momento em que obtêm sua vestimenta inicial com faixas fixadas ao seu corpo em uma aparente tentativa de protegê-la e restringir seus movimentos.





Vestimenta 1: Traje de laboratório

Peças: Faixas de tecido.

Cores: Branco

Vestimenta 2:

Peças: Camiseta branca lisa, calça dourada listada, suspensório laranja de borracha e botas pretas

Cores: Branco, laranja, dourado e preto



Padre Cornelius







Cornelíus faz parte de um grupo responsável por manter contato com os mondoshaws e guiar o quinto elemento em sua missão, são apresentados mais dois membros dessa organização mas apenas um tem seu nome revelado, David ajudante e futuro sucessor de Cornélius.

Seus trajes transmitem a ideia de sobriedade e simplicidade associada tipicamente a figuras religiosas.

Vestimenta 1: Traje diário

Peças: Capa lisa de aspecto pesado, camisa e colete

Cores: marrom

Vestimenta 2: Traje religioso especial

Peças: Capa e colete

Cores: vinho, preto, dourado e símbolos estampados em baixo relevo



Figura 66: David, Cornélius e o um membro não identificado





Fonte: Fotograma capturado pela autora

Ruby Rhod



O animado Ruby Rhod é o radialista encarregado de narrar os acontecimentos durante a viagem ao Paraíso Floston, sua personalidade extrovertida e egocêntrica foi concebida para representar as celebridades do futuro tomando cantores como Prince e Michael Jackson de referência.

Vestimenta 1

Peças: Macacão com mangas longas e sapato, ambos estampados como pele de onça.

Cores: Bege e marrom escuro

Vestimenta 2: Traje de festa

Peças: Macacão com mangas longas, decote canoa, gola estruturada com rosas vermelhas e bengala.

Cores: vermelho, preto e prateado

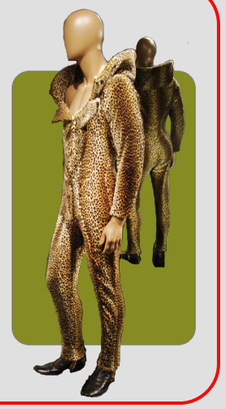




Figura 67: Ruby Rhod





Fonte: Fotograma capturado pela autora

Zorg

Antagonista da história, Zorg é representado como um empresário de armamentos que financia mercenários e controla os órgãos de segurança pública da cidade, sempre em aparições imponentes simbolicamente representado por formas circulares e iluminação neon.





Vestimenta 1

Peças: Sobretudo, camisa, colete, calça Jodhpur e botas montaria

Cores: Preto, verde metalizado, vinho

Vestimenta 2

Peças: Nehru jacket, camisa, calça Jodhpur e botas montaria

Cores: Rosa dourado, verde metalizado e preto



Figura 68: Zorg



Fonte: Fotograma capturado pela autora

Mangalores

Não é apresentado muito de suas histórias, sem informações sobre sua origem e motivação além de atuarem como mercenários em grupos e possuírem a capacidade de modificar sua voz e aparência física disfarçando-se entre os humanos.



Roupa de proteção

Peças: calça e jaqueta

Cores: Marrom, cinza e azul



Mandoshaws



São seres antigos responsáveis por proteger o planeta quando surge “o mal supremo” realizando um ritual com pedras mágicas e o quinto elemento, entretanto sua nave sofre um ataque ao chegar a Terra e toda a tripulação é assassinada, sua aparência robótica e movimentação vagarosa criam um ar cômico, sua imponência é concebida através da dimensão de seu corpo.

Peças: Não é possível identificar se a carapaça dourada é uma armadura ou a estrutura física destas criaturas.

Cores: Dourado



Curiosidade: Na caracterização de ambos os alienígenas os atores utilizaram trajes de corpo inteiro, ou seja a pele e roupas do personagem formam uma peça única diminuindo o tempo gasto nas trocas de roupa e o custo em maquiagem e pós produção, as expressões do rosto são controladas por operadores com controle remoto.



Políticos





Militares



Força Policial



Cientistas

Entre os figurantes há uma grande variedade de texturas, cores e modelagens, sendo mais de sete tipos de uniformes desenhados para as equipes de apoio como seguranças, militares, cientistas, tripulação da nave e pilotos além de vários modelos para os espectadores da ópera e os cidadãos comuns.

Peças: Vestidos, saias transparentes, uniformes variados de serviço e seguranças, vestidos, tecidos e acessórios cobrindo rostos e cabelos.

Cores predominantes: Azul, branco, dourado, marrom, preto, prata, verde e vermelho

Figura 72: Figurinos diversos



Fonte: Composição criado pela autora com fotogramas do filme O quinto elemento

Estudo de cenário

Apartamento 1

A moradia de Korben é apresentada logo nos primeiros momentos do filme, um apartamento tipo corredor, monocromático em conceito aberto, contendo os elementos mínimos necessários para um apartamento funcional: dormitório, cozinha e banheiro.

O modelo de apartamento retangular sem divisões definidas por paredes como visto no filme se popularizou durante os anos de 1970 com o surgimento dos lofts, diante do crescimento das áreas comerciais algumas cidades como Nova Iorque optaram por criar suas zonas industriais em regiões mais distantes do centro, fábricas de pequeno e médio porte foram realocadas e galpões industriais passaram a ser utilizados como espaços comerciais artísticos e residencia com estruturas adaptadas e vários elementos estruturais como encanamento e iluminação aparentes. Esses ambientes eram opções de moradias alternativas procurada principalmente por grupos de pessoas jovens por seu baixo custo, artistas independentes, artesãos e jovens inventores.

Com o passar dos anos esse modelo de apartamento e tipo de planta foi adaptado para espaços luxuosos contemporâneos associado a *status* e luxo, na compactação dos ambientes o modelo corredor e a planta aberta atuam como artifício para burlar a percepção da dimensão real das seções da casa, o modelo retangular facilita o “encaixe” e espelhamento do projeto nas edificações comportado uma quantidade maior de domicílios e acelerando a produção.

Figura 73: Apartamento do personagem



Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento



As características de projeto do apartamento cenográfico seguem como base a ideia de funcionalidade, embora não possua paredes divisórias ou blocos de cores e texturas demarcando os limites dentro do cômodo cada área está dividida em módulos anexados em uma única parede, até mesmo o fogão está na vertical, várias portas para armazenamento embutidas e uma curiosa divisão de banheiro: acionando um botão a geladeira desloca-se para dar lugar ao chuveiro.

Figura 74: Imagem de referência do cenário

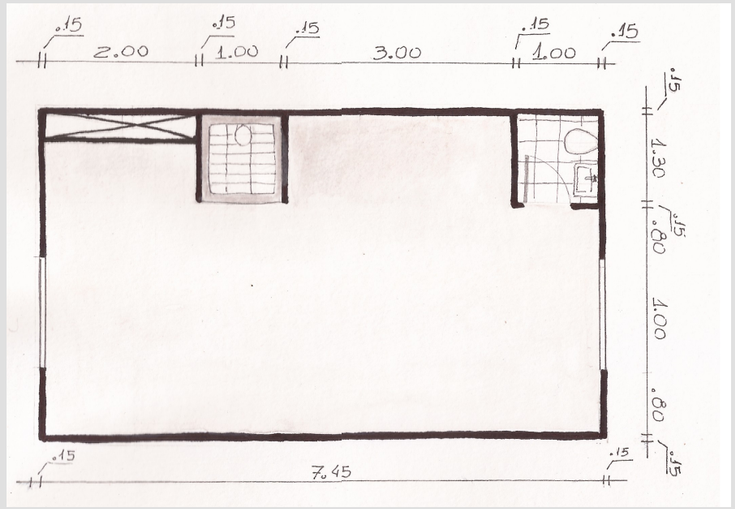


Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

A partir da observação das cenas alguns apontamentos são considerados, Korben é um militar aposentado que se dedica a um segundo emprego como taxista e mora sozinho, entende-se que sua condição social corresponde a de um trabalhador comum que tem suas necessidades básicas de acesso a abrigo, água, eletricidade atendidas, o tamanho e modelo de seu apartamento seria então coerente a uma grande parcela da população e indicaria o nível de conforto encontrado nessa habitações futuristas.

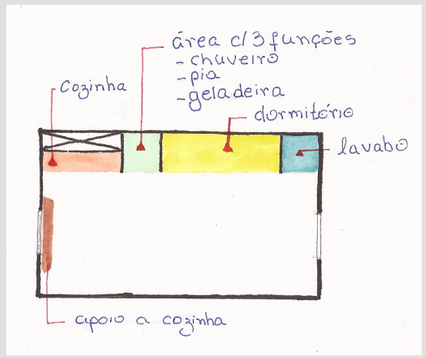
Durante o levantamento das metragens possíveis foram identificados sete módulos que criam uma setorização clara, analisando os mobiliário em cena e adotando as dimensões encontradas em objetos reais como por exemplo as medidas de uma cama de solteiro e o mínimo adequado para um chuveiro concluiu-se que cada bloco teria 1m² sendo dois blocos dedicados a cozinha, três para o dormitório e 2 para o banheiro, dividido entre lavabo e chuveiro. Essa ambiente teria em torno de 30 m², quantidade compatível com o encontrado em algumas áreas centrais de cidades metropolitanas atualmente que variam de 50 a 45m² .

Figura 75: Apartamento do personagem simulação de planta



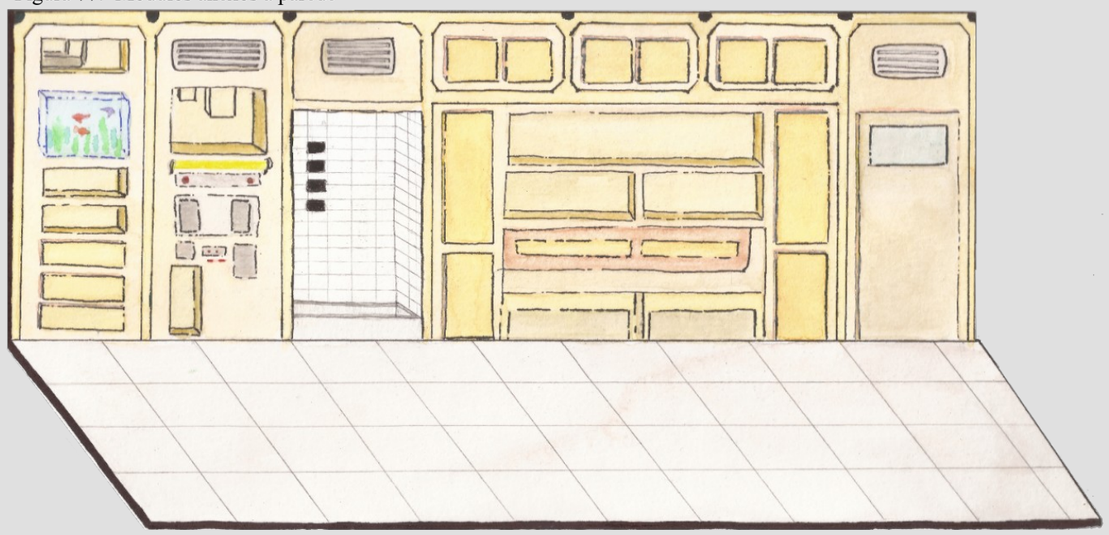
Fonte: Criação da autora

Figura 76: Apartamento do personagem setorizações



Fonte: Criação da autora

Figura 77: Módulos anexos a parede



Fonte: Criação da autora

Figura 78: Estudo volumétrico



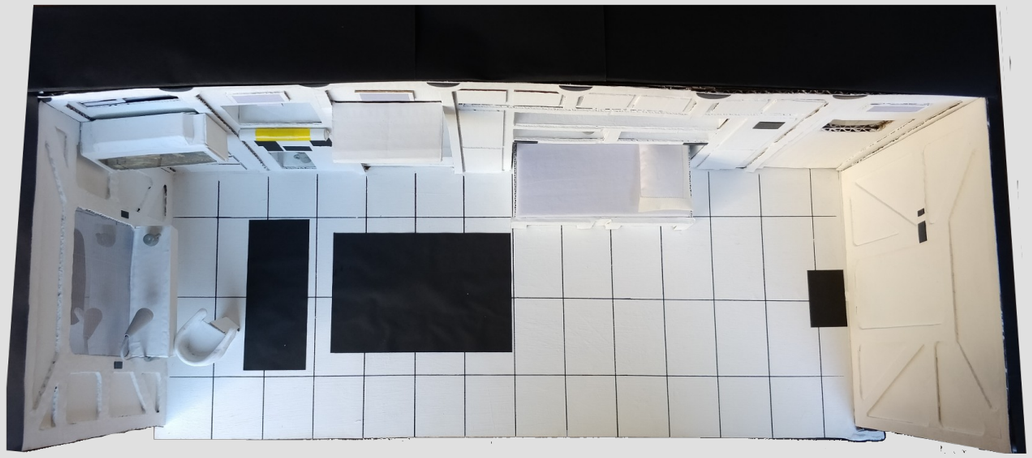
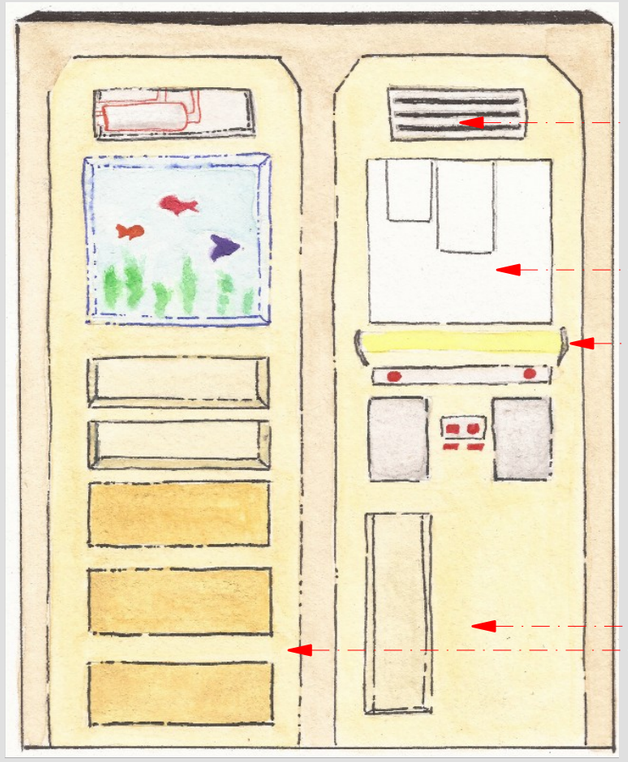




Figura 79: Módulo 1 e 2 - Cozinha





Fonte: Criação da autora

Diversas vezes os módulos da cozinha são exibidos em cena, o aquário e a luminária acima do fogão são as primeiras imagens que introduzem o personagem, antes mesmo da aparição do ator, o enquadramento deste módulo, com luz baixa durante as primeiras horas do dia e enquanto o café é preparado e a conversa a seguir quando Korben é novamente convocado para servir ao exército serviram de guia para a concepção dos desenhos.

Figura 80: Módulo 1 e 2 - Referências







Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

O banheiro possui uma disposição incomum mas que em outro modelo de projeto se tornaria bastante comoda, o lavabo e área do chuveiro são pontos separados o que possibilita o uso simultâneo sem constrangimentos dos indivíduos uma visão interessante dentro da habitação reduzida, entretanto a execução seguindo o indicado no filme seria inviável no mundo real, uma vez que a área do box não possui fechamento expondo o interior e seu espaço é dividido com a pia de louças e a geladeira que acionados por elevação assumem a altura desejada.

Figura 81: Módulo 3 - Chuveiro



Fonte: Criação da autora

Figura 82: Módulo 3 - Referências



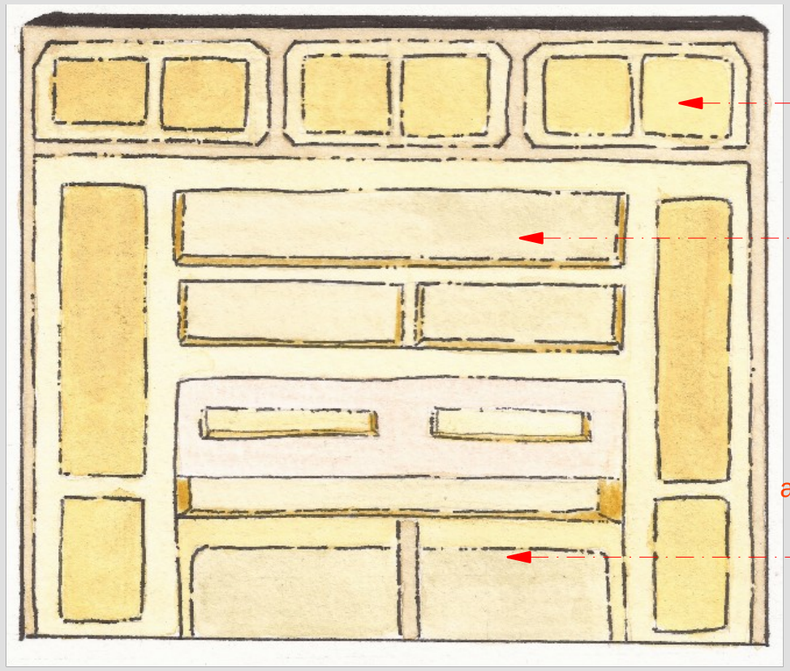




Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Figura 83: Módulos 4, 5 e 6 - Dormitório





Fonte: Criação da autora

O maior bloco é dedicado ao dormitório e compartimentos de armazenagem, a cama de solteiro possui um sistema de organização automático com reconhecimento de peso para recolher a peça, um painel manual permite que seja aciona a função quando desejado mesmo que o sensor reconheça objetos e até mesmo pessoas sob a cama, embutido um sistema de entretenimento com televisão e auto falantes conectados ao telefone e a porta de entrada.

Figura 84: Módulo 4, 5 e 6 - Referêncuas









Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Não é citado a presença do lavabo mas a semelhança dos ladrilhos com o encontrado no chuveiro e um diálogo sobre não haver outra saída do além da porta principal indicam que esta porta seria uma área mais reservada e possivelmente um lavabo.

Figura 85: Módulo 7 - Referências



Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

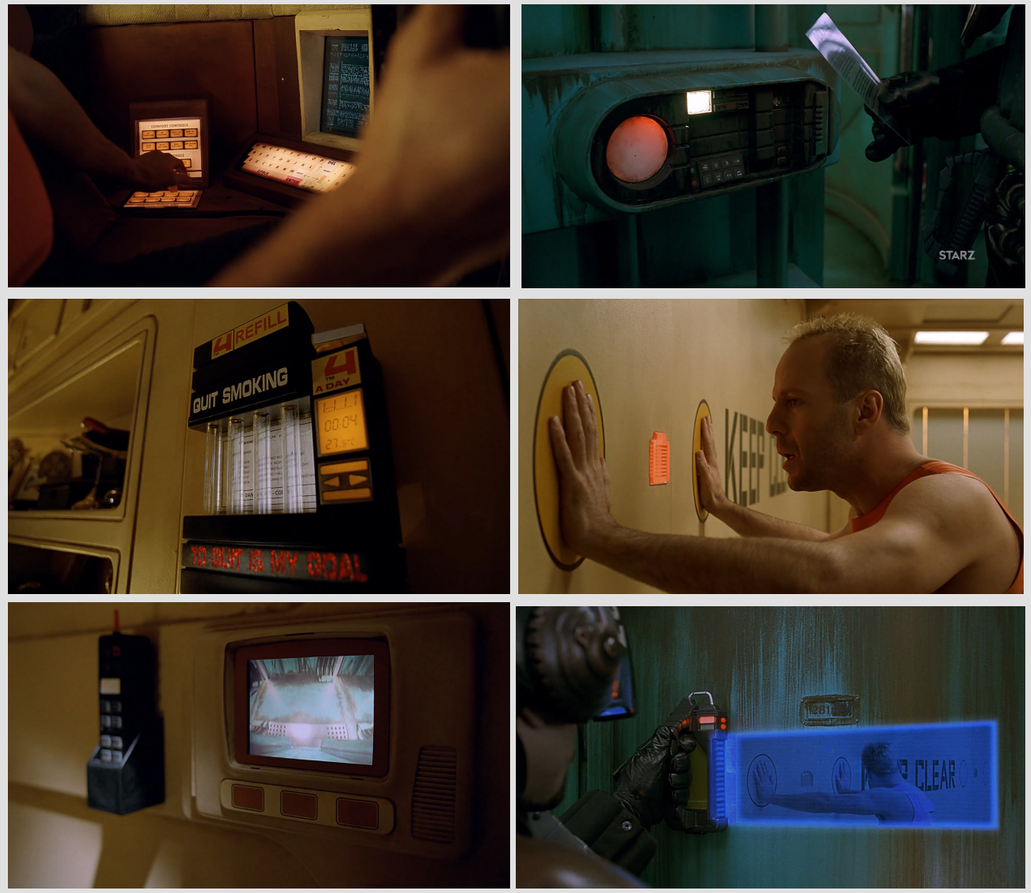
Figura 86: Módulos 7 - Lavabo



Embora não seja comum que casas inteligentes sejam retratadas com seu potencial máximo no cinema devido a proteção de patente e de identidade visual das marcas, alguns equipamentos eletrônicos são exibidos, painéis controlam a movimentação da cama embutida a parede e sua organização automática, a abertura da porta de entrada na direção vertical funciona por reconhecimento facial.

O controle social é anunciado sutilmente em algumas ferramentas do cotidiano como os sensores de presença ligados a um sistema de áudio inteligente que identificam o personagem durante uma checagem policial dentro do apartamento e no aeroporto, o dispositivo que oferece um número específico de cigarros e o controle de transito de veículos presente no carro, que só permite a abertura da garagem após o usuário conectar sua carteira de habilitação, indicando um controle governamental mais rígido em relação a atividades que envolvem a segurança pública e a saúde do cidadão.

Figura 87: Dispositivos tecnológicos



Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

A ausência de área para lavar e secar roupas incomum ainda nos dias atuais é parte da realidade de muitos prédios antigos que não comportavam o fluxo de água e de energia necessários para o funcionamento de máquinas individuais e portanto não ofereciam local para esta função, lavanderias coletivas começam a substituir aos poucos em edificações mais novas a necessidade da chamada área de serviço, apoiados na diminuição dos gastos de hídricos e elétricos e na possibilidade de aumento da metragem da cozinha.

Essa habitação chamava atenção do público que dificilmente se identificava com o ambiente compactado, quase 25 anos depois ele não se distancia tanto do que o mercado tem a oferecer, apartamentos em estilo corredor tornaram-se comuns no comércio imobiliário como resposta ao inchaço urbano, com espaços cada vez menores e mais caro.

É uma realidade cada vez mais frequente que as habitações sejam projetadas com metragens reduzidas pensando na otimização máxima, nesse conceito em que a eficiência vem em primeiro um mesmo mobiliário ou sala pode cumprir duas ou três funções com poucas alterações em sua disposição. É nesse tipo de criação que a arquitetura incorpora todo tipo de equipamento e técnica da construção física do cenário, roldanas, dobradiças, cabos de aço suspendendo mesas e prateleiras são alguns dos exemplos levados para a decoração que originalmente servem ao teatro e ao cinema como recurso de montagem.

No Brasil o menores apartamentos legalizados da América Latina localiza-se em São Paulo, construído em 2015 pela VitaCon, uma empresa conhecida por seus desenhos compactos para habitação individual, com metragens média entre 15 e 20m², o empreendimento é considerado um espaço de luxo por incorporar salas especiais de entretenimento para uso coletivo e por suas inovações ecológicas, com apenas 10 m² áreas com dupla e tripla função segue o modelo mais próximos de moradia legalizada com o mínimo de conforto e tecnologia que se assemelha ao encontrado no filme.

Figura 88: Empreendimento VitaCon



Figura 85: © Vitacon, 2020.

Figura 89: Menor apartamento da América Latina

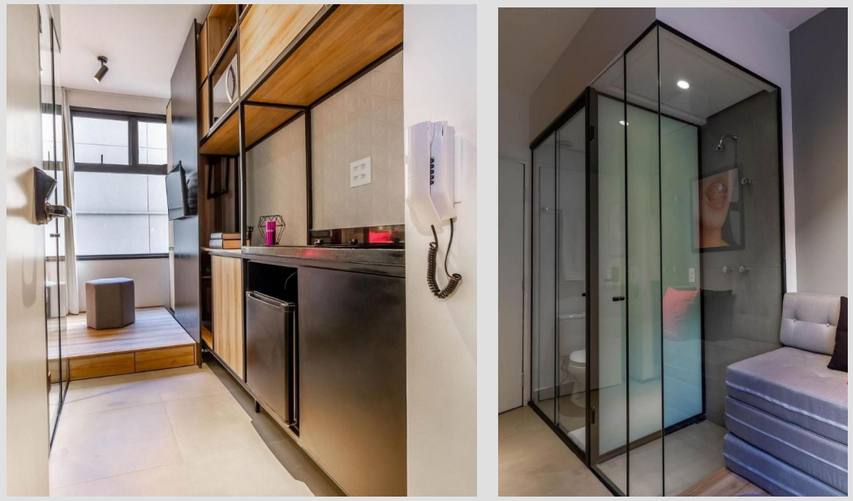






Figura 85: © Vitacon, 2020.

Apartamento 2

Muito diferente do apartamento corredor de Korben, a residência em que Cornélius e David vivem é um espaço amplo com grandes janelas e divisão de cômodos bem definida, decorado com item de diversas religiões, lustres, tapetes, obras de arte, uma grande coleção de livros e mobiliários de madeira.Logo ao entrar no recinto é visto uma ampla sala integrada com sala de estar, jantar, cozinha e um ambiente de leitura, durante a movimentação é revelado apenas um cômodo em que David o aprendiz e sucessor de Cornélius, é visto costurando sua capa, e parece funcionar como um pequeno depósito, há mais duas portas duplas em cena mas não são indicados suas funções.

Figura 90: Apartamento Cornélius



Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Esses detalhes sugerem que por se tratar de uma figura religiosa de destaque sua posição social lhe concede a possibilidade de adquirir produtos e desfrutar de espaços amplos com mais facilidade que o destinado ao trabalhador comum em uma hierarquia de acesso a recursos equivalente à do mundo atual.

A decoração elaborada com vários itens étnicos enriquecem o cenário e funcionam como um complemento a personalidade e função de ambos, lembrando ao público que ambos são encarregados de representar a humanidade e seus valores aos alienígenas aliados.

Figura 91: Apartamento Cornélius



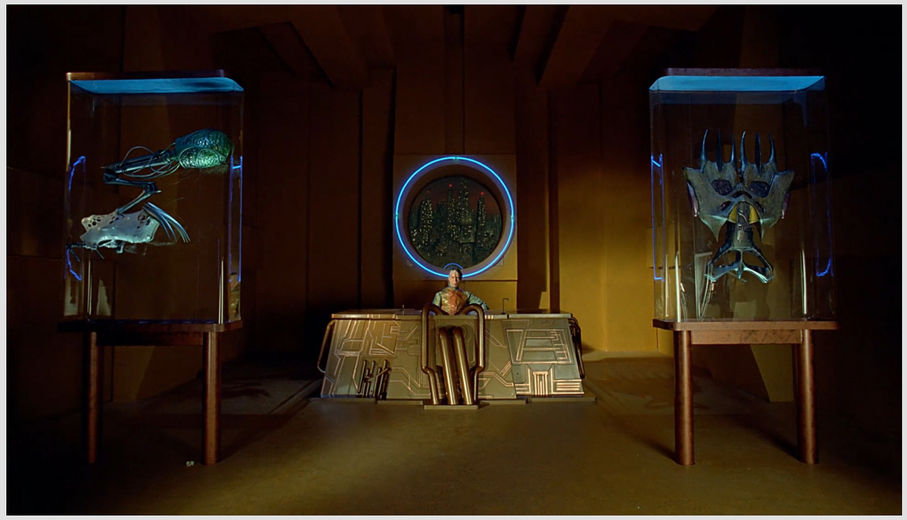
Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Escritório

Assim como a casa de Cornélius no escritório de Zorg o conforto é um indicativo de poder e relevância, em seu escritório armas são expostas como objetos de arte, a sua disposição aparatos tecnológicos estão distribuídos em compartimentos pela sala decorada com visual minimalista. A imponente mesa de trabalho é o único móvel do espaço, com aspecto industrial essa peça é realçada por sua localização centralizada logo a frente da entrada com uma circular janela ao fundo.

Quando a edificação é exibida pelo lado externo constatando sua posição no topo da cidade essa janela se converte em parte do nome da empresa, a vogal o proeminente no letreiro pode ser lida como uma analogia a um olho que observa o que acontece abaixo da torre, coerente a figura de intimidação e autoridade que Zorg desempenha como vendedor de armas e antagonista da história.

Figura 92: Escritório





Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Figura 93: Instalações







Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Cápsulas de viagem

Rumo ao paraíso Floston os passageiros são conduzidos a uma sala com módulos de transporte destinados para descanso, são cápsulas acolchoadas que acomodam em seu interior duas pessoas deitadas com reduzida movimentação, a associação com os famosos hotéis capsula japoneses é imediata, o Capsule Inn Osaka inaugurado em 1979 foi a primeira construção nesse padrão, uma rápida comparação revela a inegável semelhança visual entre seus dormitórios e os o microcômodos do filme.

Esse tipo de hotel não teve fácil aceitação fora de seu país de origem por infligir os requisitos mínimos de acessibilidade e representar riscos de segurança ainda assim alguns aeroportos incluíram exemplares que podem ser alugados para descanso enquanto o usuário espera por sua conexão de vôo, renomeados como hotel cabine esses empreendimentos não são necessariamente uma opção barata de hospedagem se comparados ao conforto oferecido e o preço de um albergue por exemplo, em agitados centros comerciais uma variação com mais espaço interno em que o cliente pode permanecer sentado e em alguns cubículos até mesmo de pé surgiram destinado principalmente ao turismo, sem janelas o sistema de ventilação é semelhante ao de um banheiro de avião feita através de exaustores que renovam e refrescam o ar.

Essas acomodações tem como atrativo a experiência incomum de se dormir em um espaço reduzido com desenho temático, muitas vezes imitando capsulas espaciais.

Figura 94: Cápsulas de viagem



Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Figura 95: Hotel Nine Hours, Japão.



Fonte: Cetroni, 2020.

Originalmente os hotéis cápsula possuem o espaço interno individual com 2 metros de profundidade e apenas 90 centímetros de altura e largura, ainda hoje as capsulas não costumam ser oferecidas em modelos com espaço para duas pessoas como visto no filme.

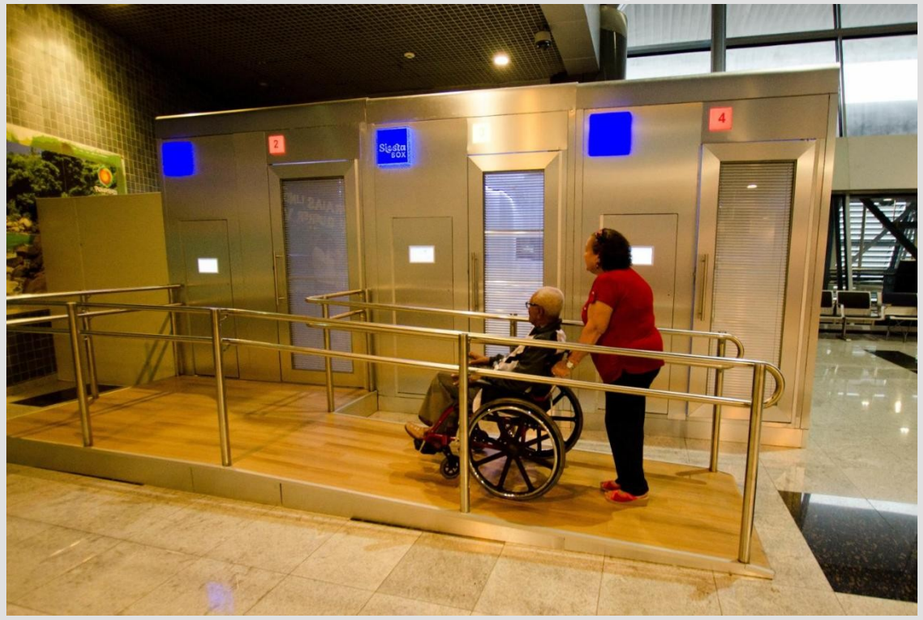
Figura 96: Cápsulas de viagem interior





Fonte: Fotogramas do filme O quinto elemento

Figura 96: Cápsulas no aeroporto internacional de Pernambuco e o complexo On Pods Itaim em São Paulo





Fonte: © Booking.com, 2021.

Figura 97: Cápsulas com design futurista no aeroporto internacional da Cidade do México.





Fonte: © hotels-mexico-city, 2021.

CONCLUSÃO

Percebemos nestas produções uma repetição de cenários caóticos e em ruínas com poucos exemplos de sociedades que prosperaram, representadas em extremos as cidades aparecem em uma combinação do excesso de tecnologia incorporado ao cotidiano em um decadente e contaminado meio urbano, há um sufocante número de habitantes e uma sensação de solidão entre os personagens ampliada pela arquitetura.

Dentro destes filmes o minimalismo se sobressai como estética dominante associado a elite como símbolo de pureza e imposto a população como apagamento de sua individualidade, a redução dos estímulos criativos na ausência de cores e ornamentos é usado como indicativo da solidão desses ambientes.

Estas características fazem parte do nosso desenho arquitetônico atual e tem origem na busca por ordem com os primeiros urbanistas, se estabeleceram com o modernismo e ganham força em uma realidade centrada no consumismo rápido e na busca por empregar eficiência e padronização como caminho de sucesso, estratégia de negócio e estilo de vida.

O cinema nos indica de maneira bastante pessimista que este modelo não atende a qualidade de vida do ser humano nem aos ciclos ambientais do planeta e de seus outros habitantes e aponta inúmeros padrões de aplicação errada da estética modernista e minimalista.

Por ser um ambiente livre para experimentação e partir do exagero de situações humanas como parte da criação do imaginário, são expostas ideias sobre os espaços que anteveem as mudanças construtivas, entre as similaridades identificadas com a realidade a proporção dos imóveis se destaca, espaços cada vez mais reduzidos são destinados a residências enquanto corporações chegam ao tamanho monumental.

O olhar crítico para nosso sistema urbano evidencia um progressivo aumento de desigualdade e violência refletido na disposição dos espaços desumanizados, este futuro composto simultaneamente por elevada inovação científica e pobreza parece palpável e realista a nós uma vez que já vivenciamos estas contradições no mundo real na disparidade entre bairros, estados, países e claro entre continentes.

O cinema de ficção científica tem o potencial de criar realidades imaginadas deslumbrantes visualmente que refletem ambições e mazelas do mundo real, podem servir como meio de provocação para discussões e trazer a luz questionamentos sociais pertinentes e atuar como fonte hipotética de referência e inspiração.

Diante desses apontamentos cabe aos urbanistas que se dedicam ao desenho da cidade entender e seguir caminhos diferentes da formação reproduzidos no cinema, há de se pensar em estruturas cujo objetivo principal não seja apenas a função ou eficiência tecnológica, que considerem a individualidade e criatividade únicos do ser humano como parte do meio urbano e não um problema a ser combatido, que busquem conforto social considerando além da harmonia com o ambiente natural os fatores culturais, geralmente apagados quando falamos de inovação e futurismo.



BIBLIOGRAFIA

AMORIM, Andreza Silva. **Arquitetura e cinema:** A cenografia como fator de indução da percepção do espaço. Monografia (graduação) Universidade Federal do Tocantins. Palmas. 2019

BARROS, Jo'se D'Assunção. **A Cidade-Cinema expressionista:** uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema nas sete primeiras décadas do século XX. Revista Em Questão, Porto Alegre, v.17, n.1, p. 161-177 jan/jun 2011. Disponível em:https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/18174/12485. Acesso em 29 agost.2021

Castello, Lineu. **Meu tio era um Blade Runner:** ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema. Arquitextos, 2002. Disponível em: https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/02.024/781. Acesso em: 1 setembro 2021.

Baliscei, João Paulo. **Abordagem histórica e artística do uso das cores azul e rosa como pedagogias de gênero e sexualidade**. TEIAS. Rio de Janeiro. v. 21. p. 223-244, agost. 2020. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/viewFile/46113/34718. Acesso em: 20 agost. 2021.

Castro, Marta Sorelia Felix de; Costa, Nara Célia Rolim. **Figurino:** O traje de cena. IARA. São Paulo. v.3. nº.1. agost. 2010. Acesso em: 14 set. 2021.

COSTA, Francisco Araujo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Famecos: Sessões do Imaginário. Porto Alegre, n.8, p. 38-41, ago. 2002. Disponível em: https://pt.slideshare.net/luaraschamo/o-figurino-como-elemento-da-narrativa. Acesso em: 14 set. 2021.

CHOAY, Françoise. **O Urbanismo:** utopias e realidade, uma antologia. 3º ed. São Paulo. Perspectiva, 2011.

FISHMAN, Robert. **Urban Utopias in the Twentieth Century:** Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier. 1º ed. Cambridge. The MIT Press,1982.

Formiga, Bárbara Gomes; Waechter, Hans de Nóbrega. **Futuro do presente:** Observação de comunalidades estético-visuais entre figurinos de filmes futuristas e a moda vigente. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2012.

Freitas, Ana Catarina Barata de. **Uma relação entre a arquitectura e o cinema**. Dissertação (mestrado) - Universidade Lusíada de Lisboa - Faculdade de Arquitetura e Artes. Lisboa. 2015.

FONSECA, Gustavo. **O que é temperatura de cor?**. Cinematografico. 2016 Disponível em: https://cinematografico.com.br/2016/02/o-que-e-temperatura-de-cor/. Acesso em: 12 de out. 2021
HOWARD, Pamela. O que é cenografia?. 1º ed. São Paul. Sesc São Paulo: 2015

Iphotochannel, © Copyright 2021. Disponível em: https://iphotochannel.com.br/8-tipos-de-iluminacao-para-voce-aprender/ . Acesso em: 7 out. 2021.

JOSINO, AMANDA BELO DA FONSECA. **Narrativas do espaço:** O papel do arquiteto na produção da cenografia do cinema. 2017. Monografia (Graduação) – Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão. Maranhão. 2017

LAMAS, José M. Ressano Garcia. **Morfologia urbana e desenho da cidade**. 7º ed. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

LOBATO,Anna Gabriela Alves. **Arquitetura visionária:** Investigação sobre imaginário e narrativa como estratégia crítica às práticas espaciais contemporâneas. Dissertação (Mestrado) - Universidada Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura. Belo Horizonte. 2018.

LOUSA, António. **Imagens em movimento:** cinema e utopia. Arquitrabalhos, 2010. Disponível em: http://arquitrabalhos.wordpress.com/2010/12/03/imagens-em-movimento-cinema-e-utopia/. Acesso em: 24 de agosto de 2021

MEDEIROS, Daniela. **Portifólio virtual**. Disponível em: http://danielamedeiros.com/. Acesso em: 5 set. 2021

Miranda, Ana Paula de; Bezerra, Amilcar. Anna Ker. **Anna Karenina:** O figurino como instrumento da narrativa de marcas no cinema. PragMATIZES. Rio de Janeiro. n. 6, p. 212-227. Disponível em http://www.pragmatizes.uff.br. Acesso em: 26 agost. 2021

MOREIRA, Willian. **Monotrilho de Poços de Caldas-MG encontra-se em estado de abandono.** 2019. Disponível em: https://diariodostrilhos.com/2019/08/06/monotrilho-de-pocos-de-caldas-mg-encontra-se-em-estado-de-abandono/. Acesso em 17 out. 2021.

NERY, Marie Louise. **A Evolução da Indumentária:** Subsídios para criação de figurino. 3. ed. Rio de Janeiro. Senac, 2009.

PASSARELLI, Ana Paula Martins. **O gênero na propaganda de moda brasileira analisada a partir dos elementos de design do vestuário.** Dissertação (Mestrado). Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica. São Paulo. 2018.

Pastoureau, Michel. **Dicionário das cores do nosso tempo:** simbólica e sociedade. Lisboa. Estampa. 1997.

Pastoureau, Michel; Simonnet, Dominique. **Breve história de los colores**. 1º ed. Buenos Aires. Paidós, 2006.

PESSOA, Denise Falcão. **Utopia e cidades:** proposições. 1º edição. São Paulo. Annablume, 2006.
ROSE Jr, Charlie. Filmmaker Luc Besson discusses his film starring Bruce Willis, "The Fifth Element.". 1997. Disponível em: https://charlierose.com/videos/10427. Acesso em: 10 out. 2021

SILVA, Diego Fagundes da. **Utopias e Micro-Utopias:** Abordagens e práticas criativas para a arquitetura no campo expandido. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade. Santa Catarina. 2014.

Silveira, Juliana de Moraes; Nascimento, Emerson Cardoso. **O figurino da personagem Jon Snow, de Game Of Thrones:** Reflexões sobre processos de criação de trajes de cena. INTERSCIENTIA. João Pessoa. v.6. nº 1. ano 2018. Disponível em: https://periodicos.unipe.br/index.php/interscientia/article/view/711. Acesso em: 14 set. 2021.

SPILLER, Neil. **Visionary Architecture:** Blueprints of the modern imagination. 1º ed. Londres. Thames&Hudson Ltd, 2006.

Vantine, Adilson. Monogradia (graduação) - **Arquitetura Cenográfica:** Análise de Linguagem Cênica para as mídias audiovisuais. Universidade do Grande Rio Prof. José de Souza Herdy – UNIGRANRIO. Duque de Caxias. 2019

VIGOTSKI, L.S. **Imaginação e criação na infância:** Coleção Ensaios Comentados. 1º ed. São Paulo. Ática, 2009

Filmografia

LE voyage dans la Lune. Direção: Georges Méliès. França: Star Film, 1902. P&B (14 min). Disponível em: Licença aberta. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=nKCEjTPbOQc

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanhã: Universum Film AG, 1927. P&B (2h e 30min). Disponível em: Licença aberta. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Vnp_TAb52AI&t=2129s

THINGS to come. Direção: WC Menzies. Londres: United Artists, 1936. P&B (1h 40 min). Disponível em: Amazon. https://www.amazon.com/Things-English-Subtitled-Isabelle-Huppert/dp/B0718XBKCW

O preço do amanhã. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2011. Cor (1h 41min). Disponível em: Netflix. https://www.netflix.com/watch/70202129?source=35

BLADE runner – O caçador de andróides. Direção:Ridley Scott. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1982. Cor (1h 57min). Disponível em: HBO Max. https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GXjr8UQRCvY-njwEAAA6v:type:feature?camp=googleHBOMAX

BLADE runner 2049. Direção: Denis Villeneuve. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2017. Cor (2h 43min). Disponível em: Netflix. https://www.netflix.com/title/80185760

O livro de Eli. Direção:Albert e Allen Hughes. Estados Unidos: Sony, 2010.Cor (1h 56min). Disponível em: Netflix. https://www.netflix.com/watch/70114342?source=35.

CAMINHOS da memória,Direção: Lisa Joy. Estados Unidos:Warner Bros. Pictures, 2021. Cor (1h 49min). Disponível em: HBO Max. https://play.hbomax.com/feature/urn:hbo:feature:GYQBEaQwta8PCAAEAAAA-?camp=googleHBOMAX&action=open

ELYSIUM. Direção: Neill Blomkamp, Estados Unidoss: TriStar Pictures,2013.Colorido (1h 49 min). Disponível em: STAR+. https://www.starplus.com/pt-br/movies/elysium/uaS2Z6K1O9G5

O quinto elemento. Luc Besson. França: Gaumont Film Company, 1997. Colorido (2h 6min). Disponível em: Prime video. https://www.primevideo.com/detail/Quinto-Elemento-O/0KN60F6G0BIJA2NQO53GN0A0RF?_encoding=UTF8&language=pt_BR

