



Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos - UNICEPLAC
Curso de Arquitetura e Urbanismo
Trabalho de Conclusão de Curso

Estúdio Audiovisual Contemporâneo

Gama - DF
2022

ALINE JORDANA FERREIRA CARDOSO

Estúdio Audiovisual Contemporâneo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.

Orientadora: Prof. Me. Joyce de Araujo Mendonça.

Gama-DF

2022

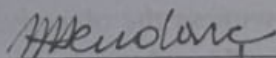
ALINE JORDANA FERREIRA CARDOSO

Estúdio Audiovisual Contemporâneo

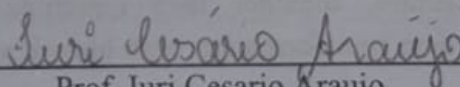
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para conclusão do curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac.
Orientadora: Prof. Me. Joyce de Araujo Mendonça.

Gama-DF, 23 de Junho 2023.

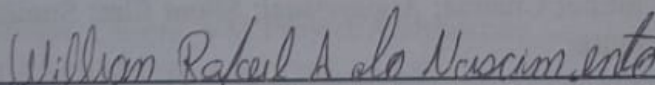
Banca Examinadora



Prof. Me. Joyce de Araujo Mendonca
Orientador



Prof. Iuri Cesario Araujo
Examinador



Arq. Urb. William Rafael Araujo do Nascimento
Examinador

Estúdio Audiovisual Contemporâneo

Aline Jordana Ferreira Cardoso ¹

¹ Graduanda do Curso Arquitetura e Urbanismo, do Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos – Uniceplac. E-mail: alinejordanaaaaa@gmail.com.

Resumo:

Trabalho final de graduação tem por objetivo ressaltar a importância da arquitetura audiovisual contemporânea. Com a criação autoral artística na contemporaneidade, como a valorização da cultura, relatos vividos e fictícios, os modos diversos de criação, recepção e consumo ao decorrer do tempo e na atualidade do audiovisual. O conteúdo estúdio audiovisual contemporâneo impacta a partir do próprio conceito e linguagem, a utilização da construção e do vazio perante a quebra de paradigma, criando impactos sociais e arquitetônicos ao gerar mobilidade, sendo esta a utilização de montagem e desmontagem assim andando pelas cidades como forma de propagação e criação artística, quanto às aberturas interpretativas que anseiam permitir maior espaço de intervenção criativa na experiência única de função da obra. A utilização histórica do cinema, cinema mudo, música e arquitetura em conjunto montam as características do desenvolvimento de utilização artística onde a transformação com referências históricas geram impacto no mundo atual.

Palavras-chave: Arquitetura; Cultura; Cinema; Audiovisual; Cinema mudo; Estúdio; Contemporâneo; Videoclipe; Arquitetura móvel.

Abstract:

Final undergraduate work aims to highlight the importance of contemporary audiovisual architecture with artistic creation in contemporary times. Many things benefit from audiovisual architecture, such as; the valorization of culture, live-in and fictitious reports, and creating social and architectural impacts by generating mobility. The concept and language of contemporary audiovisual studio content impacts the use of construction and emptiness in the face of paradigm break. One can witness the objective of audiovisual architecture with the use of assembly and disassembly, walking through cities as a form of propagation and artistic creation, and for the interpretative openings that yearn to allow greater space for creative intervention in the unique experience of the concept. With the historical use of cinema, silent cinema, music, and architecture, together they assemble the characteristics of the development of artistic use where transformation with historical references generates impact in the current world.

Keywords: Architecture; Culture; Cinema; Audiovisual; Silent film; Studio; Contemporary; Music video; Mobile architecture.

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1 - Viagem à lua de Georges Méliés	13
Figura 2 - Análise das seis artes de Ricciotto Canudo	14
Figura 3 - The Continuous Monument-Superstudio,1969.....	15
Figura 4 - Instant City, Peter Cook's	16
Figura 5 - I Feel It Coming ft. Daft Punk -The Weeknd.....	17
Figura 6 -Boston Bun - Housecall.....	17
Figura 7 -Sharks-Imagine Dragons.....	18
Figura 8 -VICTON 빅톤 'What I Said.....	18
Figura 9 -Cromatico.....	18
Figura10- NCT U 엔시티 유 '일곱 번째 감각 (The 7th Sense).....	20
Figura 11 -Anitta- Envolver Official Music Video.....	20
Figura 12 -A sociedade do espetáculo, Guy Debord, google.....	22
Figura 13 -Cartaz do filme Metrópolis,1927.....	24
Figura 14 -Cartaz do filme Metrópolis,1927.....	25
Figura 15 -Screenshot do MV, Ateez Guerrilla.2022.....	25
Figura 16 -Cenário e técnica do filme, Metrópolis,1927.....	25
Figura 17 -Cartaz Charlie Chaplin: tempos modernos 1936.....	26
Figura 18 -Cenas do filme,Charlie Chaplin: tempos modernos 1936.....	27
Figura 19 -MTV LOGO.....	28
Figura 20 -MTV LOGO YOUTUBE.....	29
Figura 21 -Will Smith ft. Dru Hill & Kool Mo Dee “Wild Wild West”.....	29
Figura 22 -Logo Billboard Magazine.....	30
Figura 23 -Logo Billboard Magazine.....	30
Figura 24 -The actual magazine, 1894, Billboard Magazine.....	31
Figura 25 -1949,Billboard Magazine.....	32
Figura 26 - Logo Kondzilla.....	32
Figura 27 -MC Fioti-Bum Bum Tam Tam.....	33
Figura 28 -The Chemical Brothers-GO,2015.....	35
Figura 29 -Stromae- Formidable,2013.....	35
Figura 30 -Sam Smith - How Do You Sleep?, 2019.....	36
Figura 31 -Storyboard Cheers, VM Project Architecture.....	37
Figura 32-SVT LEADERS ‘Cheers’ Official MV.....	37
Figura 33 -404,ZERO. No time. No future. I’m Here.RIP.....	38
Figura 34 -Screenshots retirados do mv, Ateez Guerrilla.....	39
Figura 35 -Referências artísticas comparadas as cenas do videoclipe.....	40
Figura 36- Diferença hierárquica de Piltover e Zaun.	42
Figura 37 -Screenshot de Imagine Dragons x J.I.D - Enemy.....	43
Figura 38 -Mapas de lugares, da autora.....	46

Figura 39 -Mapas Gama-Setor Central.....	46
Figura 40 -Mapa Bioclimatismo	48
Figura 41 -Mapa Áreas verdes.....	48
Figura 42 -Mapa topografia.....	49
Figura 43 -Mapa Vias.....	49
Figura 44-Mapa mobilidade.....	50
Figura 45 -Mapa Infraestrutura elétrica.....	50
Figura 46 -Mapa Permanência.....	51
Figura 47 -Fluxograma	51
Figura 48 - Diagrama materiais.....	54
Figura 49 -Rascunho da autora.	55
Tabela 1 -Tabela de condicionantes.....	44
Tabela 2 -Programa de necessidades.....	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

1.1 TEMA

1.2 Justificativa

1.3 Objetivos

1.4 Objetivos Específicos

1.5 Ética e Atuação Profissional

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PANORAMA HISTÓRICO E TEÓRICO DO CINEMA

2.2 A cultura cinematográfica no meio social

2.3 Cinema mudo e videoclipes

2.4 Evolução dos meios de comunicação

2.5 Referências temáticas da arquitetura no cenário musical

3 ESTUDO DE CASO

3.1 Arquitetos no audiovisual

3.2 Análise audiovisual Ateez-Guerrilla

3.3 Arcane; A arquitetura mundo dos jogos e audiovisuais.

3.4 Conclusão dos Estudos de Caso

4 ÁREAS DE INTERVENÇÕES

4.1 Condicionantes legais

4.2 Aspectos Urbanos- Gama Setor Central

5 DIRETRIZES DE PROJETO

5.1 Programa de necessidades

5.2 Aspectos funcionais

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Conclusão

6.2 Conceito e Partido

6.3 Materiais e Estrutura

6.4 Diagramas volumetria

REFERÊNCIAS

1 INTRODUÇÃO

1.1 TEMA: Estúdio audiovisual contemporâneo

Este projeto visa fazer um estúdio audiovisual. A fim de proporcionar diversidade de cenografia, em um local em que se pode estudar a cenografia, além de poder usufruir deste local profissionalmente como por exemplo um grupo musical possa ir ao local gravar o videoclipe. Focado para a prática de dança, fotografia, gravação de videoclipe e gravações de covers. A vivência dos espaços gerando a existência de novas visões e conceitos do mundo.

A arquitetura cenografia musical, expressa através do ambiente sentimentos e sensações que atinge o público de uma forma única, a sua forma de expressar, os imaginários, as ideias e mensagens de seus criadores acerca de estímulos visuais e auditivos. O estímulo da criatividade e entrega de conceitos ao receptor levam intensidade interferindo diretamente nos sentidos humanos e na forma a qual enxergamos o mundo.

1.2 Justificativa

Quando criança havia uma curiosidade de compreender e desvendar os processos de transformação de um local, sendo ele uma folha em branco, uma área ou uma ideologia. Tais características de curiosidade fizeram-me escolher arquitetura e urbanismo, umas das áreas da arquitetura que me fascina é a transformação, a expansão e a acessibilidade. A escolha do tema se dá a querer ter um local onde as pessoas possam expandir suas ideias com base no meio da mídia digital.

Formado a partir de diversos núcleos familiares de todos os cantos do país, Brasília tem como característica uma diversidade de valores culturais; essas diferenças culturais se manifestam nos mais diversos estilos musicais, estilos de roupas, maneiras de expressar e costumes que carregam uma ideologia com o peso de inspiração, sendo de superação de vida a uma identidade própria que com essas semelhanças diferentes criam tribos.

A arquitetura cenografia musical, expressa através do ambiente sentimentos e sensações que atinge o público de uma forma única, a sua forma de expressar, os imaginários, as ideias e mensagens de seus criadores acerca de estímulos visuais e auditivos. O estímulo da

criatividade e entrega de conceitos ao receptor levam intensidade interferindo diretamente nos sentidos humanos e na forma a qual enxergamos o mundo.

1.3 Objetivos gerais

Atualmente a câmera e mídia sociais estão em constante uso em conjunto, sendo para fotos, pequenos vídeos, comunicação e até em jogos. De uma forma geral a arte contemporânea é mantida e expandida com o uso da tecnologia. A problemática criada é a ausência de um estúdio contemporâneo móvel, onde essa mobilidade cria uma quebra de paradigma no entorno onde fora introduzida e quando menos se espera esse paradigma volta à normalidade com a ausência do projeto do Estúdio Audiovisual Contemporâneo. A cenografia em uma cidade modernista é ligada a atos políticos, artistas e evoluções de ideias, porém em Brasília há essa falta, atualmente se tem poucos estúdios registrados de grande impacto, nenhum com a essência de mobilidade. A ausência da propagação demonstra haver um buraco cultural na arquitetura cenográfica atualmente. Próximo a importantes monumentos de Brasília como o Museu Nacional, a Catedral, rodoviária e a biblioteca, o estúdio contemporâneo será desenvolvido como forma de crítica e propagação artística cultural.

1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular a propagação cultural por meio da arquitetura como forma de impacto visual.
- Fomentar o uso das mídias como forma de expressão artística.
- Acesso à produção cultural, produção projetos autorais, comunicação por meio de dispositivos.
- Instigar a criatividade e curiosidade em relação a produção.
- Ampliar as possibilidades de inserção no mercado e na sociedade.
- Proporcionar entretenimento e cultura à comunidade.

1.4 Ética e Atuação Profissional

A profissão do arquiteto e urbanista, é mais do que a elaboração de um projeto, vai muito além de tentar entender e aprender sobre as características ao nosso redor, aplicar culturas, costumes, arte, natureza e mensagens de uma etnia em monumentos que expressam e contam uma história. A arte de petrificar, criar um lar, um local onde pessoas e seres transitam em liberdade dentro dos eixos, estes eixos guiados a partir das leis de maneira que não açoite etnias, culturas, tribos, religiões e espaço.

O papel de arquiteto e urbanista ultrapassa o propósito de projetar, a elaboração e a englobação de ideias sendo do próprio projetista ou de pessoas a qual precisam de um guia para orientar com base nas diretrizes. Ainda que com uma amplitude de conhecimento e liberdade a doutrina requer seriedade, deve-se compreender a justiça social e projetual arquitetônica nos parâmetros de segurança e acessibilidade.

1.1.1. O arquiteto e urbanista é um profissional liberal, nos termos da doutrina trabalhista brasileira, o qual exerce atividades intelectuais de interesse público e alcance social mediante diversas relações de trabalho. Portanto, esse profissional deve deter, por formação, um conjunto sistematizado de **conhecimentos das artes, das ciências e das técnicas**, assim como das teorias e práticas específicas da Arquitetura e Urbanismo.

1.1.3. O arquiteto e urbanista deve reconhecer, respeitar e defender as realizações arquitetônicas e urbanísticas como parte do patrimônio socioambiental e **cultural**, devendo contribuir para o aprimoramento deste patrimônio.

2.1.2. O arquiteto e urbanista deve defender o direito à Arquitetura e Urbanismo, às políticas urbanas e ao desenvolvimento urbano, à promoção da justiça e inclusão social nas cidades, à solução de conflitos fundiários, à moradia, à mobilidade, à paisagem, ao ambiente sadio, à memória arquitetônica e urbanística e à **identidade cultural**.

4.1.1. O arquiteto e urbanista deve considerar a profissão como uma contribuição para o **desenvolvimento da sociedade**.

4.1.2. O respeito e a defesa da profissão devem ser compreendidos como relevante promoção da justiça social e importante contribuição para a **cultura da humanidade**.

4.3.5. O arquiteto e urbanista deve empenhar-se em participar e **contribuir em fóruns culturais**, técnicos, **artísticos** e científicos referentes à atividade profissional.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Panorama histórico e teórico do cinema e vídeoclipe

Os primeiros filmes foram carregados de características a qual hoje em dia as pessoas não têm noção do impacto que foi na época. A criação de uma nova dimensão social capaz de instigar e gerar uma nova cultura social e cultural, a cultura do cinema. O invento da primeira câmera era repleto de imagens em sequência que geravam o movimento.

Em 19 de março de 1895, os irmãos Auguste e Louis Lumière filmaram pela primeira vez uma cena com sua última invenção patenteada: uma câmera de cinema. Filme francês de 1895 de Louis Lumière e Auguste Lumière. Foi um dos primeiros filmes que os Irmãos Lumière lançaram ao público em 28 de dezembro do mesmo ano no porão do Boulevard Capuchines, Paris. Em 6 de janeiro de 1896, o Indian Room que era uma sala atrás do café, foi a primeira exibição pública comercial de um filme na história.

A cinematográfica só começou de fato com Georges Méliès, autor do clássico “Le Voyage dans la Lune”, 1902. O mágico e ator francês, desenvolveu a linguagem do filme ao introduzir cortes, superexposição, zoom, o curta colorido a qual cada frame era colorido manualmente e os primeiros efeitos especiais.

No livro “A invenção de Hugo Cabret”, 2007, de Brian Selznick, Adaptado no cinema em 2011, podem ser observadas várias referências à invenção, sendo uma delas a câmera e o cinema. A estreia do projetor é descrita nos eventos de 1895 e 1896 e, além dos irmãos Lumière, o livro contém um personagem conhecido como Georges Méliès, que apresenta aos leitores e ao público o enredo da criação do filme e como foi o desenvolvimento da produção. O uso dos desenhos de produção e storyboards para projetar suas cenas foram um meio de auxílio desenvolvido por Méliès.

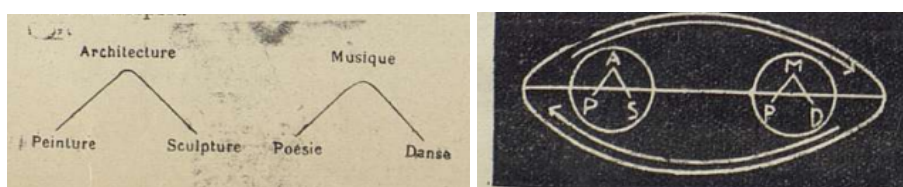


Figura 1 - Viagem à lua, 1902 de Georges Méliés. (Le voyage dans la lune)

Ricciotto Canudo em 1911, um poeta, escritor e crítico italiano listou as artes surgindo assim, “O nascimento de uma sexta arte”, na escrita há uma defesa. A defesa da cinematografia como uma arte adequada ao mundo moderno, engajando-se em reflexões sobre a novidade em termos de estética e ontologia, fornecendo material rico para estudantes de filosofia da arte, arte do cinema, músicos e arquitetos. ‘l'Architecture, née du besoin tout matériel de l'abri, s'affirma très individualisée avant ses complémentaires, la Sculpture et la Peinture ; la Musique, de son côté, a suivi le long des siècles le processus exactement inverse. Née d'un besoin tout spirituel d'élévation et d'oubli supérieur, la Musique est vraiment l'intuition et organisation des rythmes qui régissent toute la nature. Mais elle s'est manifestée d'abord dans ses complémentaires, la Danse et la Poésie, pour aboutir après des milliers d'années à sa libération individuelle, à la Musique hors la danse et le chant, à la Symphonie.’”

O trecho retirado do livro tem como tradução, “A arquitetura nascida da necessidade de qualquer abrigo material, torna-se muito pessoal diante de seus complementos, esculturas e pinturas; música, som. Por outro lado, tem seguido o processo exatamente oposto por séculos. A música é de fato a intuição e a organização que rege o ritmo de toda a natureza, por uma necessidade espiritual completa de altitudes mais elevadas e esquecimento. Mas se manifestou primeiro em seu suplemento "Dança e Poesia", que levou milhares de anos depois à sua libertação pessoal, com música, uma sinfonia, além de dança e canto.” Desde os primórdios os seres humanos buscavam abrigo para a sobrevivência na natureza.

A arte como parte de ritual, o som como guia. A música ao se aperfeiçoar na vida elevando-a das realidades efêmeras, afirmando a eternidade das coisas pelas quais os humanos sempre foram movidos. Para uma manifestação complexa de uma ideologia, a evolução humana ainda não atingiu um forte sentido de conexão entre a ciência e a arte. Todos os dias artistas, cineastas, cientistas, poetas e arquitetos reafirmam esse compromisso mudo em constante mudança de reconciliação com maior força e amplitude, não apenas entre ciência e arte, mas também no ritmo do tempo e entre os ritmos espaciais.



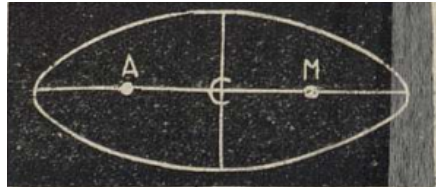


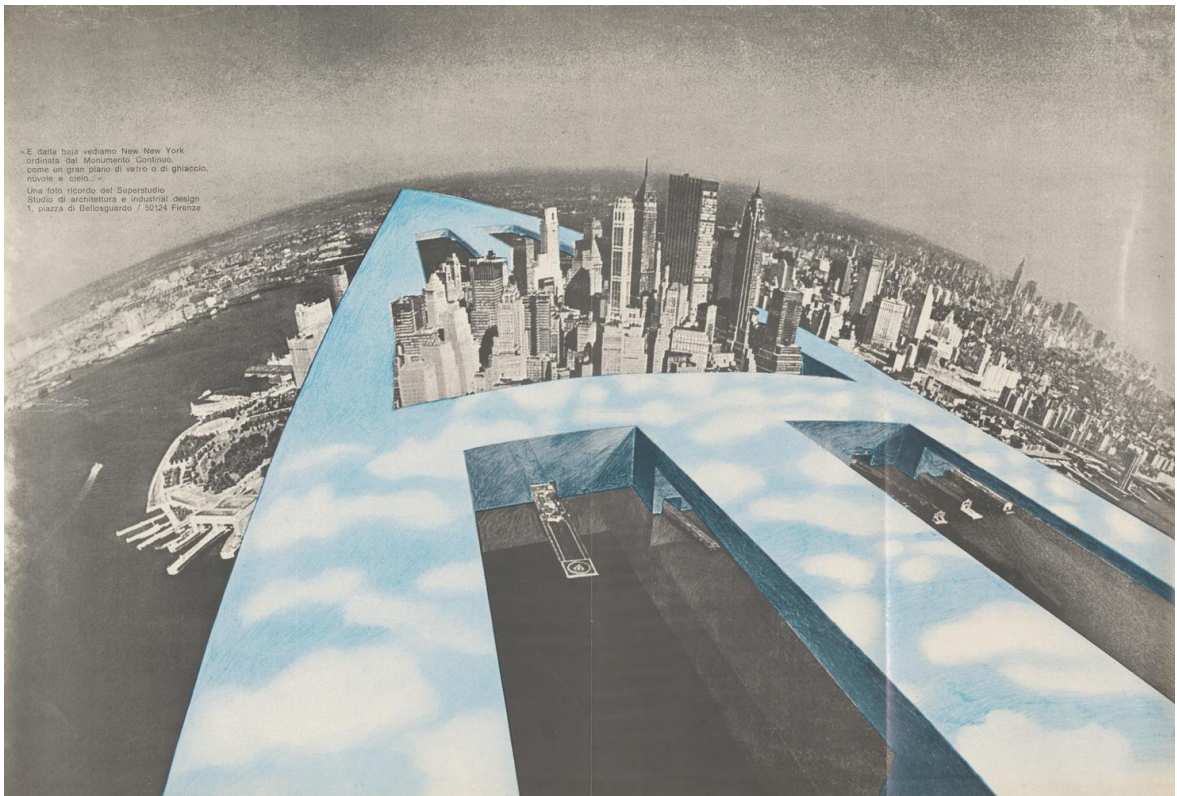
Figura 2- Análise das seis artes de Ricciotto Canudo, 1911. (La naissance d'un sixième art)

A sétima arte, onde os filmes eram originalmente feitos para entretenimento, depois comercializados e rentáveis, foi utilizado como meio de divulgação de ideias políticas e alienação com o advento da guerra até recuperar o status artístico. O videoclipe encaixa a sétima arte, o curta-metragem audiovisual em questão de minutos na forma de expressão musical. A música sempre teve grande influência sobre a sociedade, desde a criação muitos artistas puderam expor opiniões, fatos, ideologias e mensagens com as letras mais fortes as mais suaves. O conjunto da música, arquitetura e cinema complementam e criam uma nova arte.

A arquitetura sendo arte que se encontra em diversos componentes, em um deserto mostrando ao telespectador uma obra de areia impossível de se reproduzir com as mesmas características que ainda sim possa ser inspiração para cenários de produções documentais, novelas, filmes, vídeos e fotos da natureza ou em uma edificação minimalista que se torna cenário de uma foto de mídia gerando assim um novo ponto turístico pela estética capturada. Buscando compreender as ligações das setes artes a qual em conjuntos alternativos com a arquitetura possibilita a referência a uma outra forma de expressão. Muito além da estética e conjunto de elementos, a arquitetura busca não apenas respostas para os problemas conhecidos do presente, mas soluções para os desafios futuros inesperados ao mesmo tempo em que criam novas perspectivas e movimentos contemporâneos. Com soluções e novas perspectivas a arquitetura ganha o peso de se transformar em fugaz para o processo de evolução e transformação sem deixar de explodir em cultura carregada de arte.

Os estúdios Superstudio e Archigram foram pioneiros da utopia no cenário sobre a arquitetura em meio a uma crise nos anos 60 e 70 ambos usaram dessa parte caótica econômica para expressar a 'não-arquitetura' por meio de projetos que continham críticas ao modernismo e ao capitalismo na arquitetura e na política. Com a estética de ambos diferenciada acabaram chamando a atenção internacionalmente pela abordagem que além de criar um novo tópico também era uma estratégia para chamar a atenção das pessoas para o campo do debate.

O Superstudio buscava a ideia de reinventar o significado da profissão de ser um arquiteto e usava da ideia da sociedade como desconexa do tempo perante a arquitetura, de forma cônica havia a proposta de novas visões sobre as futuras e desenvolvimento das cidades algumas das propostas ainda se tem vestígios na mente das pessoas de uma ideologia livre. A análise da imagem demonstra parecer haver uma quietude na cidade, entretanto o céu posto como vias sobre a cidade deixa implícito a desorganização naquela época onde atualmente pode ser usada ensinamentos representativos de uma 'corrosão' na profissão da arquitetura.



«E dalla baja vediamo New New York
ordinata dal Monumento Continuo
come un gran piano di vetro o di ghiaccio,
rivolve al cielo.»
Una foto ricordo del Superstudio
Studio di architettura e industrial design
1, piazza di Belleguardo / 50124 Firenze

Figura 3- The Continuous Monument-Superstudio, 1969.

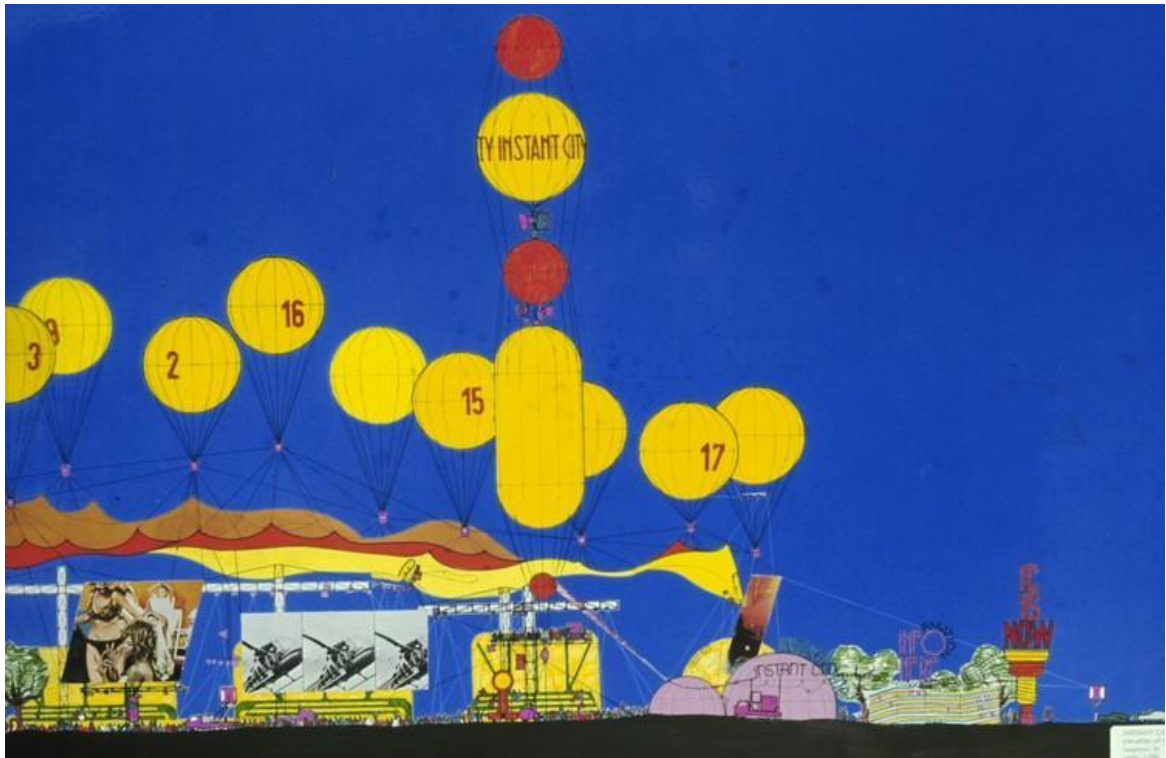


Figura 4- Instant City, Peter Cook's

Archigram com princípios neo-futuristas e com a contemporaneidade tecnológica iam contra a ideologia do modernismo, usando da pop art, colagem, quadrinhos e elementos fictícios científicos para propor projetos que ultrapassam o tempo, a tecnologia avançada para criar cidades móveis. O trabalho feito por Archigram revelou os efeitos desafiadores da ciência e tecnologia pós-guerra na arquitetura. A tecnologia sempre foi uma ferramenta arquitetônica, o Archigram usou e abusou dessa ferramenta como forma de expor também a ausência como forma de conceito.

Atualmente, ambos os estúdios têm grandes influências na definição das imagens nas telas, alguns filmes, animes, videoclipes e versões possuem elementos neo. Os filmes da saga Star Wars trazem designs inovadores para cidades móveis, tecnologia avançada que Archigram contribuiu para o efeito. Algumas celebridades como Lady Gaga, Daft Punk, The Weeknd e Ariana Grande da cidade em transformação.

“{...}se o projeto não é nada mais que outro objeto de consumo, então devemos rejeitá-lo; se a arquitetura apenas reproduz os antigos modelos burgueses de propriedade e sociedade, então devemos rejeitar a

arquitetura; se o urbanismo não faz nada além de reproduzir as desigualdades sociais que já conhecemos, então devemos rejeitar o urbanismo e também as nossas cidades ... até o dia em que nossa profissão esteja definitivamente comprometida para responder às verdadeiras necessidades do homem. Até lá, o projeto deve deixar de existir, e nós viveremos sem arquitetura {...}

SUPERSTUDIO, The Continuous Monument: An Architectural Model for Total Urbanization, 1969.

O uso de arquitetura, urbanidade, iluminação, jogos, cores, referências históricas e o uso de efeitos especiais conhecidos como CC englobam a diversidade da criatividade visual. Características da identidade utópica podem ser percebidas visualmente ao comparar obras influenciadas por Superstudio e Archigram: desconstrutivismo, utilização da cidade como cenário, quebra da quarta parede, perspectivas distorcidas, perspectivas que levam o telespectador a uma montanha de emoções, utilização da escala como forma de impacto e formas repetitivas de tamanhos diferentes ou semelhantes de forma desordenada.

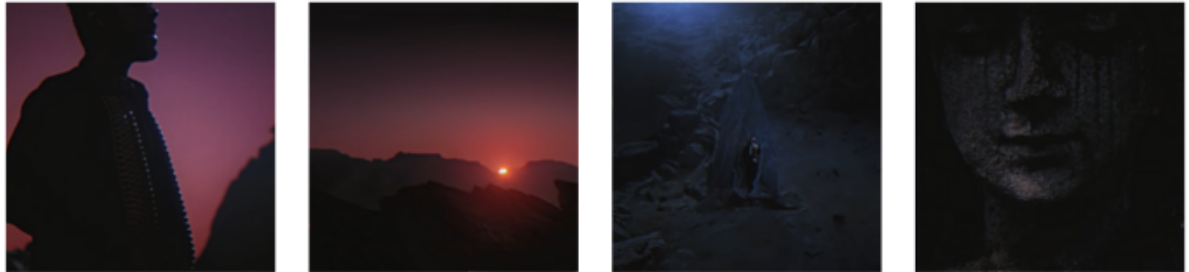


Figura 5- I Feel It Coming ft. Daft Punk -The Weeknd

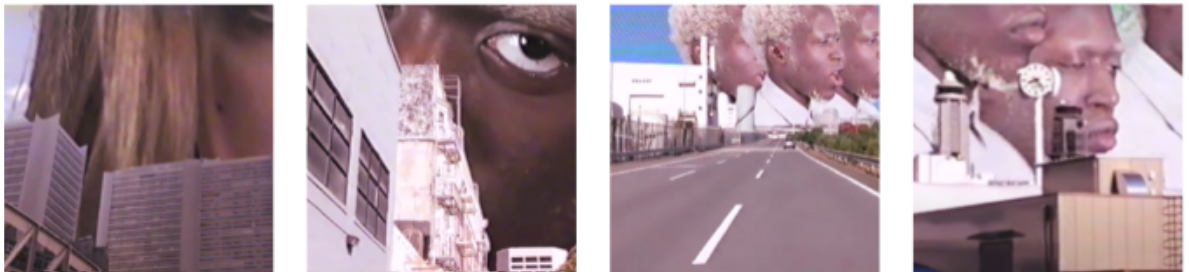


Figura 6- Boston Bun - Housecall

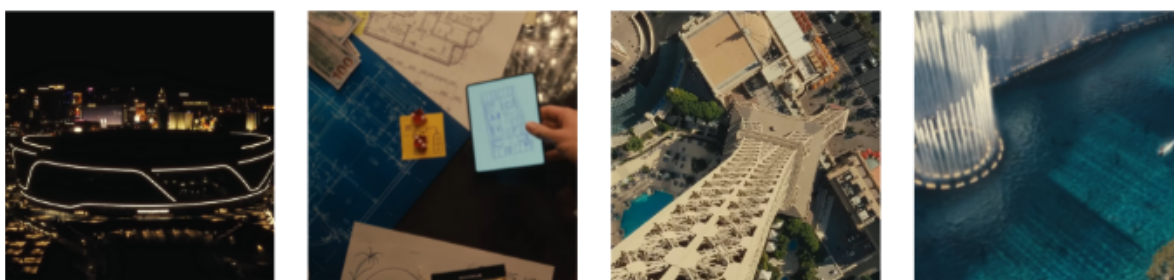


Figura 7- Sharks-Imagine Dragons

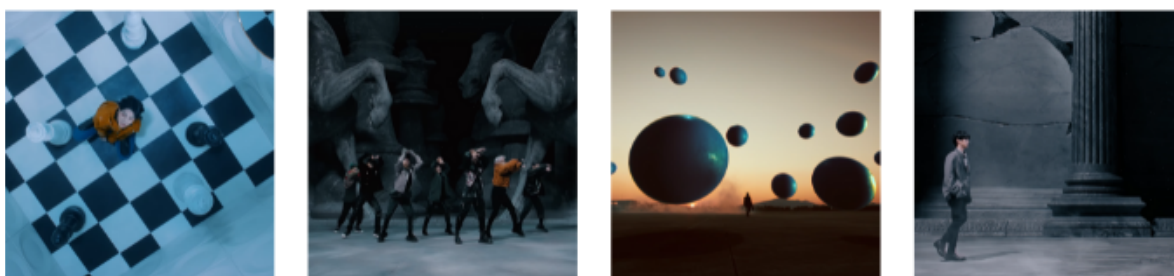


Figura 8- VICTON 빅톤 'What I Said'

No vídeo de *The Weeknd*, a utilização do cenário de arquitetura rochosa em contraste com tons quentes e frios, o eclipse proposto no clipe dá a ilusão de que ao amanhecer a amada vive enquanto ao luar a mesma se petrifica se assimilando a um conto de fantasia de um romance. Enquanto no *Imagine Dragons* se assemelha a um filme, a utilização da paleta de cores com tons azulados em algumas partes dão ao telespectador a ilusão de uma adrenalina.

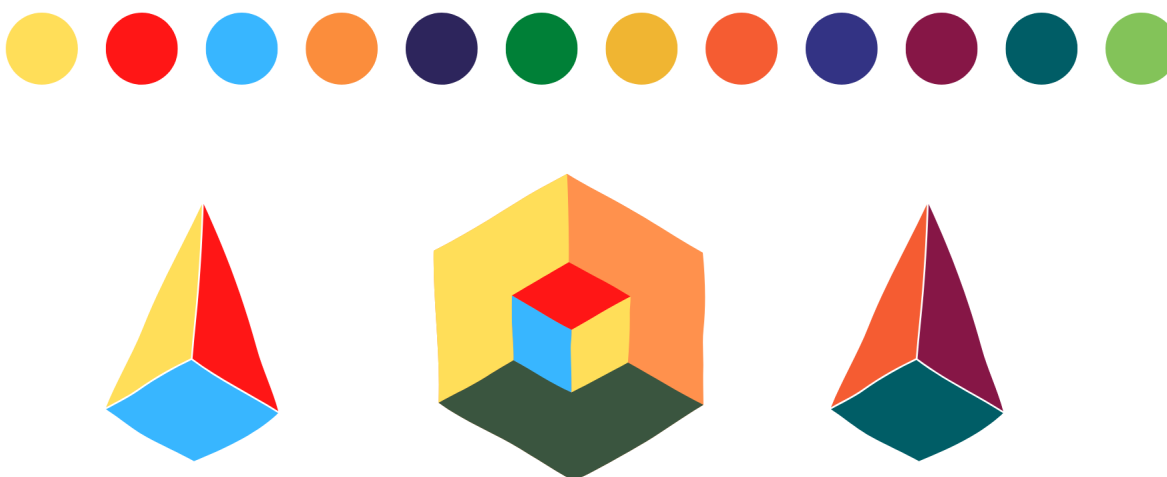


Figura 9-Cromático, da autora.

As cores carregam uma grande capacidade de intervenção, o simbolismo, predominância, vivacidade, expressividade, densidade e leveza. A coloração carrega a aptidão de transfigurar os sentidos emocionais e fisiológicos; no audiovisual é usada como forma de comunicação, a utilização impacta para uma marcante criação de uma analogia expressiva para atingir o público.

Cores quentes: alerta, loucura, poder, agitação, fervor, paixão, alegria, luxúria, violência, queimaduras, censura, vingança, fome, tragédia, loucura e incômodo. A matriz, alterada nas cores, intensificam ou acalmam esse estímulo que o receptor recebe, na analogia dos estudos fora notório a utilização dos tons quentes visando chamar a atenção do público de forma frenética.

Cores frias: melancolia, solidão, abandono, tristeza, calma, passividade, frio, segurança, sabedoria, realeza, intimidade, sensualidade, fé, espiritualidade, contentamento, lealdade, realização, paz, tranquilidade, estabilidade, harmonia, unidade, confiança, limpeza, ordem, céu, água, tecnologia e mistério. São geralmente usadas para cenas calmas, com maior intensidade de sentimento.

Com o desenvolvimento da análise das cores e de suas reações, os sentidos emocionais e fisiológicos a serem passados da obra ingressam maior impacto perante o receptor. As cores no cenário arquitetônico, iluminação, figurino, estilo artístico precisam estar em harmonia com a sonoridade para com que direção projetável do audiovisual esteja completa é consiga abordar diversos sentimentos e reações em uma cena de forma universal, sendo completamente clara e interpretativa.

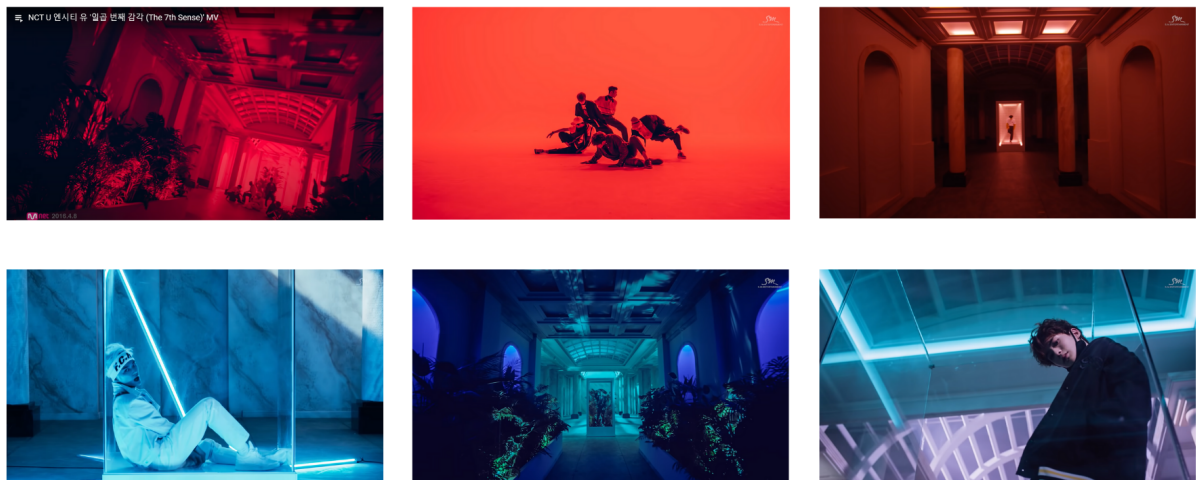


Figura 10- NCT U 엔시티 유 '일곱 번째 감각 (The 7th Sense)

A utilização do filtro vermelho como forma de alerta, “Open your eyes” 이제는 open your eyes”, “Abra seus olhos!” é repetida algumas vezes ao longo da música sinalizando um termo de alerta, o filtro vermelho como forma de chamar a atenção pisca algumas vezes sendo mantido por segundos em ambientes caóticos, o desgaste emocional e o forte sentimento de tristeza são realçados com componentes arquitetônicos enquanto o filtro azul é exposto com algum membro do grupo preso em uma caixa de vidro; a utilização da quebra da quarta parede aparece com os integrantes olhando para a câmera, a caixa pode ser interpretada como consciência da situação como também pode ser interpretada como proteção onde a consciência protege e acalma de forma isolada.

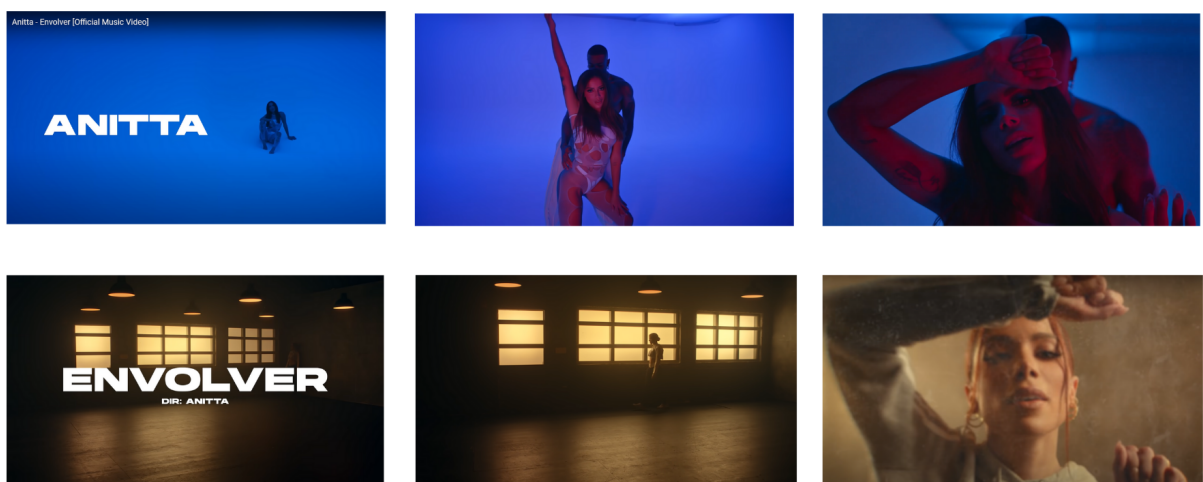


Figura 11- Anitta- Envolver Official Music Video

Anitta aparece em dois cenários diferentes ao longo da música, em um estúdio de dança de concreto aparente e janelas que iluminam o local com tons amarelados dando a sensação de estar de dia, a mesma prática alguns movimentos de dança sensuais se assimilando a um preparo para se ‘envolver’ ao anoitecer, esse sendo representado pelas cores frias no estúdio de fundo braco envolto da iluminação equilibrada sem distorcer as imagens dos dois; Anitta e o dançarino e sem gerar incômodo ressaltando a sensualidade da dança em conjunto com a música. A quebra da quarta parede se dá com a cantora olhando para a tela a todo momento, a mistura dos cenários em meio a algumas cenas reforçam a mensagem de haver uma sedução ao anoitecer.

As cores mais utilizadas são as vermelha, amarela e azul, as cores primárias, essa atenção chamada para o vídeo são opostas. Enquanto a cor vermelha simboliza a agitação, o chamar de atenção perante o perigo, a amarela representa o fervor de um preparo sensual, o turvamento para o anoitecer. Em ambos os casos são usados tons de azul semelhantes com contraste; sensualidade, excitação de um lado enquanto o outro representa a tristeza, solidão. As cores precisam estar em harmonia com cenário, tema da música; a harmonia a qual será inserida precisa estar bem definida para consolidar a mensagem proposta ao telespectador. A harmonização do projeto é muito mais do que um simples fator estético é muitas vezes um dos maiores criadores de estímulos imperceptíveis.

2.2 A cultura cinematográfica no meio social

Com a chegada da primeira guerra mundial, o cinema uma ferramenta nova para entretenimento havia passado a ser usado para registros de imagens, documentários, propaganda políticas e de conflitos.

"A Primeira Guerra Mundial não foi apenas uma guerra sem precedentes em relação ao número de nações e da quantidade de novos equipamentos utilizados, foi também uma guerra de imagens, onde o Cinema, uma mídia relativamente nova, foi utilizado pela primeira vez na história para documentar um conflito em larga escala", Anette Groschke, Cinemateca Alemã Museu de Cinema e Televisão, em Berlim.

Durante a guerra, os filmes também eram usados pelos militares como forma de encorajamento e distração, e as imagens em movimento eram uma forma de escapar de um mundo caótico. Destruído ao longo dos dias a câmera tem um conteúdo altamente expandido

e diferenciado. A fotografia após a Primeira Guerra passou por uma mudança extrema oposta, do mundo mágico para um novo tipo de cinema, o "cinema de guerra" cheio de informações sobre os horrores causados durante a guerra e o sofrimento humano exposto nas telas de cinema ao redor do mundo em uma forma de entretenimento, uma manipulação emocional e de ideologia, o reforçar de uma alienação bruta a sutil escondidas em detalhes. As mudanças dramáticas abriram as portas para a expansão, assim como novas sensações relacionadas à arte, o cinema passou de uma invenção de fantasia a uma arma.

A indústria cinematográfica europeia, em ascensão antes do conflito, não resistiu à guerra. Apenas cerca de 20% da produção do cinema mudo sobrevive em instituições que preservam o patrimônio cinematográfico. Parte desse acervo é de livre acesso a pesquisadores, cinéfilos e público em geral. Através dele é possível conhecer parte da história da Primeira Guerra Mundial e da história da cinematografia.

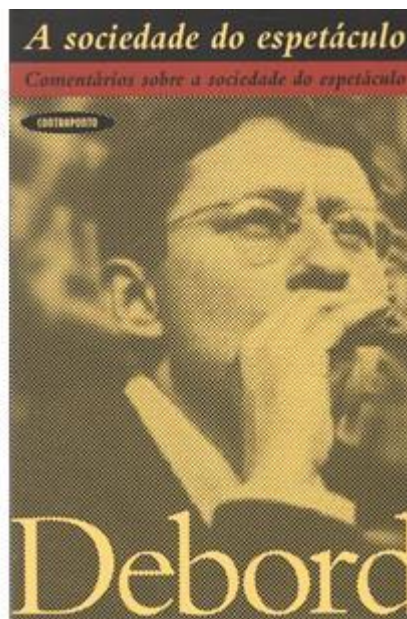


Figura 12- A sociedade do espetáculo, Guy Debord, google.

No livro “ A sociedade do espetáculo” após a segunda guerra mundial,1957, relata o movimento de uma nova vanguarda. O grupo sendo de origem da fusão de dois, os de Debord chamado "Letrist International" e o outro de Asger Jorn, é membro do "International Imaginative Bauhaus Movement". Ambos os grupos eventualmente convergiram para a Internacional Situacionista. Nesta fusão, a riqueza da arte, cultura e debate político europeu nas décadas de 1950 e 1960. O livro também relata a realidade transmitida através das imagens que vemos e do ambiente construído em que vivemos. Significa que em outra realidade, a falsa realidade é aquela que estamos vivendo e vendo.

As fascinações de criações são a única informação que conhecemos e que foi codificada na sociedade através da mídia de massa. À medida que essa arte em figura é utilizada, nossa racionalidade, irracionalidade e desejos se desenvolvem ao longo do tempo, o pensamento de todas as representações é mediado como verdade.

O modelo capitalista transforma tudo em mercadoria em busca do consumo e produção, a venda de identidades visuais. Isso significa que nossa identidade é determinada pela situação social e nos tornamos máquinas de produção capitalista constantemente. Na definição de Guy Debord, fazemos parte dessas imagens; podemos pensar nessa exposição como uma ferramenta, pela qual a classe dominante impõe valores a essa sociedade: se usa da ferramenta para controlar a consciência do público ideológico.

Atualmente estamos vivendo uma era tecnológica e social onde ambos caminham em conjunto, a utilização do telefone e redes sociais englobam o mundo em vários assuntos e nas próprias bolhas, há de ser explorado vários conhecimentos e que grande parte passa a ser de graça, entretanto a falta de organização e aprofundamento dá oportunidade de gerar negócios assim passando a participar da venda a partir da tecnologia ou a utilização da internet como forma de uma venda de ideia ainda mantendo a definição de Guy Debord onde padrões, ideias e vídeos curtos de tutoriais ou danças acarreta milhares de compartilhamentos e renda financeira assim como a imagem em foto.

2.3 CINEMA MUDO E VIDEOCLIPES

Desde o surgimento do cinema, os filmes não possuíam sons por um longo período de tempo, curtas em preto e branco às vezes coloridos manualmente mostravam cenas teatrais com cenários simples e pouco espaço, o enquadramento da câmera era estaticamente posicionada de uma maneira plana de forma que o cenário e o corpo inteiro dos personagens estivessem a se comunicar. Alguns curtas famosos do cinema mudo exploravam os mais diversos cenários e acrescentavam os textos ao situar algumas cenas. Com a leitura e estudo do livro de Michel Chion, ‘ ‘ Le son au cinéma.’ ’,1994. Chion ao analisar uma cena de um filme ele descreve alguns detalhes de mecanismo e o titula de ‘ ‘ filmar a música’ ’ em conjunto com as cenas. Trata-se de uma dificuldade que o cinema tinha, a de filmar uma performance musical sem perder de vista o todo, de transmitir as emoções no audiovisual.

A pantomima foi criada há muito tempo pelos romanos, a origem se dá pela inspiração na comédia, tragédia e contos, onde se tornou uma apresentação dramática muito popular em Roma. Pantomima tem a tradução literal de “que tudo imita”. Entretanto, no mundo do

cinema, não havia som assim criando o cinema mudo. Os dois exemplos a serem citados e analisados são grandes obras importantes que normalizaram e popularizaram a pantomima, *Metropolis*, 1927 e *Charlie Chaplin: tempos modernos* 1936.

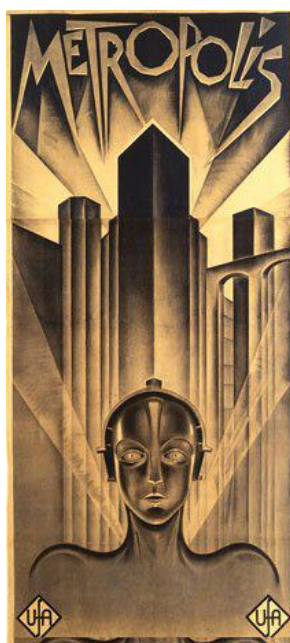


Figura 13- Cartaz do filme Metrópolis, 1927, google imagens.

O filme *Metrópolis* de Fritz Lang projetou uma realidade urbana caótica para o ano de 1927 com uma cidade estratificada na qual podem ser reconhecidos diferentes níveis sociais, cada um representado por uma determinada arquitetura. Os elementos arquitetônicos utilizados no filme reforçam a ideia do diretor por meio de uma linguagem formal que complementa a falta de som da época.

A arquitetura presente no filme são maquetes feitas em escalas médias que dá para uma pessoa carregar, a técnica utilizada foi a ótica onde, por meio de um espelho, a maquete e os atores com a câmera foram colocados no ponto onde os três complementos se encontravam, criando assim uma alusão a uma grande metrópole em escala sobre-humana.

O filme *Metrópolis* é um filme repleto de imagens espetaculares que mudaram a percepção e a criatividade ao longo dos anos e ainda são fenômenos utilizados em filmes, livros, jogos, videoclipes, na mídia em geral. O robô, a paisagem urbana, os trabalhadores e as máquinas foram fornecidos como material para os artistas promocionais comercializarem o filme para uma audiência mundial.

Os visuais marcantes e elaborados do filme e dos cartazes tornam a obra espetacular em cada detalhe, o cartaz usa uma grade revelando uma grande metrópole com um robô ao centro

com características Art Déco. Art Déco influenciou o design de edifícios, móveis, jóias, moda, carros, cinemas e trens, transatlânticos e objetos do cotidiano, como rádios, relógios, escadas e necessidades diárias, combinados com modernismo, artesanato requintado e materiais ricos. Em seu apogeu, Art Deco representava luxo, charme, vibração e uma crença no progresso social e tecnológico.



Figura 14- Cartaz do filme Metrôpolis, 1927.

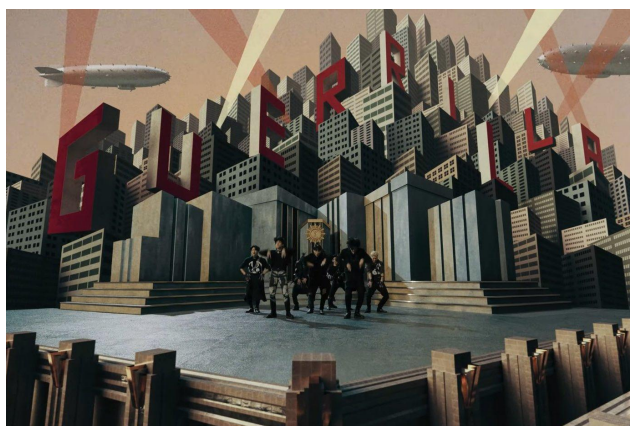


Figura 15- Screenshot do MV, Ateez Guerrilla. 2022

O cenário do cartaz de 1927 é utilizado como forma de impor uma ideia na atualidade pelo grupo sul-coreano Ateez. Ao decorrer do videoclipe é possível algumas referências do filme, na arquitetura, partes da música fazem alusão a uma crítica.

A tecnologia, meios de comunicação, cinema, melodia e literatura se misturam em uma inspiração da visão de futuro de Lang.

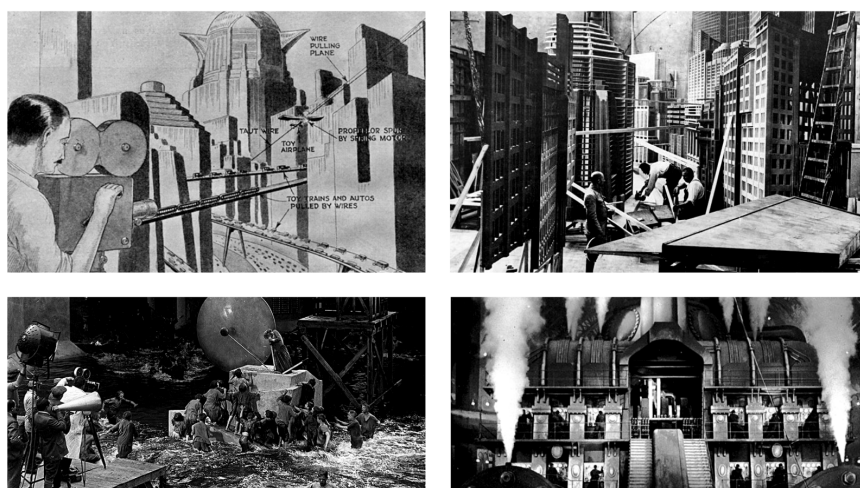


Figura 16- Cenário e técnica do filme, Metrôpolis, 1927.

O filme Metrôpolis tanto na narrativa quanto na estética foram pioneiros para diversas referências, às técnicas utilizadas, o cenário e a dramaturgia. Ao longo das décadas, o design de "Metrôpolis" ficou gravado na memória visual até mesmo daqueles que nunca viram o

filme - desde o nascimento de "Metropolis", a produção de mídia voltou repetidamente à visão de futuro de Lang.

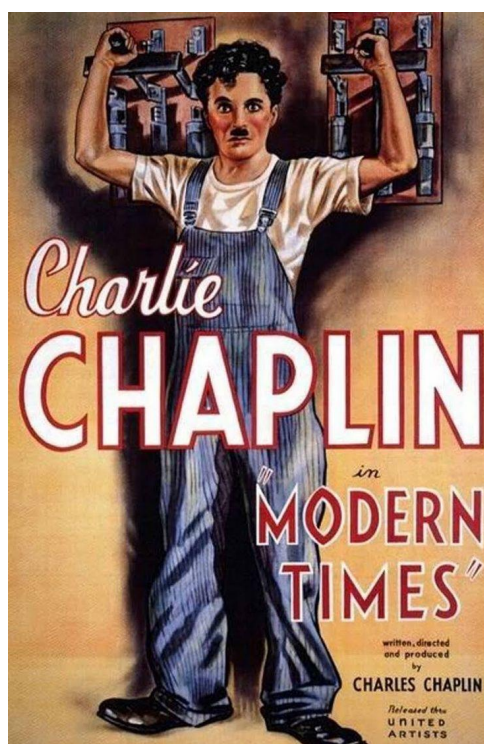


Figura 17- Cartaz Charlie Chaplin: tempos modernos 1936.

Tempos Modernos é uma história sobre a vida de um trabalhador comum, um homem que quer vencer profissionalmente e em uma sociedade repleta de inovações tecnológicas e contradições. O taylorismo e o fordismo foram algumas das estratégias da burguesia. Nesses sistemas, os trabalhadores realizam apenas uma tarefa nas fábricas, aumentando a produtividade e o lucro dos patrões, mas não entendem o processo de fabricação dos produtos. A falta de humanismo para com os trabalhadores foi o motivo das manifestações pelos direitos humanos. Chaplin esteve envolvido em todo o processo de criação de suas obras, roteirizando, produzindo, dirigindo, atuando, dançando, cantando e dirigindo seus filmes. Ele era bastante crítico e sensível aos problemas do mundo, e demonstrava os problemas em seu trabalho. Por conta disso, era considerado comunista e anarquista, sofrendo perseguições por parte do governo norte-americano, que ficou conhecido como macarthismo.



Figura 18- Cenas do filme, Charlie Chaplin: tempos modernos 1936.

O humor utilizado como forma de entreter o público sem a produção do som, a obra passa as críticas às quais ainda hoje, após 86, está presente em alguns lugares do dia a dia cotidiano urbano. A crítica relatada no filme no mundo atual nos faz refletir sobre os padrões impostos ainda hoje.

Ambos os filmes utilizam o vídeo como forma de passar uma mensagem, marcados na história em diversos setores são referências tanto em técnicas, críticas e como analogia. Partidos para vídeos curtos, os videoclipes carregam atualmente várias mensagens e referências, alguns com a melodia em conjunto com o visual enquanto outros englobam temas diversos. Sendo de grande importância para a propagação dessas ideias a MTV, Billboard e no Brasil a KondZilla.

As origens dos videoclipes remontam aos curtas-metragens musicais, que se tornaram populares quando a emissora americana MTV adaptou o formato. Antigamente essa categoria de curta era repleta de nomenclaturas: musical, filme instalação, filme promocional, clipe promocional, videoclipe e atualmente é bastante conhecido como music video.

A MTV não só tem um marco perante ao musical, política e economia como carrega a história do vídeo design. Na cultura pós-modernista surgem características peculiares no canal televisivo; mercado televisivo ao adicionar o vídeo design na criação de logos, vinhetas e efeitos especiais com a utilização da tecnologia a partir dos anos 60. Durante essa década e as seguintes a MTV ganhou grande destaque pois a emissora parte com o meio de comunicação, indústria econômica gerando os principais visuais artísticos como forma de prender a atenção da audiência principalmente os jovens.



Figura 19- MTV LOGO, logos diversos da emissora ao decorrer dos anos, google imagens.

A experimentação ideológica associada às vinhetas da emissora estimula ainda mais características de expressões e críticas no pós-moderno, como a utopia do desconstrutivismo a aspectos da momentaneidade, isso é utiliza da linguagem artística de tal tempo apenas naquele período assim se mantendo sempre atualizado perante a audição. Ainda que carreguem essas características, as vinhetas dão ao telespectador o estímulo para a interpretação, a utilização das cores vibrantes e movimentos elaborados permitem que a identidade visual da emissora tenha características mantidas ao longo dos séculos conhecida como art break. Com grande influência a MTV não só é pioneira de um grande movimento audiovisual como também tem influência na moda, design, marketing, filmes, entrevistas, premiações e representação humorística.

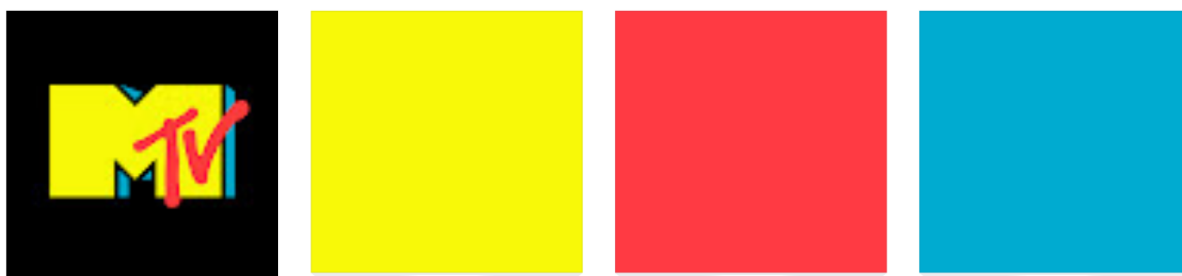


Figura 20- MTV LOGO YOUTUBE,2022, logo com as cores primárias

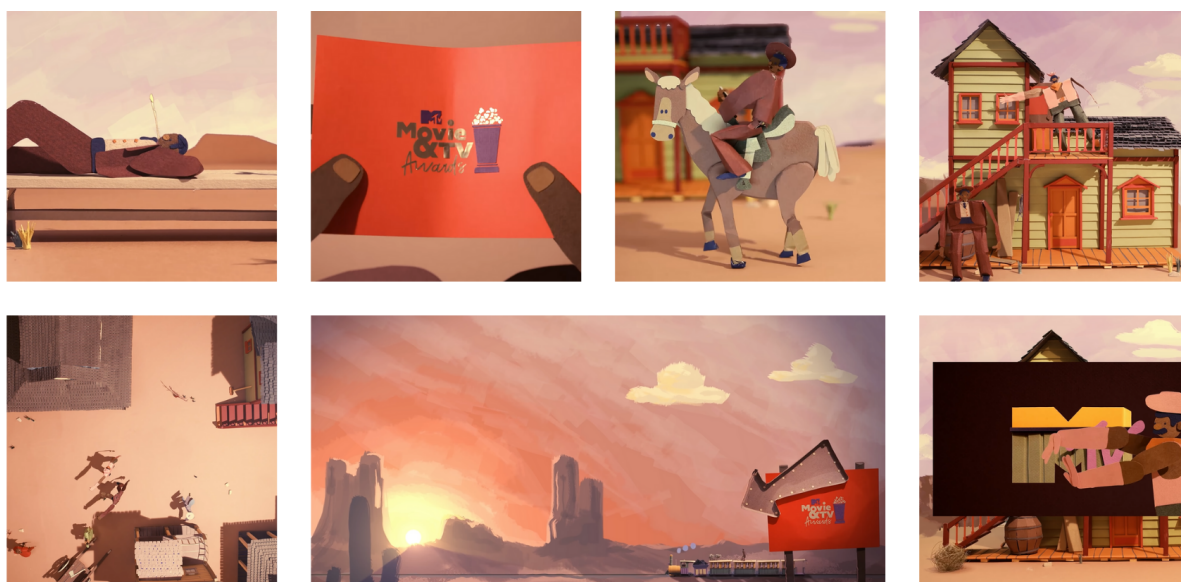


Figura 21-Will Smith ft. Dru Hill & Kool Mo Dee “Wild Wild West” Performance Gets Animated | 2022 M&TV Awards, youtube.

O vídeo utilizado de exemplo faz jus a uma música antiga bastante conhecida, feita de uma forma nova com textura de papel em movimento, o videoclipe tem como característica uma paleta de cores quentes ligadas ao amadeirado, arenoso referente ao deserto. O cenário arquitetônico sendo tipicamente de construções de casas típicas para melhor resistência ao clima e a falta de outros recursos, em meio ao velho oeste a vila a de encontrar de forma organizada, as moradias, pontos de encontros e estação são próximas uma às outras, a mobilidade feita em cima do animal relatam a vivacidade de características feitas nesse espaço, a evolução mostrada é a do grande trilho que levam materiais e passageiros a próxima estação. O estudo arquitetônico histórico da região desértica mistura em meio as cores e textura o novo e o atual na obra, a ideologia de usar dos meios sociais para exibir a diversidade da música perante o videoclipe musical.



Figura 22- Logo Billboard Magazine, www.billboard.com.

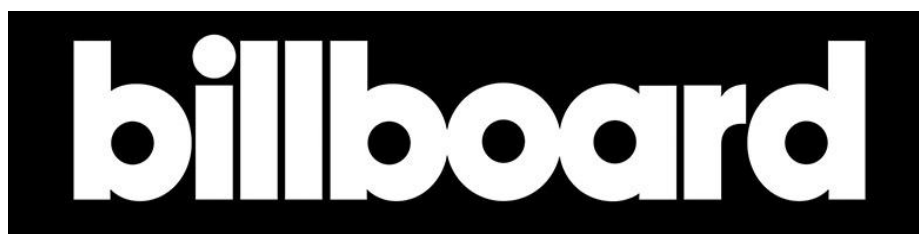


Figura 23- Logo Billboard, www.billboard.com.

“O Billboard Music Awards® (BBMAs) homenageia os nomes mais quentes da música hoje. Único entre os shows de premiação da música, os homenageados são selecionados pelo desempenho nas paradas da Billboard, amplamente considerada a autoridade máxima na indústria da música. Consistentemente classificado como um dos programas musicais mais fortes do ano, o programa celebra as maiores conquistas da música, solidificando os BBMAs como uma franquia anual de entretenimento ao vivo. Os finalistas do “Billboard Music Awards®” são baseados em interações importantes com fãs de música, bem como vendas de álbuns e músicas digitais, airplay de rádio, streaming, turnê e engajamento social, rastreados pela Billboard e seus parceiros de dados, incluindo Nielsen Music e Next Big Sound. Os prêmios são baseados em um período de relatório de 12 meses. Desde 1940, as paradas da Billboard têm sido o guia para classificar a popularidade de artistas, músicas e álbuns, e são a medida definitiva de sucesso na música.” About, billboard music awards.com

Na década de 40 a Billboard Magazine não focava só em hits musicais, a revista se assimilava a um grande catálogo com gravuras em desenhos, colagens e imagens de invenções ligadas à música. A revista onde era possível publicar anúncios de vendas, invenções, propagandas e notícias, mas o destaque era e ainda se mantém sendo o TOP100. Ainda com a revista em alta tanto virtualmente como fisicamente, a Billboard é um grande status nos meios de comunicação principalmente o musical, os chats em constantes movimentos virtualmente com as compras e streams de músicas, videoclipes e álbuns dão ao artista o suporte e conquistas sendo essas historicamente quanto os prêmios da grande cerimônia histórica Music Awards.

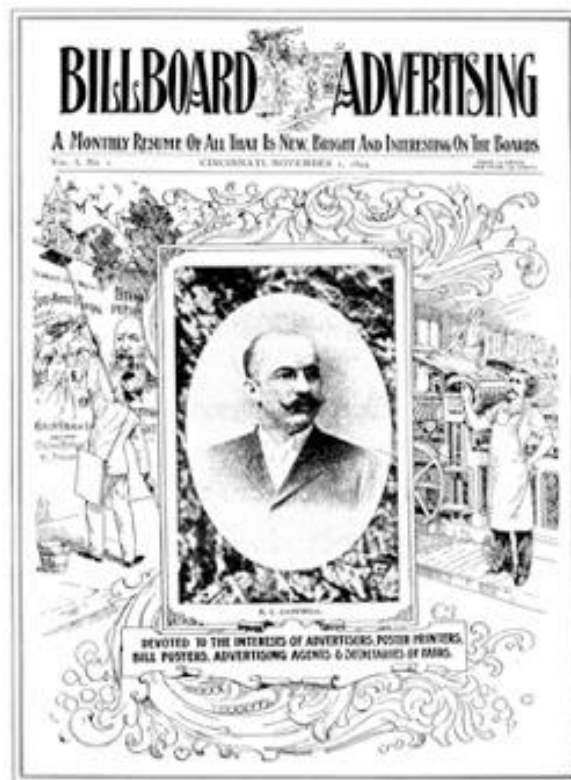


Figura 24 - The actual magazine, 1894, Billboard Magazine.



Figura 25 - 1949, Billboard Magazine.



Figura 26 - Logo Kondzilla, <https://kondzilla.com/>

“A KondZilla é uma holding de empresas, todas sob o comando de Konrad Dantas, criador e fundador da KondZilla. A empresa começou como uma produtora de videoclipes, a KondZilla Filmes, se destacando no cenário do baile funk, registrando o crescimento do movimento ‘funk ostentação’ por meio e videoclipes, até se tornar o principal canal de música do Youtube, principalmente voltado ao baile funk.”

Ligando não só no ramo musical, a Kondzilla é responsável por trabalhar e divulgar a cultura, artes, moda, educação, esporte, eventos, empreendedorismo, saúde, beleza, bem estar e tecnologia brasileira. Sendo um dos canais mais famosos e diversificados na cultura musical brasileira, o canal propaga por meio da arte a vida na favela dando aos jovens a oportunidade

de expor uma ideia. Atualmente o canal está com a faixa de 40 milhões de inscritos, há seis anos o canal e site carrega diversos hits e histórias de vidas ajudadas pela ong desenvolvida para ajudar pessoas em programas para melhoria da educação e impacto social na vida de jovens e favela. Com 1000 videoclipes feitos o Kondzilla vem se tornando cada vez mais uma referência musical do Brasil para o mundo.

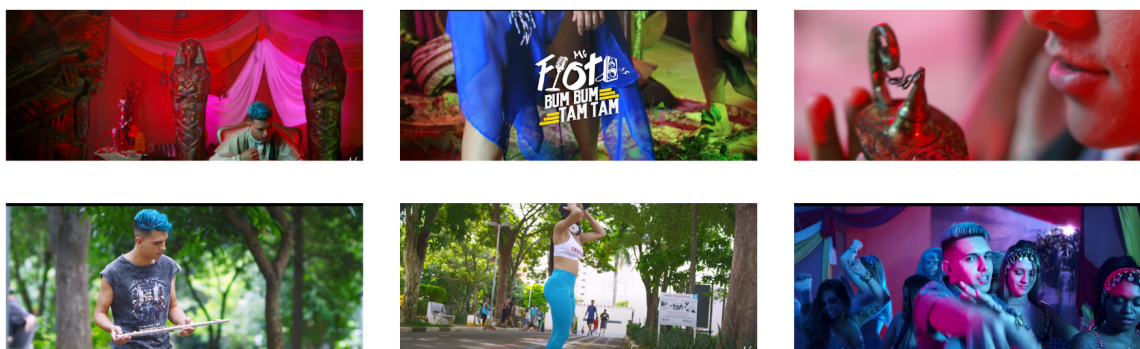


Figura 27 - MC Fiotti-Bum Bum Tam Tam.

O vídeo atualmente mais visualizado é o do Hit, MC Fiotti- Bum Bum Tam Tam, de referências sonoras e visuais egípcios ao início do videoclipe, ao longo da música é possível notar o beat popular do funk a qual independente da letra envolve o ouvinte a dançar. No videoclipe é possível observar dois ambientes, a rua e o baile. A flauta utilizada na música é representada no vídeo como o envolver a cativar as pessoas a irem ao baile dançar, o cenário do baile tem diversas características referentes da dança brasileira, funk, onde mesmo com caracterização de roupas da dança do ventre tem o mantimento dos rebolar e dançar brasileiro.

Os vídeos musicais são agora produzidos e utilizados principalmente como uma ferramenta promocional destinada a promover a venda de música gravada, álbuns digitais, uma estética visual ligada a moda e até a coleção de discos, cds e álbuns físicos. Há casos em que as canções são utilizadas em campanhas publicitárias que permitem que sejam mais do que apenas uma canção; uma frase musical que contrasta e complementa a aparência visual de uma imagem.

2.4 Evolução dos meios de comunicação

Ao longo dos anos, o desenvolvimento da comunicação da humanidade se expressou por meio de gestos, sons, desenhos e escrita. Com o desenvolvimento da tecnologia, os livros que antes passaram a ser feitos e divulgados de uma nova forma, o estabelecimento das redes telefônicas tornou-se uma febre da comunicação verbal a ponto de definir poder inicialmente,

as câmeras analógicas também definiram a condição com a televisão; a tecnologia entrou no cotidiano das pessoas como meio de entretenimento e poder, quem a tinha mostrava haver dinheiro.

Com o desenvolvimento da tecnologia, iniciou-se a aceleração das mudanças, as informações que antes eram coletadas através de diversas fontes difíceis passaram a ser facilmente encontradas, a Internet possibilitou a criação de novas medidas e diferentes formas de pensar. A comunicação atualmente possibilita diversos ensinamentos e entretenimento, conseguindo conectar uma pessoa em qualquer lugar do mundo com qualquer pessoa e idioma.

À medida que o digital se torna mais popular, as democracias das tendências ganham cada vez mais espaço, novas expressões que surgem cada vez mais rápido juntando tribos e tribos que em uma era digital a qual se isola com semelhantes, criando a tão famosa bolha digital. A comunicação se transformou nas últimas décadas com a tecnologia, sobretudo após a popularização da internet, criando o termo era digital, aliada à cultura, descreve esse período particular da humanidade em que o uso dos meios digitais de informação e comunicação aumentou e aumenta a cada segundo, desde o século passado, e permeia, hoje, amplos processos e procedimentos, em todos os meios da humanidade.

2.5 Referências temáticas da arquitetura no cenário musical

A arquitetura desempenha um papel importante na presença e ausência do espaço, que se encontra em diferentes campos, dos mais elaborados aos mais simples. O impacto do habitat, estando fora dele e alterando a pessoa, animal ou a própria natureza. Os videoclipes podem se relacionar com edifícios e capturar seus tons de uma maneira que o filme se esforça para fazer. Quando o público entende e interage com uma peça de arquitetura ou se lembra de um estilo, a memória, criatividade, críticas, perspectiva e intelecto são ativados e desenvolvidos, desencadeando sentimentos e expressões gerando estímulos.

Estilos arquitetônicos impulsionam algumas características distintas, quando pensamos no modernismo automaticamente lembramos de um estilo impactante ordenado que remete às máquinas, no videoclipe **The Chemical Brothers-GO** as dançarinas utilizam de dois grandes bastões em um trabalho de sincronia que muito tem a ver com os cenários urbanos e geométricos, os dois bastões e a monocromática das vestimentas sugerem opiniões:

semelhantes a uma máquina sendo ela o trem ou o “igualitário” a falta de expressões diferentes no movimento.



Figura 28- The Chemical Brothers-GO,2015.

A utilização do movimento urbano cotidiano da Bélgica fora usado por **Stromae** em **Formidable** intensificando a melodia a qual relata um término, o uso do cotidiano urbano dá ao telespectador a perda do indivíduo. Ao estar sensível pelo emocional, Stromae faz o papel de um rapaz que sente dor e se sente parado perante aos movimentos contínuos das pessoas, passando assim a usar diálogos irônicos como forma de se defender.



Figura 29 - Stromae- Formidable,2013.

O cenário minimalista de um estúdio focado no cantor **Sam Smith-How do you sleep?** Com alguns componentes sendo eles os dançarinos masculinos passa ao receptor a sensação da dança contemporânea como se fosse os sentimentos bagunçados do cantor ao centro, o boneco que seria o ‘receptor’ dos sentimentos não compatibiliza, pois há expressões de tristeza e superação ao longo do desempenho. A luminotecnica dando ideias de dramaticidade e mudança de clima auxiliam no cenário do estúdio audiovisual a ser explorado.



Figura 30- Sam Smith - How Do You Sleep?, 2019.

3 ESTUDO DE CASO

3.1 Arquitetos no audiovisual

“We use images as material build for Culture” -VM Project Architecture

A **VM Project Architecture** é um dos principais estúdios de gravação audiovisual da coreia do sul, vários grupos e empresas buscam o perfil no Instagram do estúdio de arquitetura focado em criar cenários e auxiliam no desenvolvimento de cenas para o meio audiovisual. Uma das características interessantes do estúdio é a forma que abordam o espaço e a ilusão da falta do mesmo, algumas cenas com o fundo em cores predominantes sem muitos detalhes a completar.

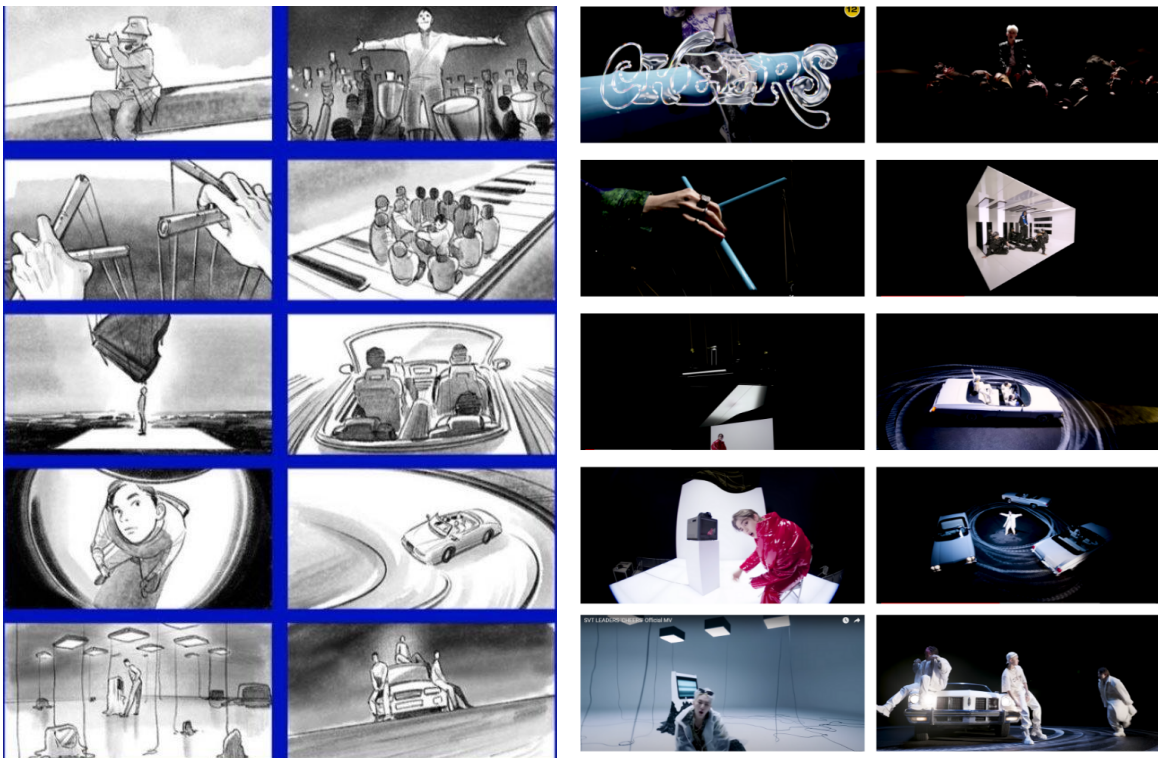


Figura 31- Storyboard Cheers, VM Project Architecture. Figura 32- SVT LEADERS 'Cheers' Official MV.

O **404.ZERO** é uma dupla de arquitetos que produzem imagens e instalações audiovisuais. A dupla de arquitetos, dedicada à concepção de espaços e experiências imersivas através de instalações audiovisuais e espetáculo ao vivo, tem como interesse principal - e fascínio incontável - o desconhecido, o espaço e a morte. As intervenções são realizadas em larga escala um pouco por todo o mundo, o interior utiliza o espaço existente de forma criativa utilizando música eletrônica e experimental com elaboradas projeções de luz e obras elaboradas de maior impacto.

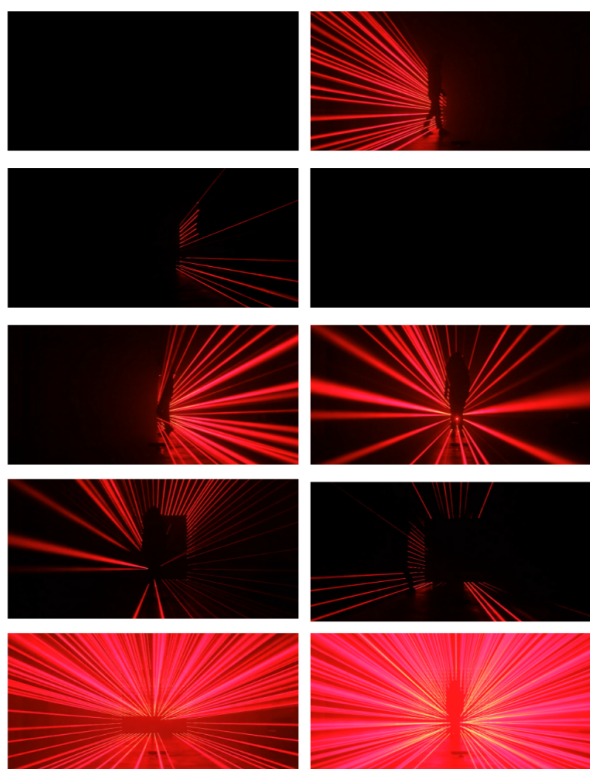


Figura 33- 404,ZERO. *No time. No future. I'm Here.RIP*

No *SVT LEADERS*, o storyboard é um esboço de sequência, é um organizador gráfico, como uma série de ilustrações ou imagens organizadas, assim como um projeto de arquitetura precisa de planta baixa, o storyboard faz esse papel no meio audiovisual. O escritório **VM Project Architecture** utiliza de todos os meios possíveis para a entrega de um projeto audiovisual diferenciado, carregando as próprias características. O estúdio utiliza da criatividade para quebrar alguns paradigmas, nas imagens é possível ver um dos integrantes tocando flauta em cima de outra enorme, seguindo uma linha aparece duas mãos segurando manejador referente a uma marioneta, sendo este o piano de cabeça para baixo fazendo o telhado do espaço a qual um dos integrantes está envolto de escuridão e um cubículo entrecortado semelhante a uma estrutura de show pequena, em outra parte as paredes se assimilam a teclas de piano. A utilização da arquitetura na cor com complementos extremamente iluminados, perspectiva do espaço arquitetônico dão a óptica de estarem em alguma caixa ou instrumento musical. Enquanto o *No time. No future. I'm Here.RIP* do escritório **404.ZERO**, utiliza do espaço já construído como forma de intervenção utilizando do som e luzes de forma elaborada, no decorrer do vídeo a pessoa começa caminhando, a luz acompanha todos os passos, em dado momento a individual corre as luzes passam a se mover rapidamente, em outras cenas há segundos de escuridão total, todo o vídeo acompanhado do

som e pessoa dão ao telespectador a ideia de que o projeto é uma referência de um acontecimento interior, isso é, uma batalha interna de emoções, sentidos e sentimentos interiores relatados no audiovisual com a arquitetura.

3.2 Análise audiovisual Ateez-Guerrilha



Figura 34- screenshots retirados do mv, Ateez Guerrilla

O livro 1984, George Orwell, relata de maneira fictícia um estado extremamente totalitário e opressor, onde qualquer manifestação de rebelião ou algo que fosse contra as regras era preso pela “polícia de verdade”, a intimidade dos moradores era invadida por “monitores” em suas casas, cartazes por todas as ruas com os dizeres “O grande irmão está de olho em você” Como forma de intimidar e monitorá-los. A relação entre o livro e o vídeo musical Guerrilla-Ateez, tem como mensagem a “Quebrar a barreiras”, derrubar tudo aquilo que oprime a liberdade, a conexão do livro com o visual do vídeo tem como mensagem um incentivo para usar todos os meios de comunicação como forma de se expressar, de não deixar tanto o estilo de vida ser modificado pela cibernética quanto ao medo de se impor. Quando em

tela cheia podemos ver a referência do filme Metropolis ao fundo com as escritas “Guerrilla”, com um jogo de luz ao fundo como uma atração, ao decorrer do vídeo o mesmo cenário tem como foco um dos integrantes do grupo dançando com o braço elevado em sinal de conquista, a conquista dessa rebelião referir-se a pintura “A liberdade guiando o povo” de Eugene além do filme Equilibrium como referência.

Ao decorrer do videoclipe é possível notar que a arquitetura, pintura, tecnologia, meios de comunicação, cinema, melodia, literatura se complementam criando um cenário moderno e neo-futurista.



Figura 35-Referências artísticas comparadas as cenas do videoclipe.

A importância do cenário no videoclipe, é inspirado em um pôster de filme com temas de futurismo, art déco e cubismo. Metropolis é um filme de ficção científica expressionista alemão de 1927 dirigido por Fritz Lang. Detalhes dos holofotes da cidade de Metropolis. A visão popular do filme é "O intermediário entre a cabeça e as mãos deve ser o coração!" O livro citado também tem essa frase como referência, no roteiro essa ideia é criticada e exposta, essa ideologia é quebrada por outra ideologia "O início de uma nova era". O cenário do videoclipe tem partes de uma mistura de interior com exterior, a utilização do neo-futurista,

cubista, minimalista e futurista. Com os alto-falantes em várias áreas da cidade, expondo ideias e quebras da quietude imposta, a utilização de instrumentos musicais, o uso de tons frios, arquitetônicos e de vestimentas mudam conforme o plano é executado, o uso do cenário quieto em meio a agitação feita por eles, as características da cidade muda. Para mencionar a mudança de detalhes do tom frio para o quente, eles mostram o sol nascente ao final da conquista. Expondo que o movimento deu certo, a cidade que antes era fria e nunca recebia sol está ficando mais quente. Uma nova era começou.

3.3 Arcane; A arquitetura mundo dos jogos e audiovisuais.

Não é de hoje que observamos diversos elementos arquitetônicos nos mundos dos jogos, a evolução dos jogos acompanhados da arquitetura dão ao telespectador maior emoções e aventuras em uma visualização arquitetônica cada vez mais realista, um dos jogos mais famosos nesse meio é o Assassin's Creed, famoso por contratar arquitetos para elaboração cenográfica arquitetônica e vistoria, selecionando o que poderia existir ou não na época proposta do cenário e elementos do jogo. Outro exemplo a ser citado é o League of Legends.

O League of Legends é jogo extremamente famoso com desenvolvimento em lores; histórias com informações a respeito de um universo fictício, o desenvolvimento engloba tradições, lendas, línguas nativas, invenções tecnológicas e a hierarquia de condição. Alguns dos campeões do jogo foram inspirações para o desenvolvimento da série Arcane, o cenário da série se passa nas cidades de Piltover e Zaun, repleta de inventores, arruaceiros, políticos e senhores do crime ficam cada vez mais fartos das restrições de uma sociedade devastada. Piltover é conhecida como a Cidade do Progresso, é o centro principal das pesquisas do mundo fictício de League of Legends, a cidade movida com um capitalismo de produções tecnológicas, as grandes escolas da cidade e suas contribuições são conhecidas por todo o continente, entretanto o outro ponto de grandes invenções tecnológicos é Zaun, as escolas são rivais de Piltover, entretanto a cidade de Zaun fica abaixo da riqueza de Piltover, Zaun é uma cidade que se desenvolve através dos destroços de Piltover. *“A riqueza de Piltover permitiu que Zaun se desenvolvesse em conjunto; um espelho escuro da cidade acima”*. No link, <https://br.leagueoflegends.com/pt/featured/piltover#zaun> é possível conhecer e entender a diferença entre ambas as cidades do mundo do jogo, a imagem fixa no site ao rolar a tela dá ao telespectador uma breve visão arquitetônica da diferença entre ambas as cidades.

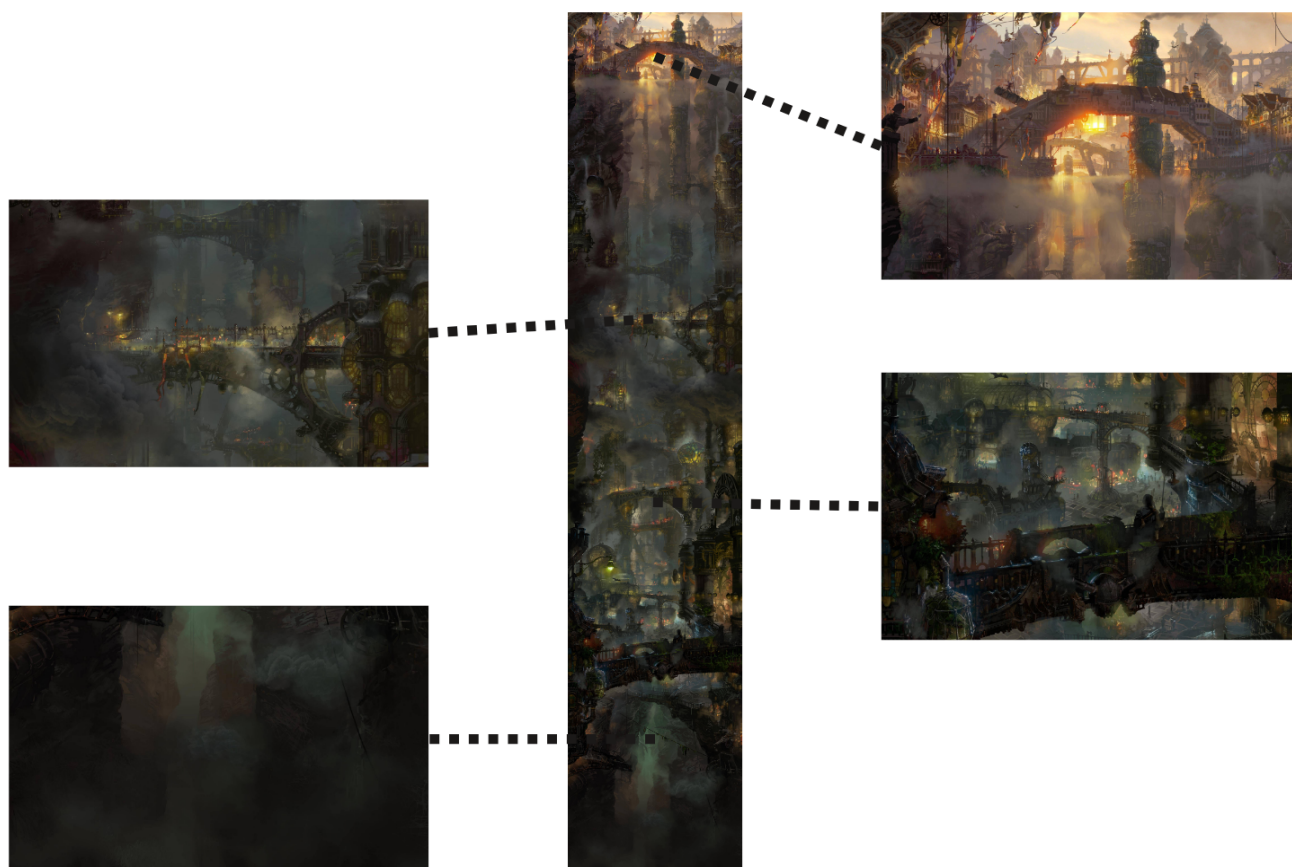


Figura 36-Diferença hierárquica de Piltover e Zaun.

A série, Arcane relata o desequilíbrio entre a cidade rica e o subterrâneo oprimido, o subúrbio de Zaun é caracterizado por uma cidade utópica, industrial, poluída, sem acesso a vários meios, o povo de Zaun sobrevive em escassez, uma cidade extremamente rica de ideias e culturas com um ambiente perigoso e poluído. No tema de abertura a música utilizada é cantada por Imagine Dragons e JID- Enemy, onde o cenário é feito em computação misturando diversos estilos visuais em cima de uma identidade elaborada da série ARCANE, o cenário presente no clipe tem algumas partes retiradas da série enquanto outras são elaboradas especificamente para a música.

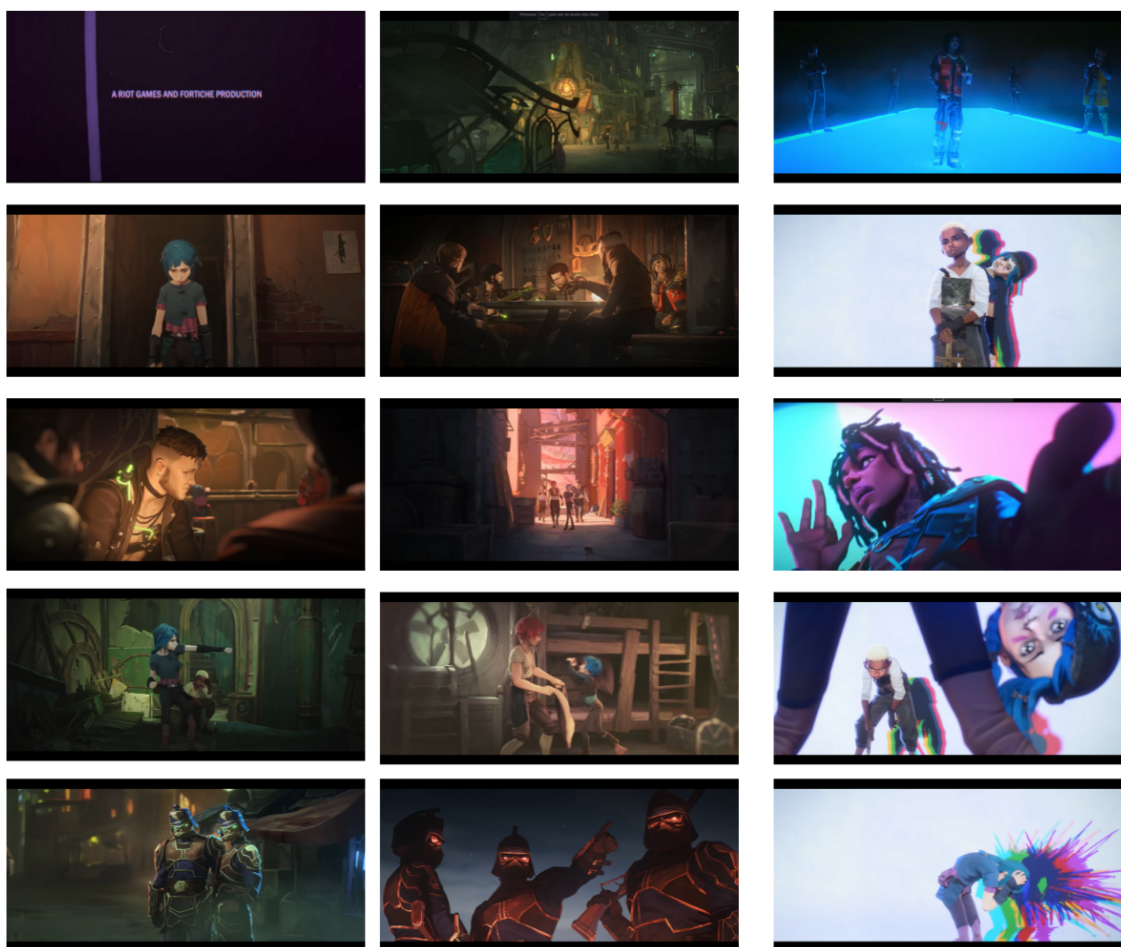


Figura 37-Screenshot de Imagine Dragons x J.I.D - Enemy (from the series Arcane League of Legends)

No videoclipe a cidade de cenário é Zaun, a principal personagem sendo a Jinx, chateada com alguns acontecimentos relatados na série é possível notar essas características postas no videoclipe, o cotidiano da versão criança da jinx feliz ao lado da irmã mais velha Vi e ao lado do amigo Ekko. O conflito interno é exposto no último frame com a utilização de cores em completo caos, o divertimento e organização de ideias é exposto no segundo frame da terceira coluna.

3.4 Conclusão dos Estudos de Caso

A arquitetura existe no ser, no nada, na imaginação, nos detalhes grandes e pequenos. Iluminação, elementos visuais, diferentes modos de criação, ideias e sentidos.

O audiovisual com influência arquitetônica vem de conceito e linguagem, ávido por permitir maior espaço interpretativo diante de mudanças de paradigmas, repetições, criação de

influências sociais, uso, esvaziamento de edifícios com aberturas interpretativas e mudanças de ângulos que mudam completamente o significado original.

Os projetos analisados caracterizam-se pelo uso da arquitetura como forma de expressão de sentimentos e críticas, utilizando a arquitetura com referências históricas, cinematografia, diferentes elementos arquitetônicos, cores, óticas e espaços como forma de divulgação de ideias. Estudos de caso são importantes em termos de inspirações, conceitos, partidos e ideologias pessoais e projetuais para encontrar referências que colaborem com a elaboração criativa e objetiva deste trabalho.

4 ÁREAS DE INTERVENÇÕES

O projeto do estúdio audiovisual contemporâneo tem como característica a utilização do espaço como forma de expor uma ideia, quebra de paradigma ao mudar o visual do entorno com a implantação brevia do estúdio, o projeto feito em estruturas metálicas sendo essas treliças, a fácil montagem e transporte foram escolhidos para maior abordagem e elaboração perante os estudos implantados.

O projeto será alocado em áreas compatíveis com a tabela sendo os principais requerimentos a infraestrutura elétrica e a mobilidade para o acesso à edificação, a urbanidade sendo uma das principais características, quando existente gera impacto contemporâneo, expondo os projetos de locais sem essa representativa urbanística além de proporcionar elaborações projetuais do estúdio audiovisual contemporâneo. Com o intuito de gerar impacto quebrando o paradigma, o estúdio audiovisual contemporâneo pode ser implantado em qualquer local com infraestrutura que siga os parâmetros na tabela como forma de gabarito.

Energia	Iluminação pública, abastecimento de energia por rede geral.
Água	Abastecimento de água por meio de rede geral.
Mobilidade	Ciclovia, estacionamento, deslocamento a pé, automóvel e ônibus.
Urbanidade	Rua asfaltada, calçada, meio-fio e acessibilidade.
Resíduos	Não tem entulho, não tem lixo jogado em local impróprio.
Vegetação	Jardins, parques e conscientização.
Evitar	Áreas com nascentes e áreas com erosão

Tabela 1- Tabela de condicionantes da autora, 2022

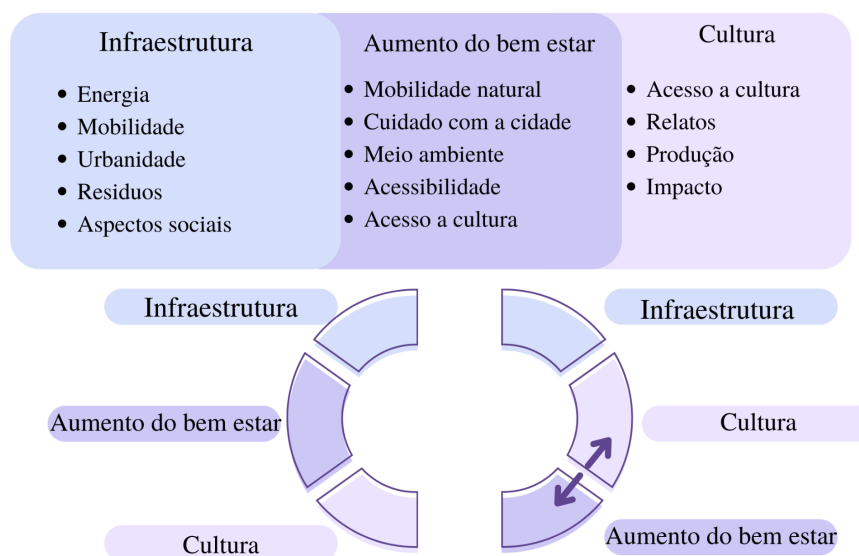


Gráfico 01 - gráfico da autora, 2022

Pensando no impacto social, urbanístico, espacial, cultural e artístico é necessário que as pessoas consigam ter acesso a edificação e que consigam utilizar e ter a experiência da percepção, proporcionando ao público uma experiência desafiadora para os sentidos além do consumo e produção do audiovisual dentro e fora do projeto.

Alguns dos **lugares compatíveis** com a ideologia de impacto cultural e ambiental sem agredir qualquer meio, o impacto proposto é a utilização da forma do estúdio audiovisual contemporâneo como forma de percepção; percepção de ideias, arquitetura modular, vivências e ideias relatadas na produção.

Próximo a importantes monumentos de Brasília como o Museu Nacional, a Catedral, a rodoviária, a biblioteca, redes de hospitais Sarah e Hospital de base do Distrito Federal e bancos. Os locais de exemplos que possibilitam a implantação temporária do estúdio audiovisual contemporâneo no DF são:

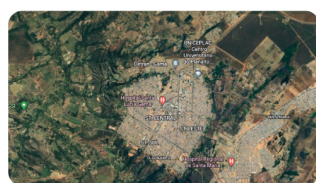


Figura 38-Mapas de lugares, da autora.

4.2 Escolha do sítio

A RA II – Região Administrativa do Gama, foi estabelecida pela Lei nº 4.545/1964, ocasião em que o território do Distrito Federal foi subdividido em oito Regiões Administrativas. Em 1970 já comportava cerca de 72.000 habitantes. Em 1991, a Vila DVO foi regularizada com a aprovação do seu projeto urbanístico. Em 1992, a RA II teve alteradas suas confrontações para a criação das RA: XIII – Santa Maria e XV – Recanto das Emas, por meio das Leis nº 348/92 e nº 510/93.

Gama-Setor Central, o terreno selecionado próximo a delegacia de policia, comércio, Cílg-Centro de línguas estrangeiras do Gama, Rodoviária e Hospital. Cercado das principais vias do Gama, o Setor Central é o setor mais movimentado da cidade do Gama. O local conta com a acessibilidade de mobilidade fácil, há poucos metros da rodoviária, podendo assim ser de fácil acesso a indivíduos que não moram no Gama.



Maso



Meso



Micro

Figura 39-Mapas Gama-Setor Central, da autora.

5. DIAGNÓSTICO DA ÁREA DE INTERVENÇÃO

5.1 Condicionantes legais

Um dos terrenos escolhidos é bastante utilizado por circos quando visitam a cidade do Gama, o local conta com uma amplitude topográfica fácil de ser utilizada em uma arquitetura móvel além de ter o fácil acesso a energia elétrica pois no local se encontra um ponto de energia pública, a taxa de pagamento de utilização é feita na administração do Gama logo a frente do local.

O projeto com requerimentos de **infraestrutura elétrica, mobilidade, iluminação, fluxo de pessoas**, pontos próximos **culturais**, os locais em representativa urbanística além de proporcionar elaborações projetuais do estúdio audiovisual contemporâneo podem ser otimizados. A permanência nos arredores do local de intervenção são poucos, sendo em pontos específicos, a utilização do estúdio audiovisual contemporâneo não só como forma de impacto e gerar obras culturais, podem proporcionar o desenvolvimento de criatividade e percepção. A Região Administrativa do Gama Setor Central, tem uma boa pavimentação, vias, ciclovias, calçadas e meio fio, a estrutura elétrica, iluminação, fácil acesso. O setor de escolha abrange as características para a intervenção.

5.2 Aspecto urbanos

O projeto é de uma arquitetura contemporânea móvel, precisa ter aspectos urbanos de características para que possa ser replicado em diferentes locais. Seguindo esse raciocínio o local de modelo para a análise e aplicação no Gama, Região Administrativa do Gama, o local tem 349,59m em perímetro. Os equipamentos urbanos próximos ao local geram bastante fluxo, o que realça o impacto proposto.

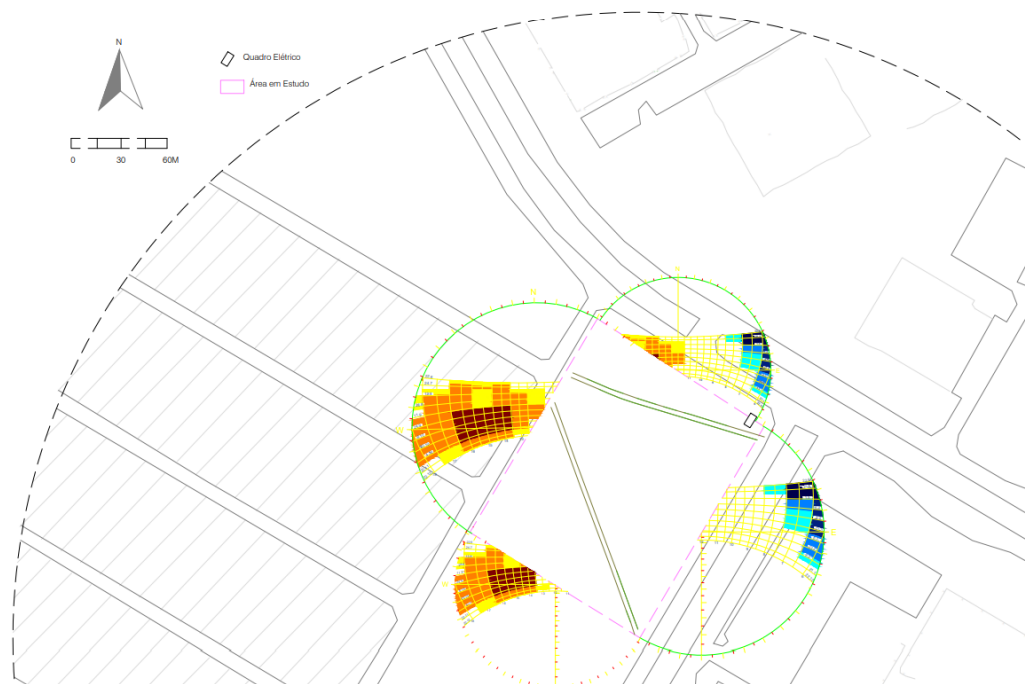


Figura 40-Mapa Bioclimatismo, da autora.

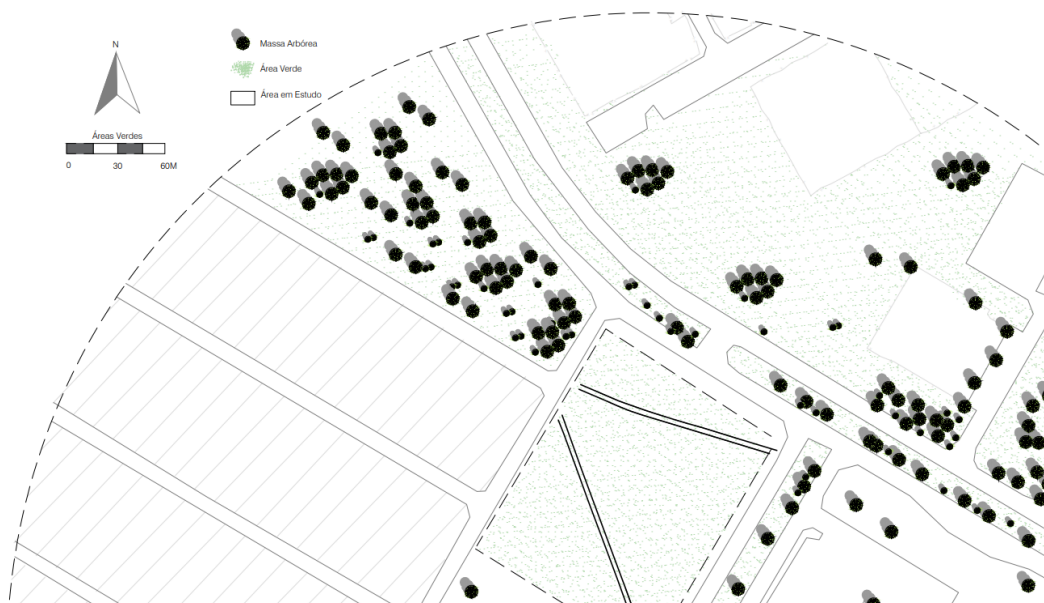


Figura 41-Mapa Áreas verdes, da autora.

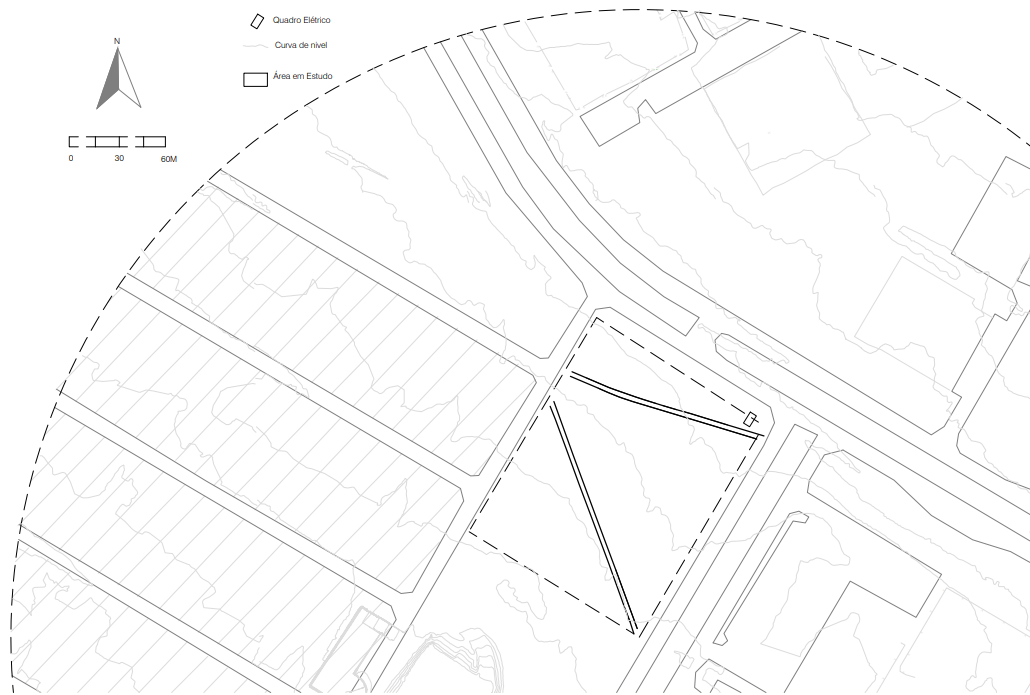


Figura 42-Mapa topografia, da autora.

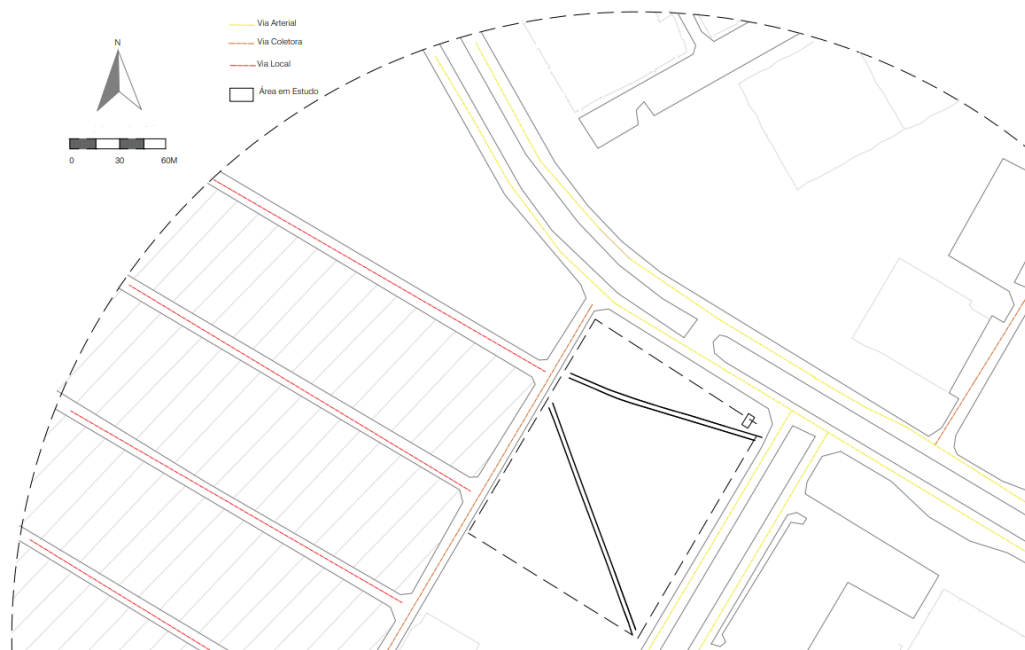


Figura 43-Mapa Vias, da autora.



Figura 44-Mapa mobilidade, da autora.



Figura 45-Mapa Infraestrutura elétrica, da autora.



Figura 46-Mapa Permanência, da autora.

O mapa de equipamentos urbanos, é possível notar a presença de equipamentos que potencializam a área de intervenção, como o Centro de Línguas Estrangeiras do Gama-Cil, rodoviária, o fluxo do público jovem pelo local se situar próximo a escolas da região, próximo a ponta do setor se localiza o Shopping e estádio Bezerrão. A movimentação viária, ciclovia e a pé nas proximidades do terreno de escolha é o é um dos principais pontos para que o estúdio audiovisual contemporâneo funcione, a gerar impacto, quebra de paradigma ao mesmo tempo que propague a cultura a causar impacto visual.

O fluxograma foi elaborado de forma que todo o projeto do estúdio audiovisual contemporâneo se complete e as áreas conversem entre si.

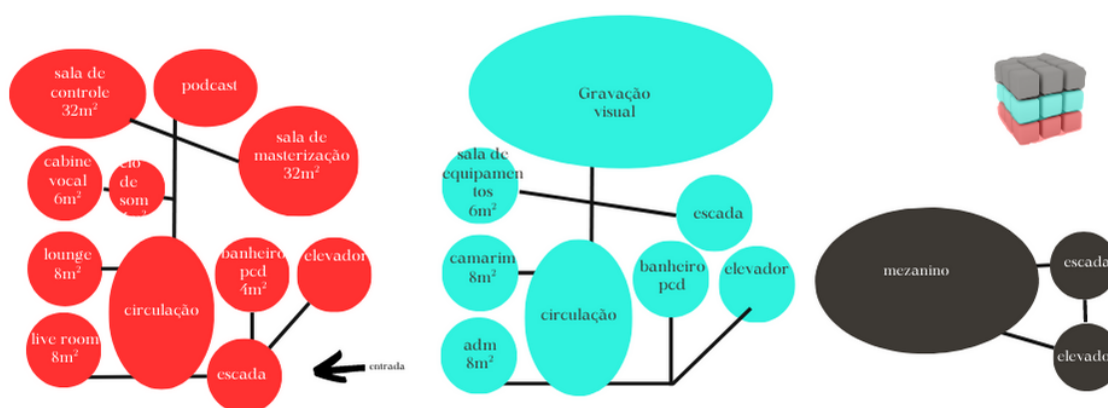


Figura 47-Fluxograma da autora.

Programa de necessidades				Programa de necessidades			
Ambiente	m ²	Observação	Total	Ambiente	m ²	Observação	Total
Sala de controle	30 m ²			Estudio visual	88m ²		
Sala masterização	30 m ²			Camarim	8m ²		
Sala podcast	8m ²	Espaço para gravação de audio e podcast		Adm	8m ²	Sala de reunião, elaboração de contrato e obra.	
Lounge	8m ²	Local para produção individual (inspiração)		Equipamentos	8m ²	Equipamentos de luz, som, cameras e cenários	
Live room	8m ²			WC pcd	4m ²		
Cabine vocal	7m ²	Cabine vocal integrada ao bloqeuio de som					144m ²
WC pcd	4m ²			Ambiente	m ²	Observação	Total
			144m ²	Mezanino	88m ²		
							88m ²
							376m ²

Tabela 2- Programa de necessidades, da autora.

Com base focada nas produções o maior espaço é o de gravação, o cenário podendo ser elaborado na sala da administração onde todo o processo projetual será analisado e estudado para que possa ganhar forma. A entrada lateral introdutória de todo o espaço tem como o papel importante de guiar as pessoas a um corredor a qual quando finalizado dá acesso aos espaços de produções auditivas, as escadas de acesso ao primeiro andar e mezanino foram colocados em pontos a qual não atrapalhe a diagramação de acordo com a malha. Se tratando de um projeto móvel contemporâneo onde, é necessário que sua montagem seja rápida, prática e que consiga se adaptar conforme o local a escolha da base estrutural feita em treliças espaciais como uma estrutura de show a ser montada de forma única em cada local de interferência.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 Conclusão

Com o objetivo ressaltar a importância da arquitetura audiovisual contemporânea. Com a criação autoral artística na contemporaneidade, como a valorização da cultura, relatos vividos e fictícios, os modos diversos de criação, recepção e consumo ao decorrer do tempo e na atualidade do audiovisual. O conteúdo estúdio audiovisual contemporâneo impacta a partir do próprio conceito e linguagem, a utilização da construção e do vazio perante a quebra de paradigma, criando impactos sociais e arquitetônicos ao gerar mobilidade, sendo esta a utilização de montagem e desmontagem assim andando pelas cidades como forma de propagação e criação artística, quanto às aberturas interpretativas que anseiam permitir maior espaço de intervenção criativa na experiência única de função da obra. A utilização histórica do cinema, cinema mudo, música e arquitetura em conjunto montam as características do desenvolvimento de utilização artística onde a transformação com referências históricas geram impacto no mundo atual. A pesquisa feita para o projeto do estúdio audiovisual contemporâneo foi de suma importância para explorar a criatividade, os meios de produção, em como os meios sociais, arquitetônicos e políticos caminham juntos de diversas formas.

6.2 Conceito e Partido

Projeto de estúdio audiovisual contemporâneo proposto com o conceito e partido de incentivar e propagar a cultura artística, musical, visual que envolve os sentidos, críticas, estímulos criativos e novos tipos de percepção. O acesso a cultura e entretenimento através da montagem do projeto de forma que o entorno seja analisado e impactado em meio a uma breve fusão sem perder a essência inspirada no Archigram e estruturas de shows.

Pensando em estratégias que não afetem a bioclimática e não produza poluição sonora quando criando projetos, o uso das fachadas serão elaboradas como forma de ser o cenário a ser utilizado e transformado quando dentro, no interior. Enquanto a parte exterior será elaborada de forma que gere um impacto de a uma arquitetura contemporânea, a estrutura pensada para a utilização da montagem do estúdio audiovisual contemporâneo será treliças. Material escolhido como pela fácil montagem, resistência, fácil acabamento, auxilia para que o edifício receba iluminação e ventilação natural, com o uso da ventilação cruzada vindo do teto, permitindo a eficiência energética seja utilizada

O projeto tem como alternativa a utilização de modelo em caixas, semelhantes a legos, onde cada caixa possa ser um ambiente a qual completa-se comparado se assemelha a um grande cubo mágico a ser montado no local.

6.3 Materiais e Estrutura



Figura 48-Diagrama materiais da autora.

Além de oferecer uma ampla variedade de possibilidades estéticas, o uso de LED na arquitetura também apresenta benefícios práticos. Por ser uma fonte de luz eficiente, o LED consome menos energia elétrica do que outras tecnologias de iluminação, o que resulta em economia financeira e redução do impacto ambiental. Outro benefício é a longa vida útil dos LEDs, que chega a ser até 10 vezes maior do que as lâmpadas incandescentes e fluorescentes. Isso significa menos manutenção e substituição de lâmpadas, o que também contribui para a economia de recursos e redução de custos. Ao mesmo tempo em que oferece benefícios ambientais e econômicos, o uso de LED na arquitetura também permite criar experiências sensoriais únicas e emocionantes para as pessoas que interagem com esses espaços iluminados.

O andaime fachadeiro é uma solução segura e eficiente para trabalhos em altura. ele é composto por peças modulares que se encaixam facilmente, permitindo a montagem de estruturas personalizadas de acordo com as necessidades de cada projeto. O fachadeiro possui uma série de dispositivos de segurança, como guarda-corpos, rodapés e escadas, que garantem a proteção dos trabalhadores durante a execução das atividades. Apresenta diversas características que o tornam uma opção vantajosa para trabalhos em altura. Entre elas, destacam-se a sua resistência, durabilidade e facilidade de montagem, além de versátil e pode ser utilizado em diferentes tipos de fachadas, incluindo as curvas e irregulares, o que o torna uma solução adequada para uma ampla gama de projetos. Além disso, o andaime é relativamente leve em comparação com outros materiais de construção, o que pode reduzir os custos de transporte e instalação. Eles também podem ser pré-fabricados em fábricas e depois montados no local, o que pode acelerar o processo de construção e reduzir os prazos de entrega.

6.4 Diagramas volumetria

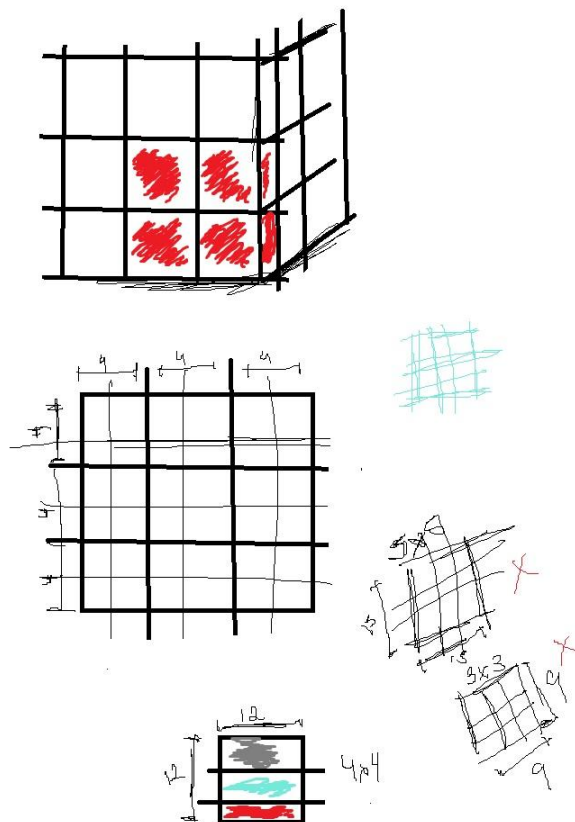


Figura 49-Rascunho da autora.

A volumetria adquirida após estudos de 1x1, 2x2, 3x3, 4x4x4 e 5x5, a dimensão que mais fazia sentido fora a de 4x4, sendo 12x2. Com a escolha das dimensões e volumetria, a malha se fez de papel em setorizar os ambientes: de início era proposto em ideia a utilização de um grande espaço de pé direito duplo para a parte de gravação, entretanto dividindo os 12 metros de altura em 2 pavimentos com o mezanino as áreas foram tomando formas.

REFERÊNCIAS

“404.ZERO (@404.zero) • Instagram photos and videos. ” *Instagram*, <https://www.instagram.com/404.zero/>. Accessed 25 November 2022.

“A Liberdade guiando o povo – Wikipédia, a enciclopédia livre. ” *Wikipédia*, https://pt.wikipedia.org/wiki/A_Liberdade_guiando_o_povo. Accessed 25 November 2022.

“Anitta - Envolver [Official Music Video].” *YouTube*, 12 November 2021, https://www.youtube.com/watch?v=hFCjGiawJi4&ab_channel=Anitta. Accessed 22 November 2022.

“ATEEZ Guerrilla.” *YouTube*, KQ Entertainment, 29 July 2022, https://www.youtube.com/watch?v=2HcVZm_4qAI&t=210s&ab_channel=KQENTERTAINMENT. Accessed 25 September 2022.

“Filme Tempos Modernos - Charlie Chaplin. ” 1936.

“Fritz Lang 's"Metropolis " 1927.

“HIDDEN IN NOISE.” *HIDDEN IN NOISE*, <https://hiddeninnoise.com/noise>. Accessed 25 November 2022.

“Home.” *YouTube*, https://vimeo.com/404zero?embedded=true&source=owner_name&owner=59418207. Accessed 25 November 2022.

“Imagine Dragons - Sharks (Official Music Video).” *YouTube*, 24 June 2022, https://www.youtube.com/watch?v=Te3_VlimRw0&ab_channel=ImagineDragonsVEVO. Accessed 19 November 2022.

“Instituto Kondzilla.” *KondZilla*, <https://kondzilla.com/projetos/instituto-kondzilla/>. Acesso 25 Setembro de 2022.

“League of Legends.” *Arcane: League of Legends*, <https://arcane.com/pt-br/>. Accessed 25 November 2022.

“MC Fioti - Bum Bum Tam Tam (KondZilla) | Official Music Video.” *YouTube*, 8 March 2017, https://www.youtube.com/watch?v=_P7S2lKif-A. Accessed 23 November 2022.

“NCT U 엔시티 유 '일곱 번째 감각 (The 7th Sense)' MV.” *YouTube*, 9 April 2016, https://www.youtube.com/watch?v=3UGMDJ9kZCA&ab_channel=SMTOWN. Accessed 22 November 2022.

“Sam Smith - How Do You Sleep? (Official Video).” *YouTube*, 19 Julio 2019, https://www.youtube.com/watch?v=PmYypVozQb4&ab_channel=SamSmithVEVO. Accessed 25 Setembro 2022.

“Stromae - Formidable (ceci n'est pas une leçon).” *YouTube*, 27 Maio 2013, https://www.youtube.com/watch?v=S_xH7noaqTA&ab_channel=Stromae. Accessed 25 Setembro 2022.

“SVT LEADERS 'CHEERS' Official MV.” *YouTube*, 6 July 2022, https://www.youtube.com/watch?v=RnO0HhILXi4&ab_channel=HYBELABELS. Accessed 25 November 2022.

“The Chemical Brothers - Go (Official Music Video).” *YouTube*, 4 Maio 2015, https://www.youtube.com/watch?v=LO2RPDZkY88&ab_channel=ChemicalBrothersVEVO. Accessed 25 Setembro 2022.

“Untitled.” *CODEPLAN*, <https://www.codeplan.df.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/Gama.pdf>. Accessed 25 November 2022.

“VICTON 빅톤 'What I Said' MV.” *YouTube*, 11 January 2021, https://www.youtube.com/watch?v=1WVkrRRgcymw&ab_channel=VICTON%EB%B9%85%ED%86%A4. Accessed 19 November 2022.

“VM Project Architecture (@vm_project) • Instagram photos and videos.” *Instagram*, https://www.instagram.com/vm_project/?hl=pt. Accessed 24 November 2022.

“Will Smith ft. Dru Hill & Kool Mo Dee “Wild Wild West” Performance Gets Animated | 2022

M&TV Awards.” *MTV*, 24 May 2022,

https://www.youtube.com/watch?v=lAkIfL8ZpfM&ab_channel=MTV

Anne, Carrie -. “Metropolis at 90, Part II (Behind the scenes) – Welcome to My Magick Theatre.” *My Magick Theatre*, 15 March 2017.

<https://carrieannebrownian.wordpress.com/2017/03/15/metropolis-at-90-part-ii-behind-the-scenes/>. Accessed 23 November 2022.

ARELLANO, Mónica. "Arquitetura e utopia: videoclipes que buscam referência nas cidades utópicas do Superstudio e Archigram" [Arquitectura y utopía: videos musicales que hacen referencia a las críticas de Superstudio y Archigram] 03 Mai 2018. ArchDaily Brasil. (Trad. Libardoni, Vinicius) Acessado 24 Set 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/893375/arquitetura-e-utopia-videoclipes-que-buscam-referencia-nas-cidades-utopicas-do-superstudio-e-archigram>> ISSN 0719-8906

Arellano, Mónica. “404.zero: dupla de arquitetos que produz instalações audiovisuais vem à América Latina.” *ArchDaily*, 10 August 2019, <https://www.archdaily.com.br/br/922470/40ero-dupla-de-arquitetos-que-produz-instalacoes-audiovisuais-vem-a-america-latina>. Accessed 25 November 2022.

Billboard Music Awards, <https://www.billboardmusicawards.com/>. Accessed 01 November,2022.

Boston Bun - Housecall. <https://www.youtube.com/watch?v=ZRmeQaGbIkM>. Accessed 27 November 2012.

CANUDO, RICCIOTTO. La naissance d'un sixième art. Essai sur le cinématographe.in: ders., Les entretiens idéalistes, Bd. X, Jg. 6, Nr. LXI, 25, 1911.

CANUDO, RICCIOTTO. Manifesto das sete artes, 1923.

CAU,Código de Ética e Disciplina para Arquitetos e Urbanistas,2015.

CHION, MICHEL, “ Le son au cinéma”,1994

DEBORD, Guy. A Sociedade do espetáculo. (Trad. Estela dos Santos Abreu). Rio de Janeiro, Contraponto, 1997.

ELIAS, Norbert. Mozart: sociologia de um gênio. Zahar, 2010.

FERRO, Marc. Cinema e História. Paz e Terra, 2012.

Fu, Warren, et al. “The Weeknd - I Feel It Coming ft. Daft Punk (Official Video).” YouTube, 10 March 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=qFLhGq0060w>. Accessed 19 November 2022.

HASAN, Zoya. "Os 9 grupos mais inspiradores e audaciosos da arquitetura dos anos 60 e 70" [9 of the Most Bizarre and Forward-Thinking Radical Architecture Groups of the 60s and 70s] 04 Out 2017. ArchDaily Brasil. (Trad. Libardoni, Vinicius) Acessado 25 Set 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/880581/os-9-grupos-mais-inspiradores-e-audaciosos-da-arquitetura-dos-anos-60-e-70>> ISSN 0719-8906

HOBSON, Benedict. “Archigram's Instant City enables "a village to become a city for a week."” *Dezeen*, 13 May 2020, <https://www.dezeen.com/2020/05/13/archigram-instant-city-peter-cook-video-interview-vid/>. Accessed 25 September 2022.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional Superintendência do Iphan no Distrito Federal Secretaria de Estado de Cultura do Distrito Federal. RELATÓRIO DO PLANO PILOTO DE BRASÍLIA. 4 ed., Brasília, 2018.

LANG, FRITZ, diretor. *Metropolis*. 1927.

LEETE, Rebecca Ildikó. "A arquitetura de Star Wars: visualizações futuristas de uma galáxia muito, muito distante" [Exploring the Architecture of Star Wars: In a Galaxy Far Away, Using the Tangible for Futuristic Visualizations] 26 Mai 2022. ArchDaily Brasil. (Trad. Simões, Diogo) Acessado 24 Set 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/981215/a-arquitetura-de-star-wars-visualizacoes-futuristas-de-uma-galaxia-muito-muito-distante>> ISSN 0719-8906

Livro 1984 "George Orwell: 1984. 1903-1950."

Lucarelli, Fosco. "About Metropolis – SOCKS." *Socks Studio*, 15 August 2012, <https://socks-studio.com/2012/08/15/about-metropolis/>. Accessed 23 November 2022.

MELIÈS, GEORGES diretor. *Le Voyage dans la Lune* [*Viagem à lua*]. Star Film, 1902.

Meliès, Georges. Senior Lecturer in the School of Modern Languages Elizabeth Ezra, 2000.

MICHAEL BAERS, IRIS STROBEL, From Social Democratic Experiment to Postwar Avant-Gardism, Asger Jorn and the International Movement for an Imaginist Bauhaus. ARTICLE.

Mostafa, Ahmed M. "Visual language [1st week] Metropolis | Ahmed El Shaer." *NYU Web Publishing*, 2 November 2020, <https://wp.nyu.edu/tischschoolofthearts-ahmedelshaaer/visual-language-1st-week-metropolis/>. Accessed 22 November 2022.

Orwell, George. *1984*. Data da primeira publicação: 8 de junho de 1949.

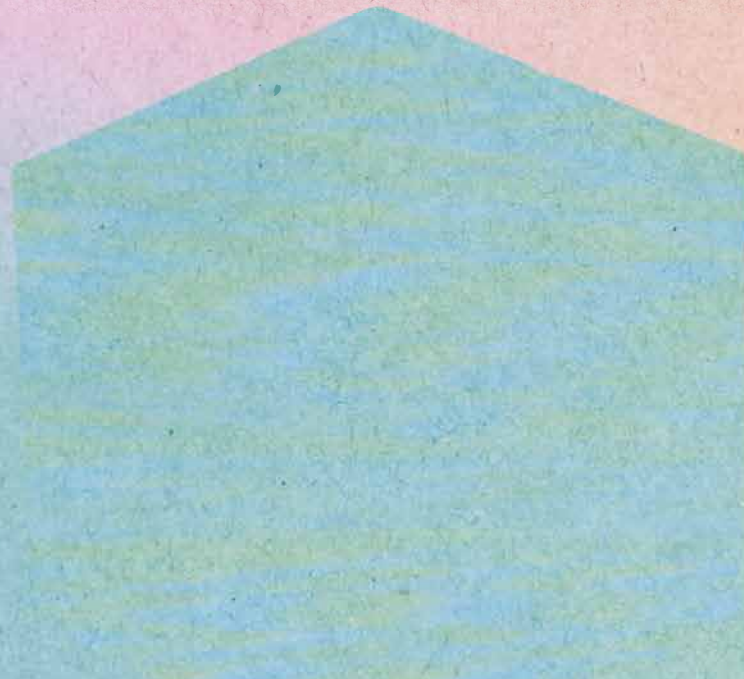
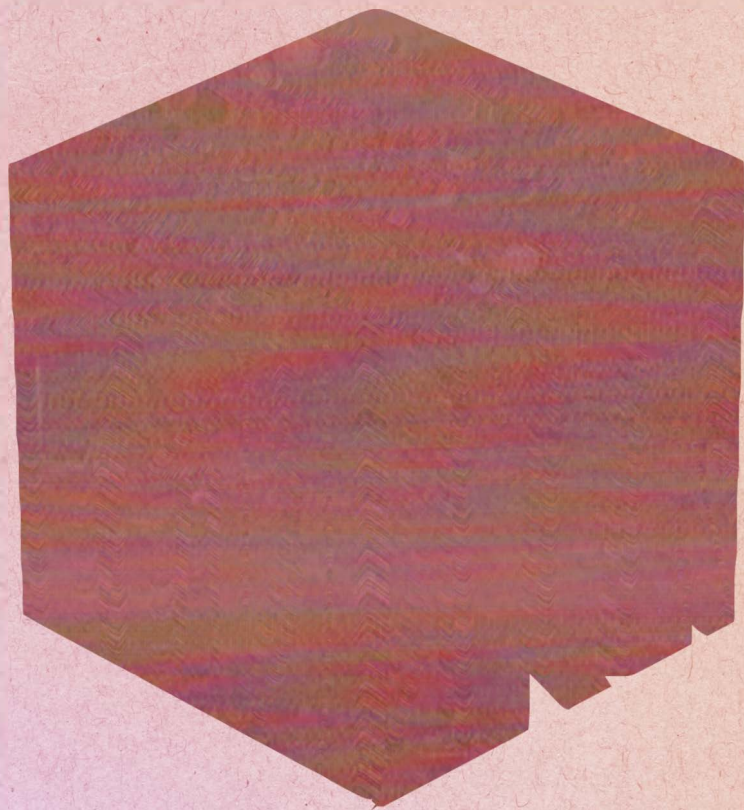
OVERSTREET, Kaley. "O retorno do Superstudio e da ideologia anti-arquitetura" [The Return of Superstudio and the Anti-Architecture Ideology] 30 Nov 2020. ArchDaily Brasil. (Trad. Libardoni, Vinicius) Acessado 24 Set 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/952307/o-retorno-do-superstudio-e-da-ideologia-anti-arquitetura>> ISSN 0719-8906

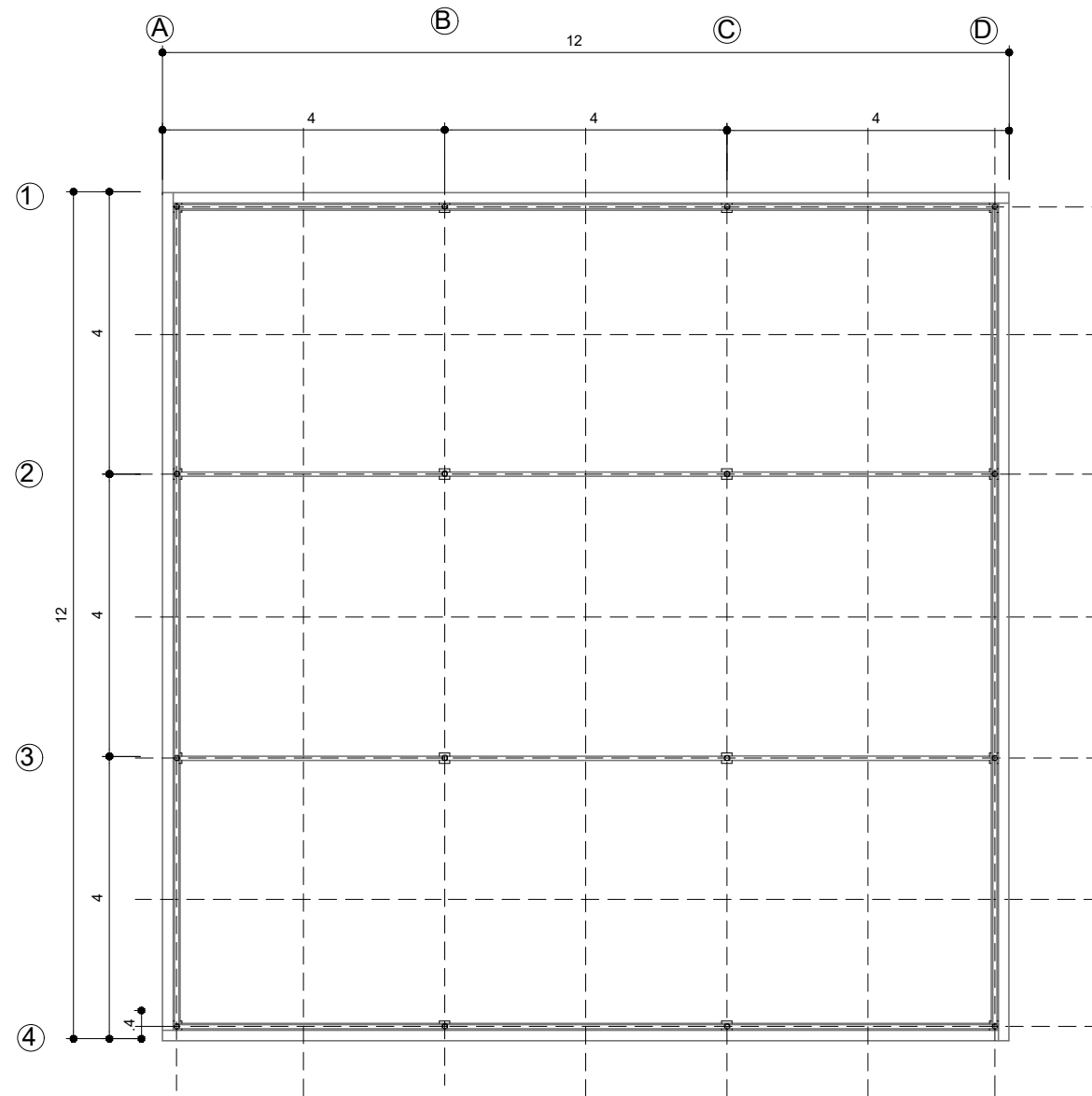
Play9, <https://www.play9.com.br/>. Acesso 25 Setembro de 2022.

SELZNICK, BRIAN. *A invenção de Hugo Cabret*. 2007.

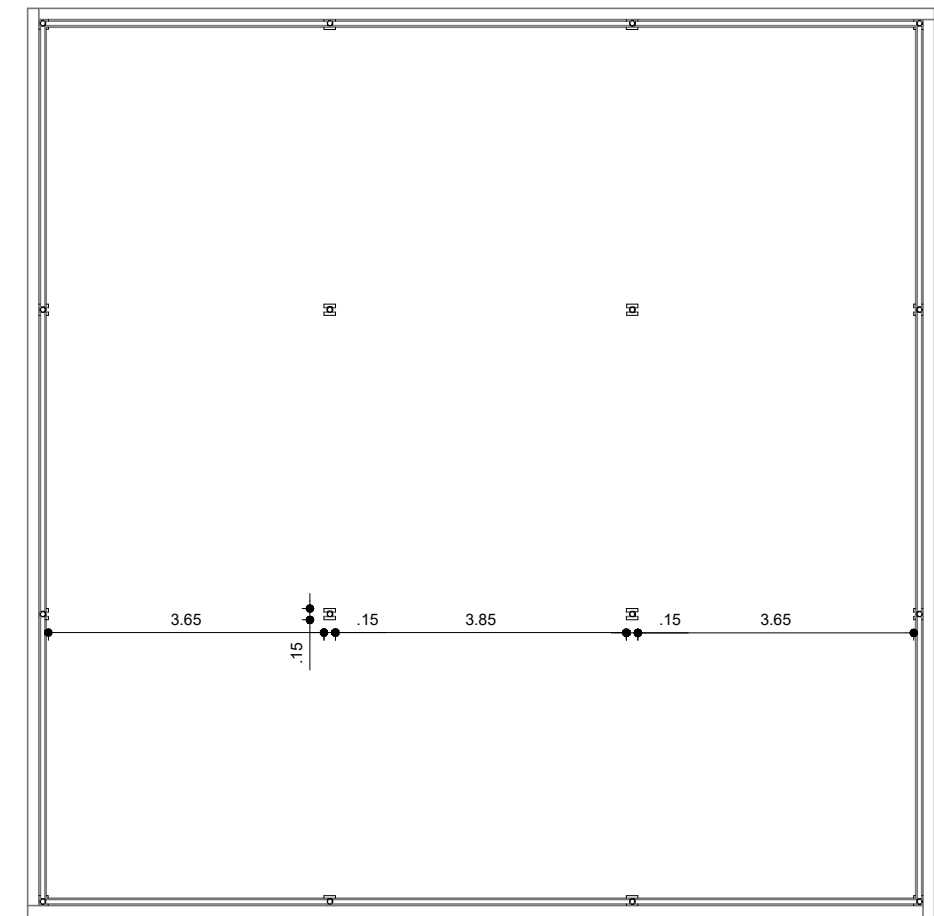
STOTT, Rory. "Uma "Walking City" para o século XXI" [A Walking City for the 21st Century] 28 Nov 2013. ArchDaily Brasil. (Trad. Baratto, Romullo) Acessado 24 Set 2022. <<https://www.archdaily.com.br/br/01-155760/uma-walking-city-para-o-seculo-xxi>> ISSN 0719-8906

VM PROJECT ARCHITECTURE, <http://vmproject.org/>. Accessed 25 November 2022.

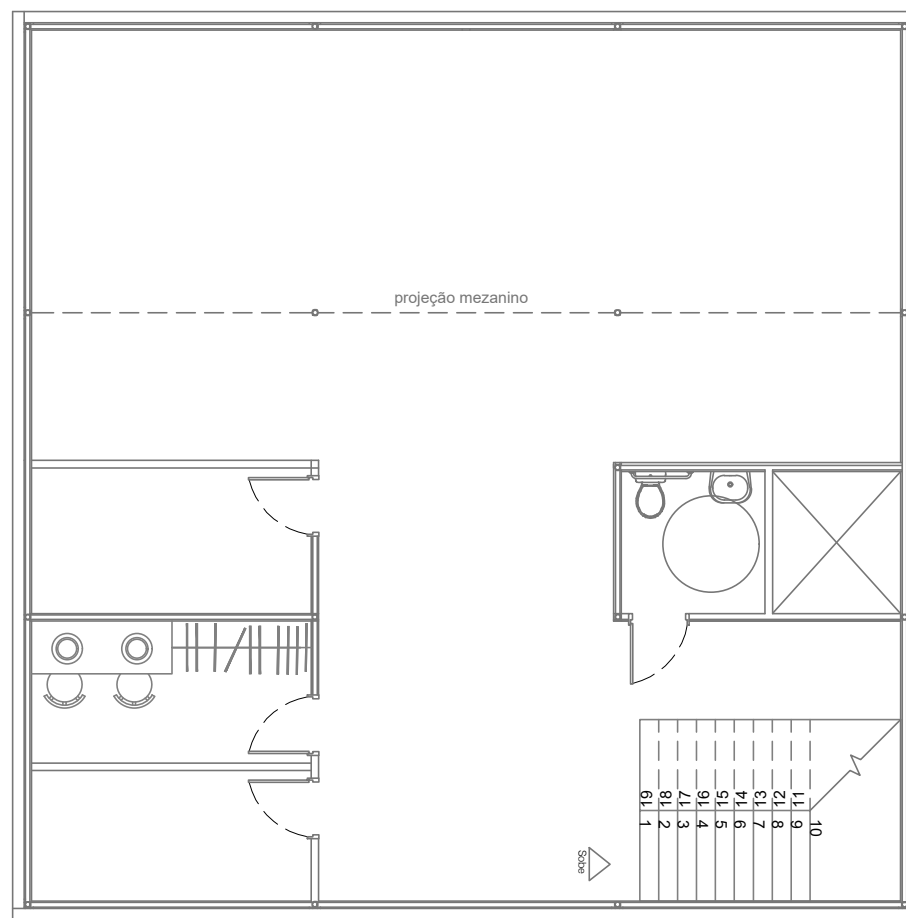
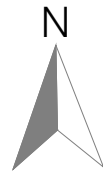




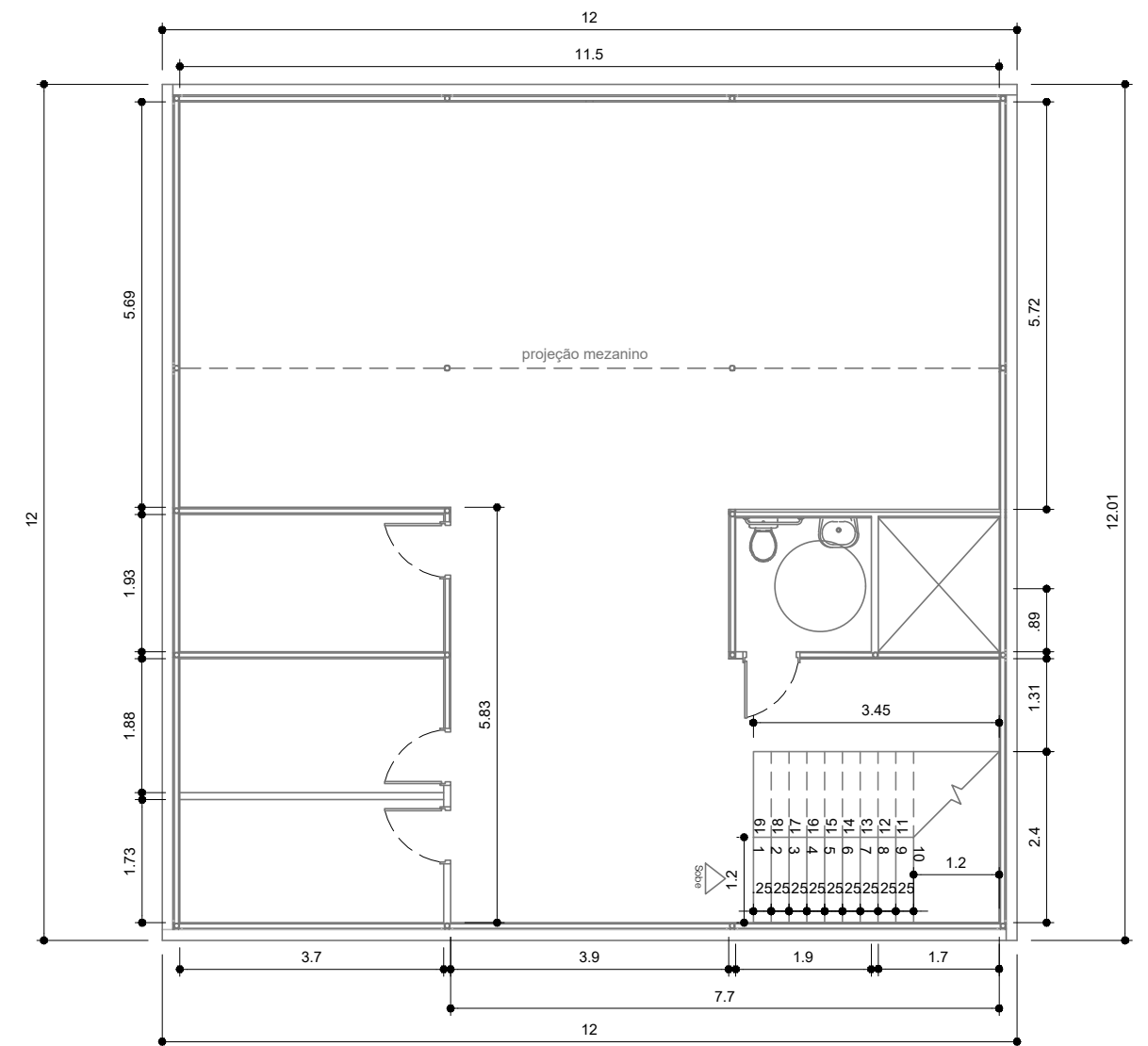
Planta malha estrutural



Planta sapatas ajustaveis

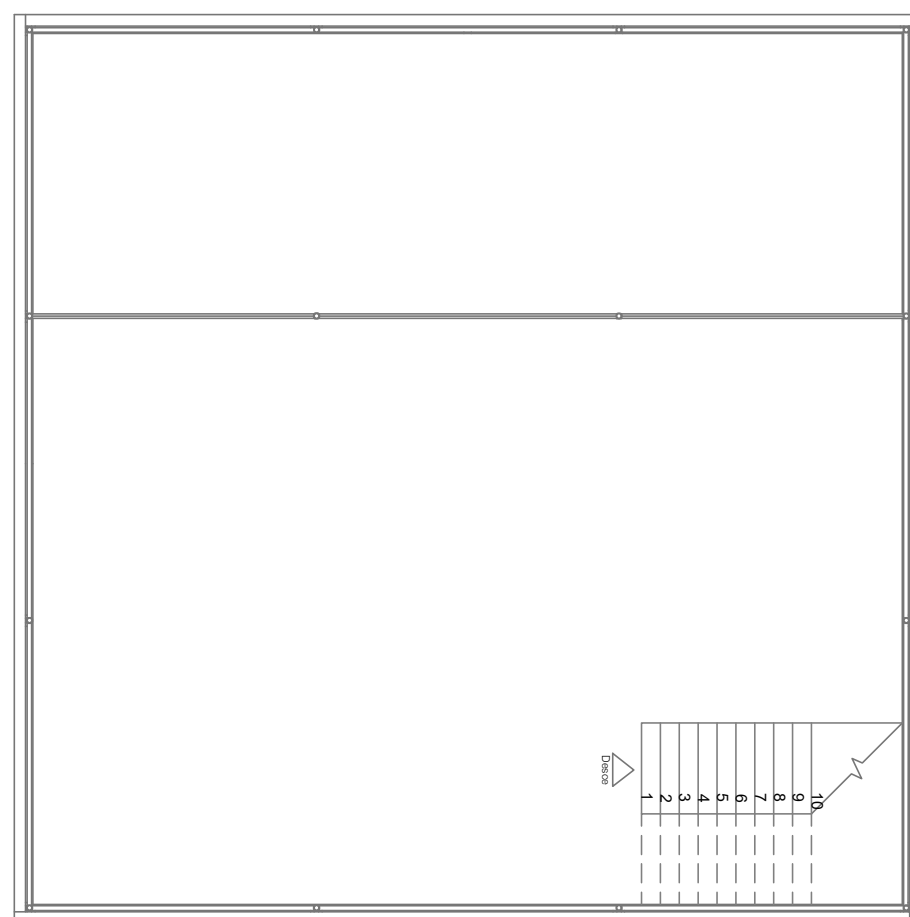
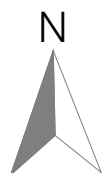


Planta layout primeiro andar

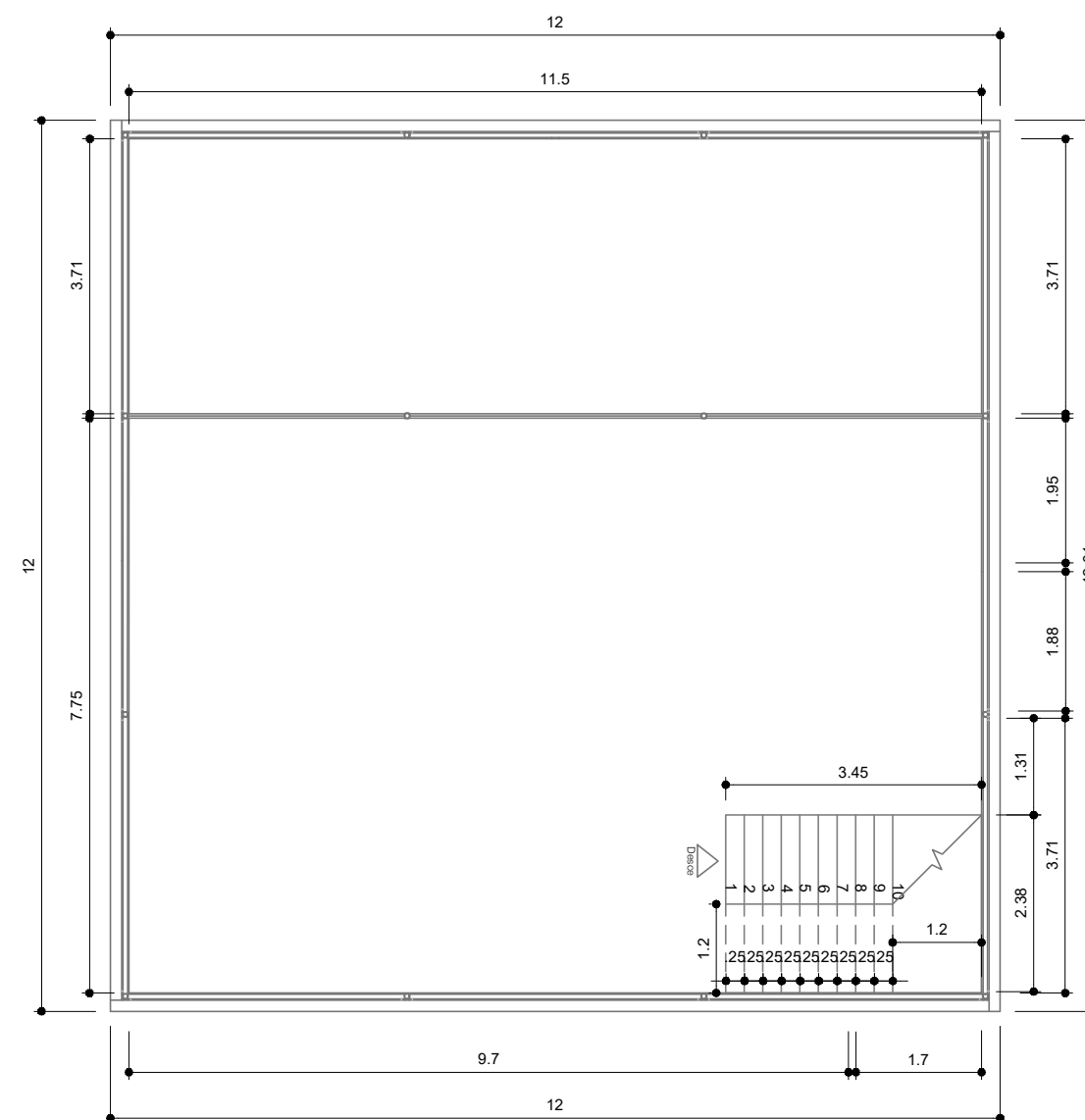


Planta layout primeiro andar

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO	DISCIPLINA: TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	ESCALA: 1/100
DOCENTE: PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	DISCENTES: ALINE JORDANA F. CARDOSO	PRANCHA: 03/09

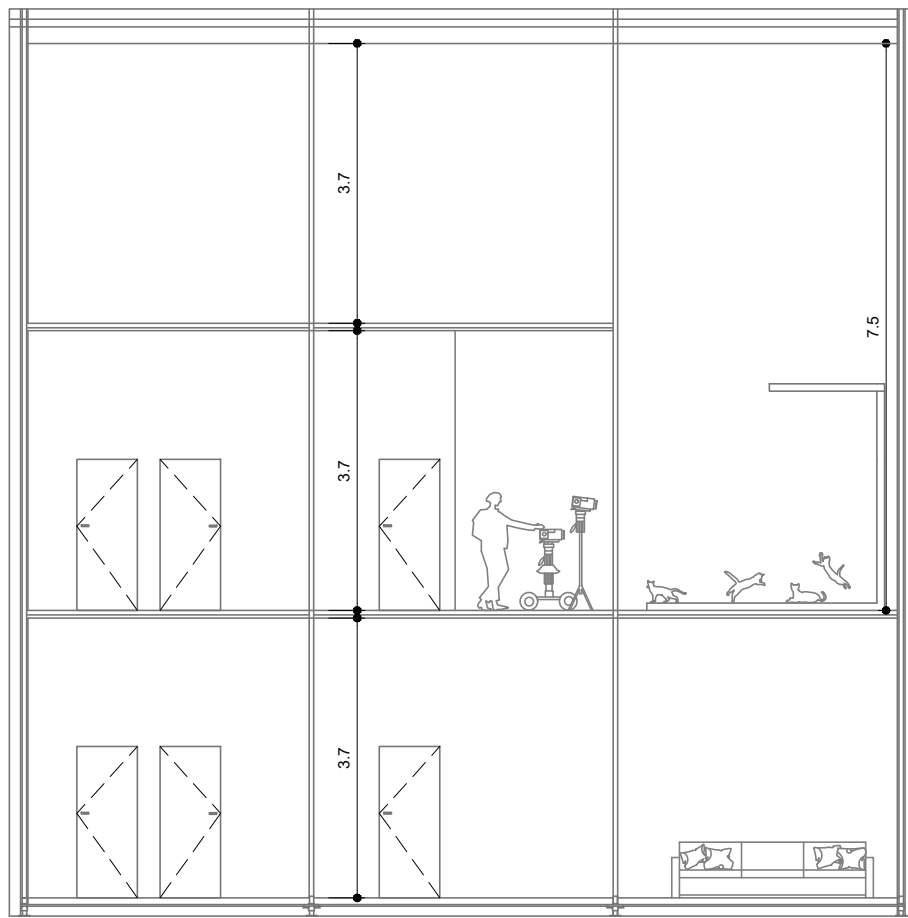


Planta layout mezanino



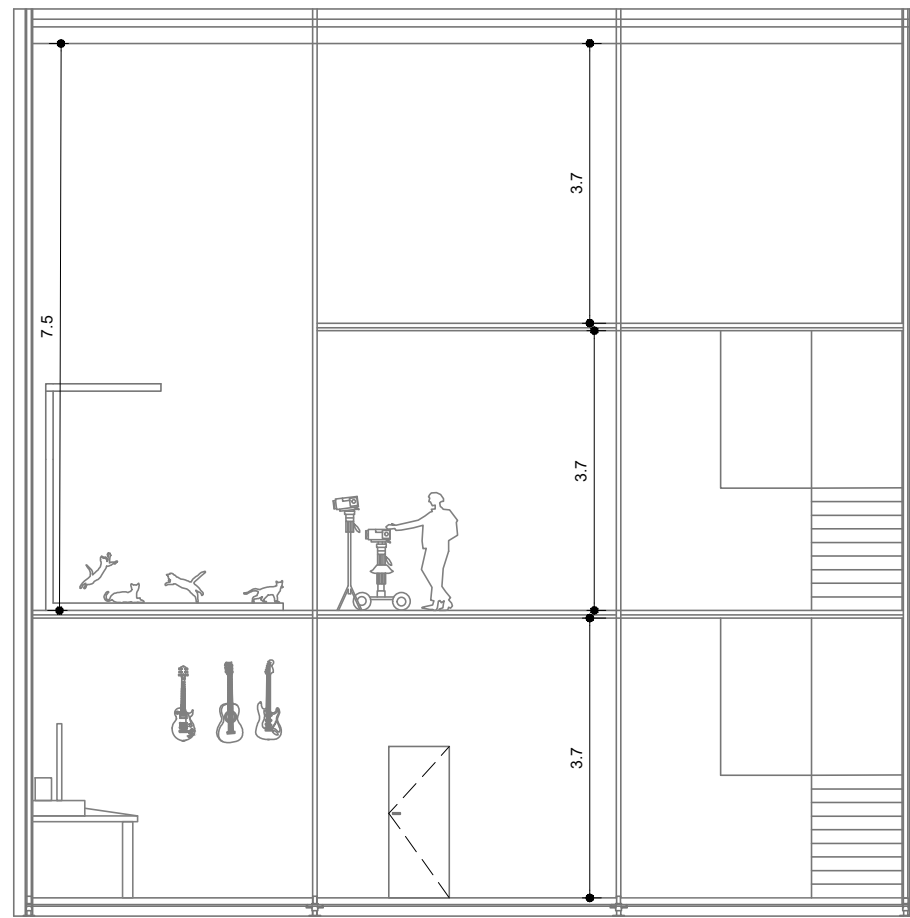
Planta layout mezanino

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO	DISCIPLINA: TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	ESCALA: 1/100
DOCENTE: PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	DISCENTES: ALINE JORDANA F. CARDOSO	PRANCHA: 04/09



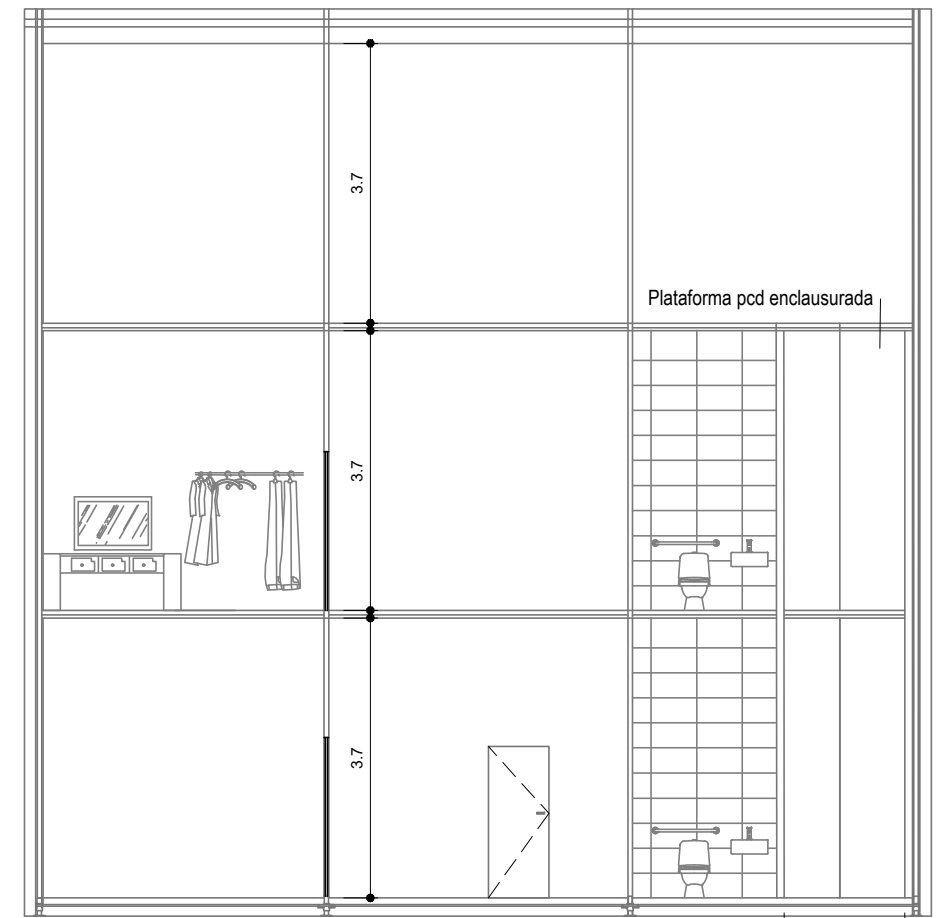
CORTE aa

ESC. 1:100



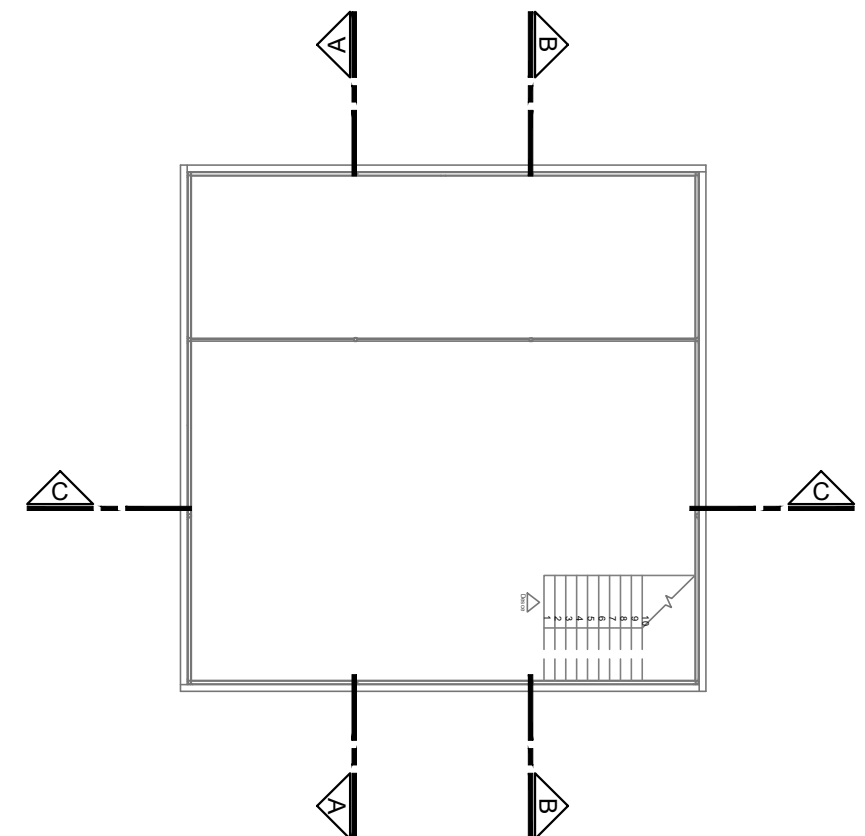
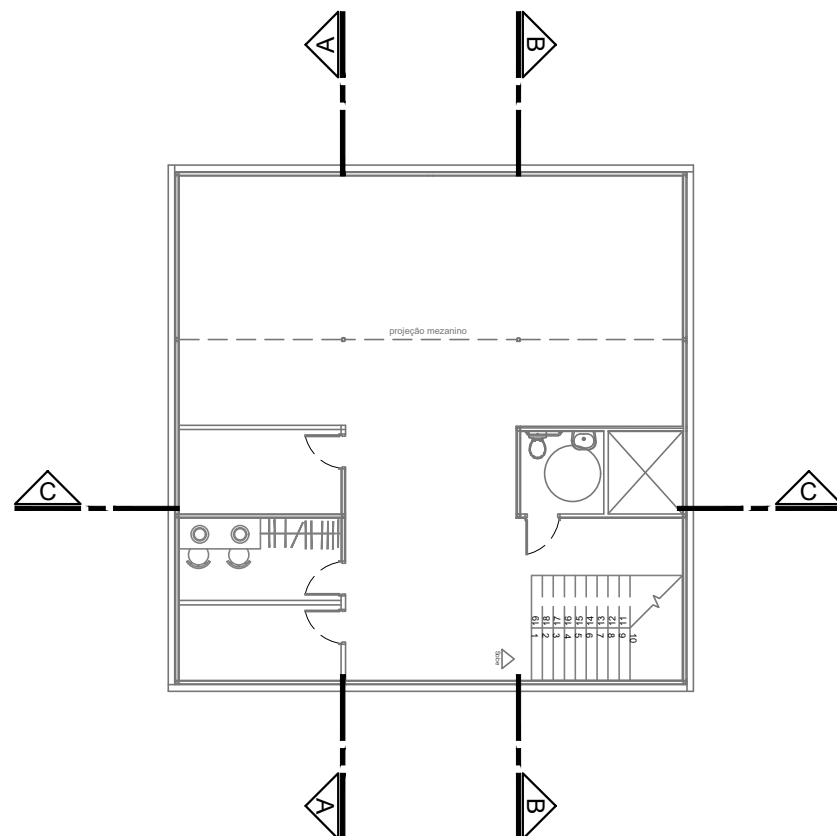
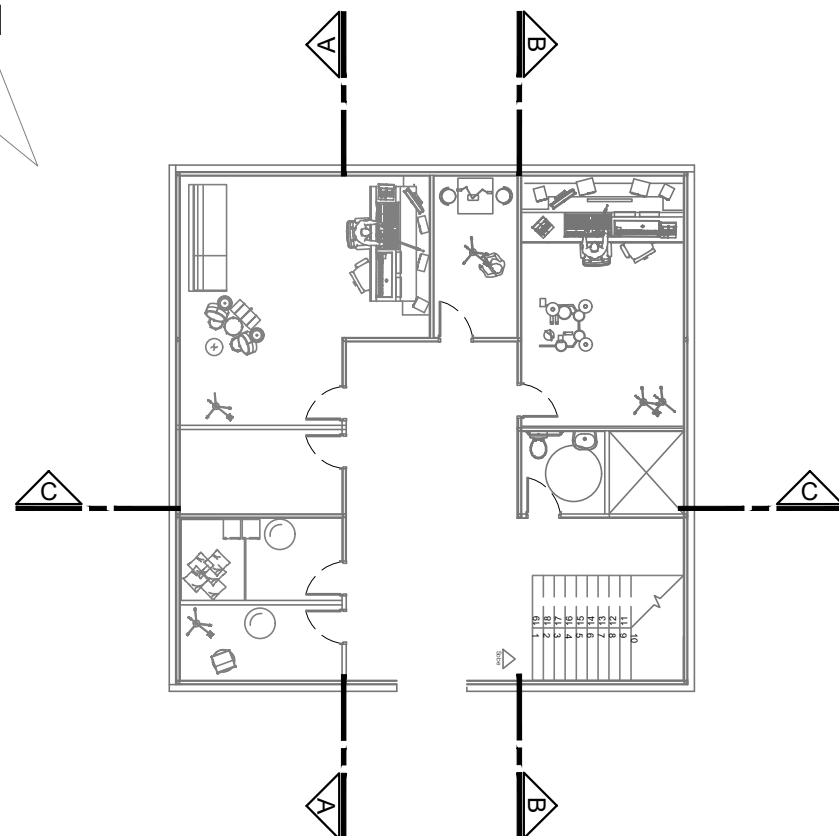
CORTE bb

ESC. 1:100

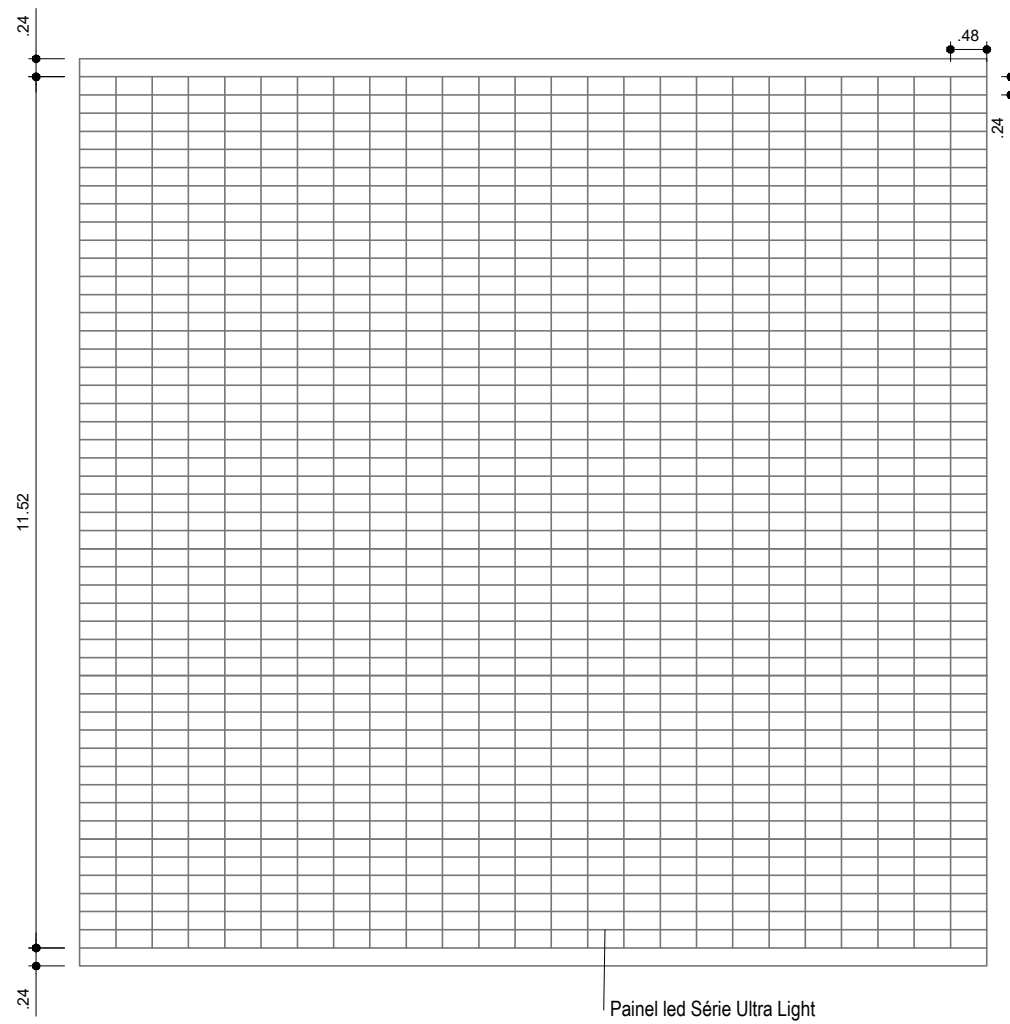
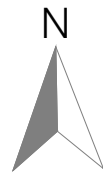


CORTE cc

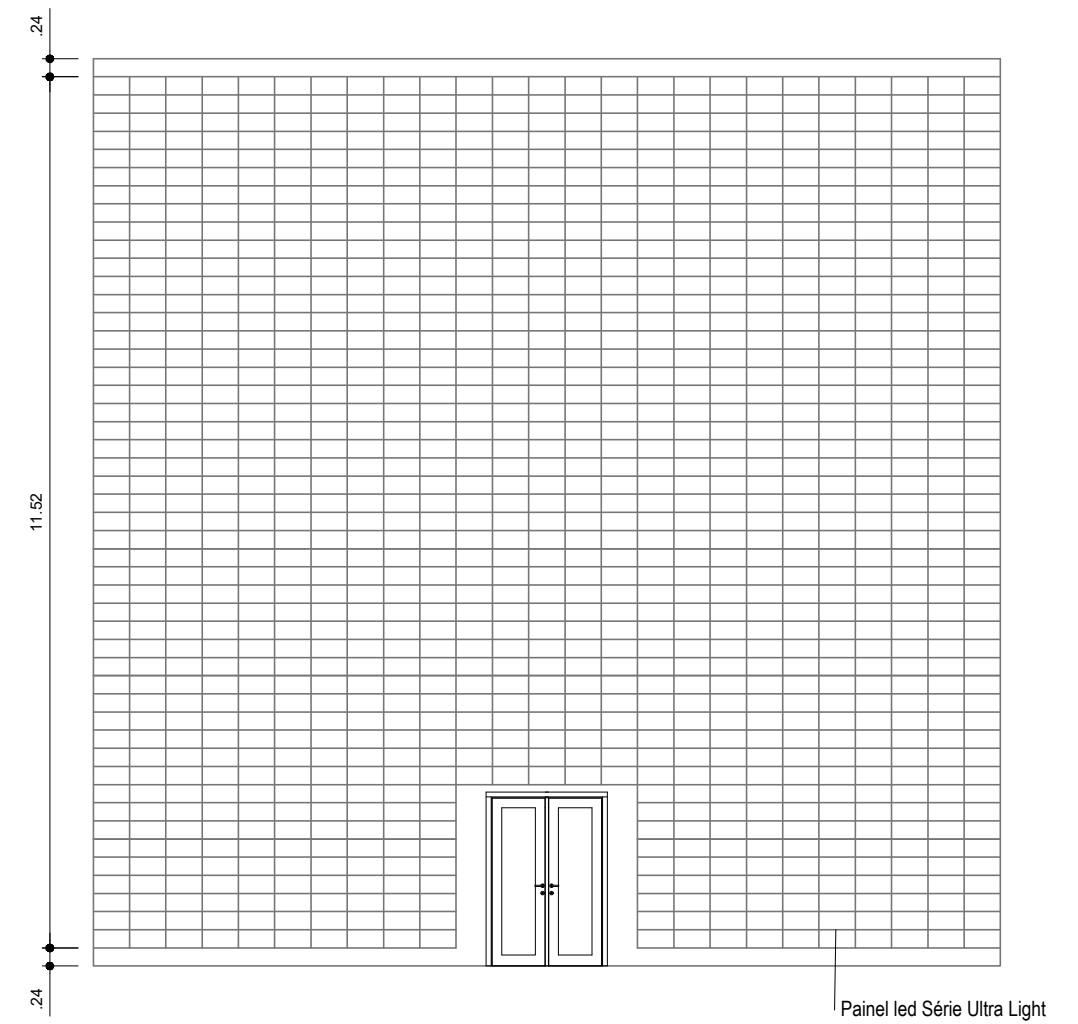
ESC. 1:100



CURSO:	DISCIPLINA:	ESCALA:
ARQUITETURA E URBANISMO	TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	1/100
DOCENTE:	DISCENTES:	PRANCHA:
PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	ALINE JORDANA F. CARDOSO	05/09

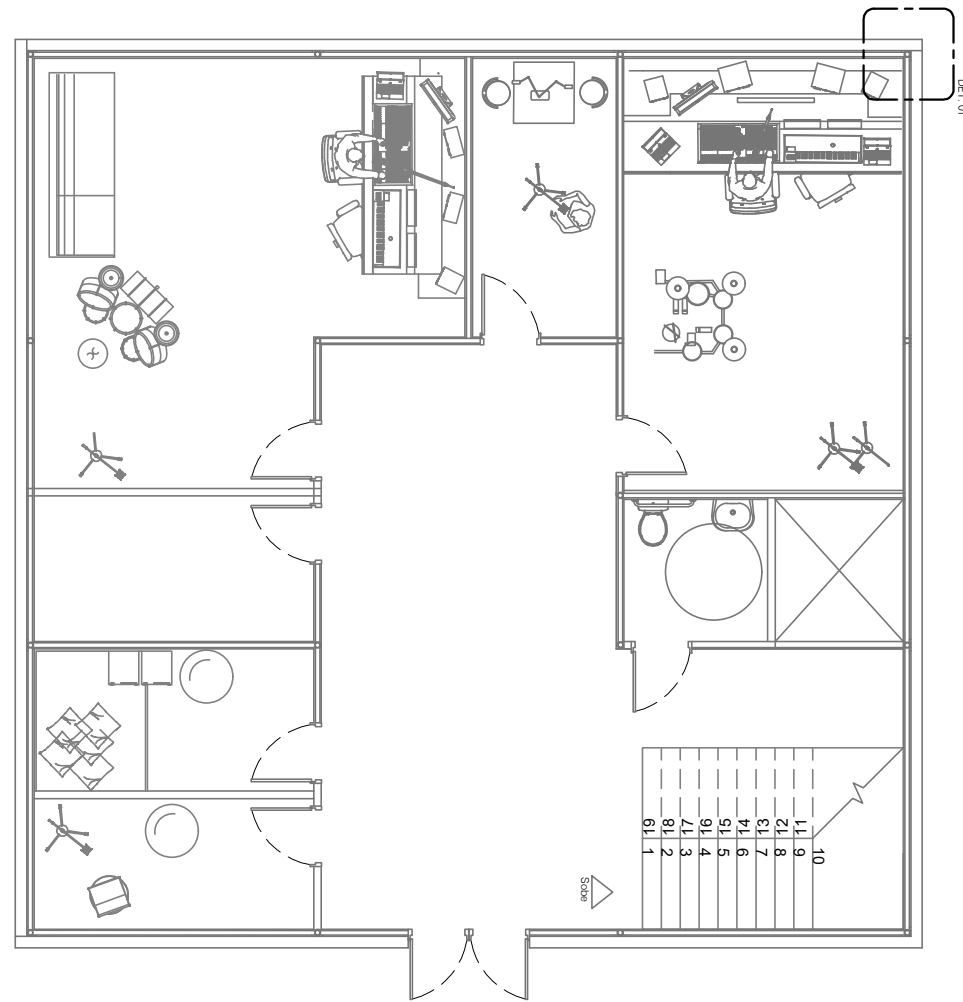


Planta fachada lateral led

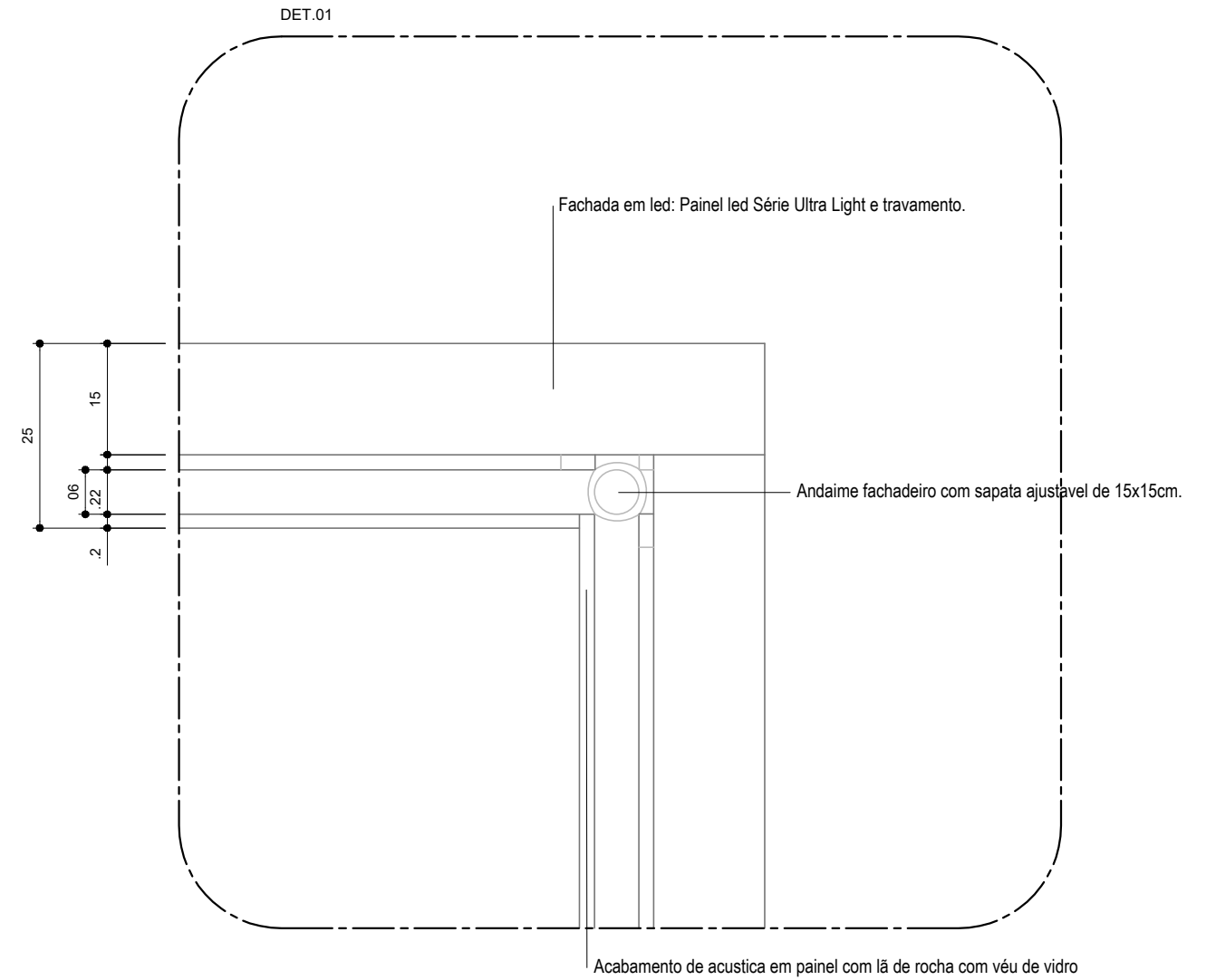


Planta fachada led acesso

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO	DISCIPLINA: TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	ESCALA: 1/100
DOCENTE: PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	DISCENTES: ALINE JORDANA F. CARDOSO	PRANCHA: 06/09

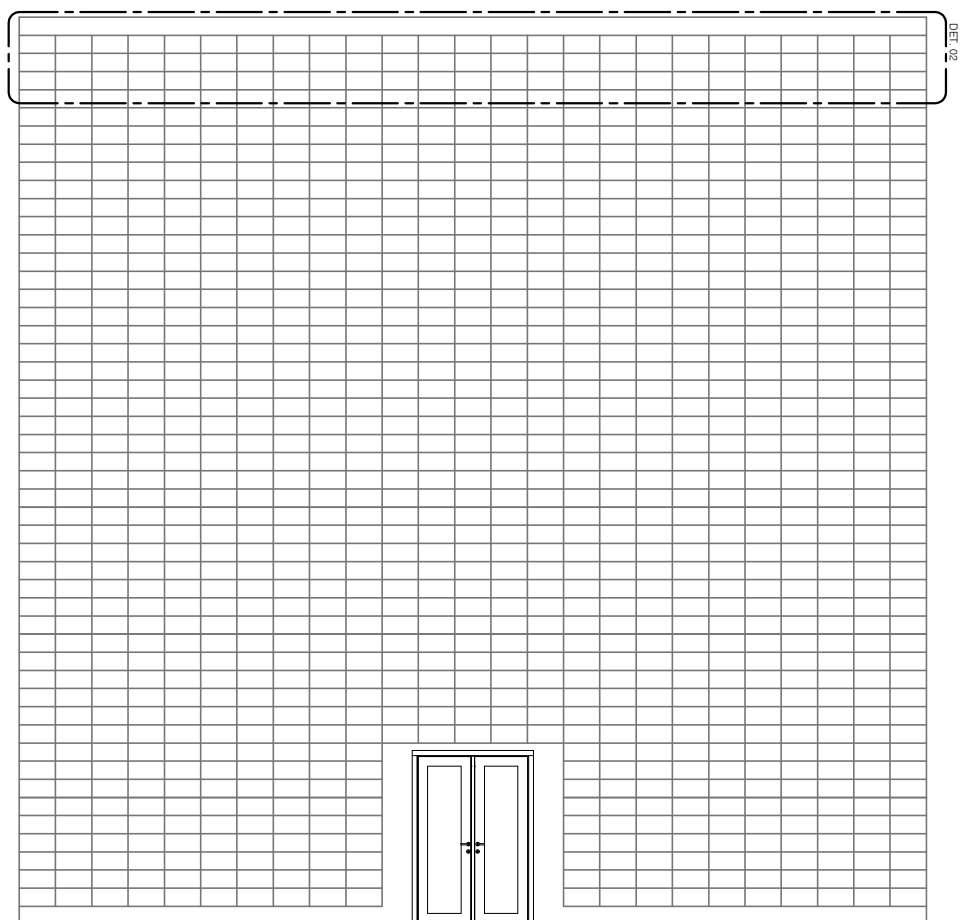
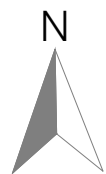


Planta detalhamento estrutura



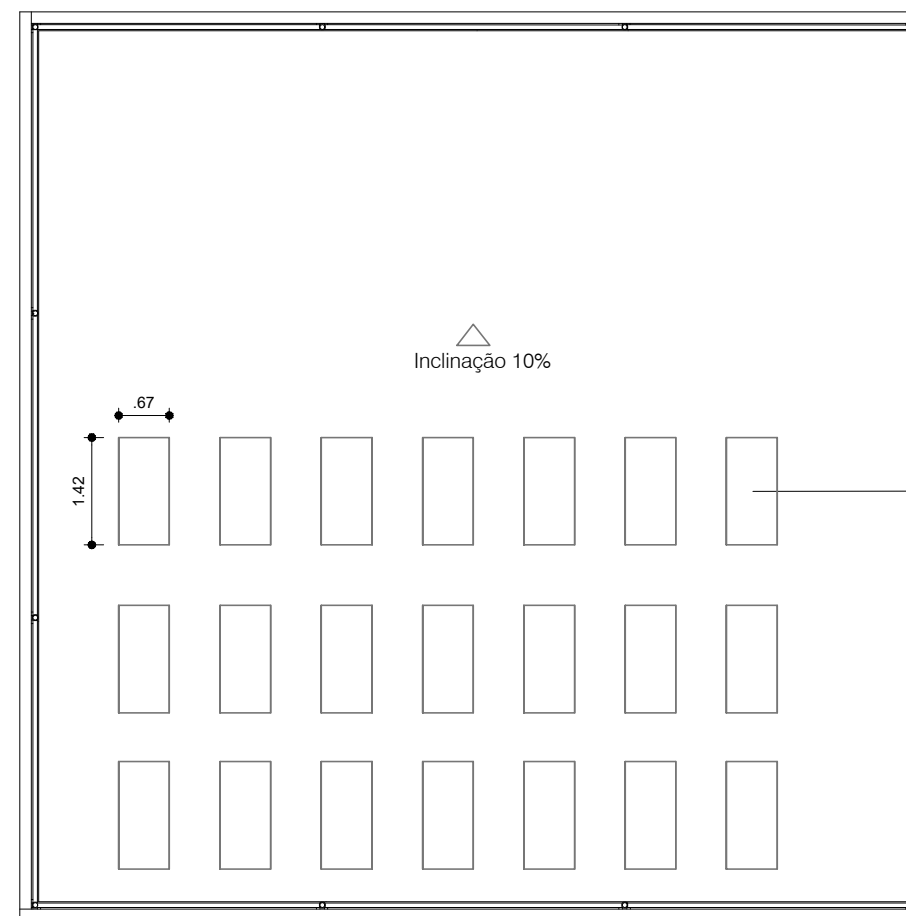
Detalhamento estrutura

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO	DISCIPLINA: TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	ESCALA: 1/100
DOCENTE: PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	DISCENTES: ALINE JORDANA F. CARDOSO	PRANCHA: 07/09



Planta fachada

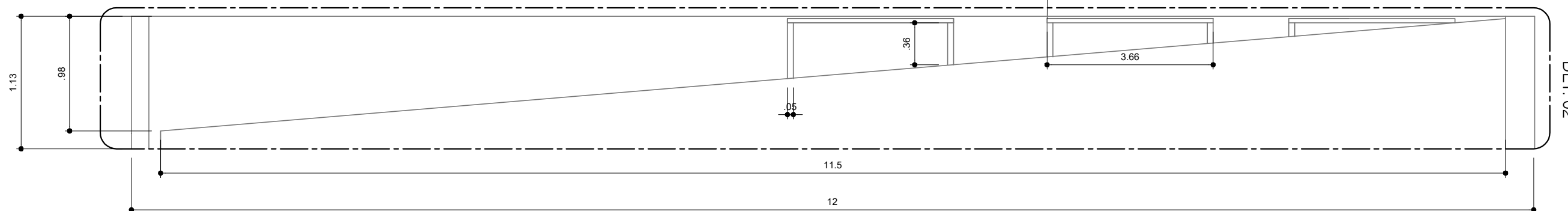
ESC. 1:100



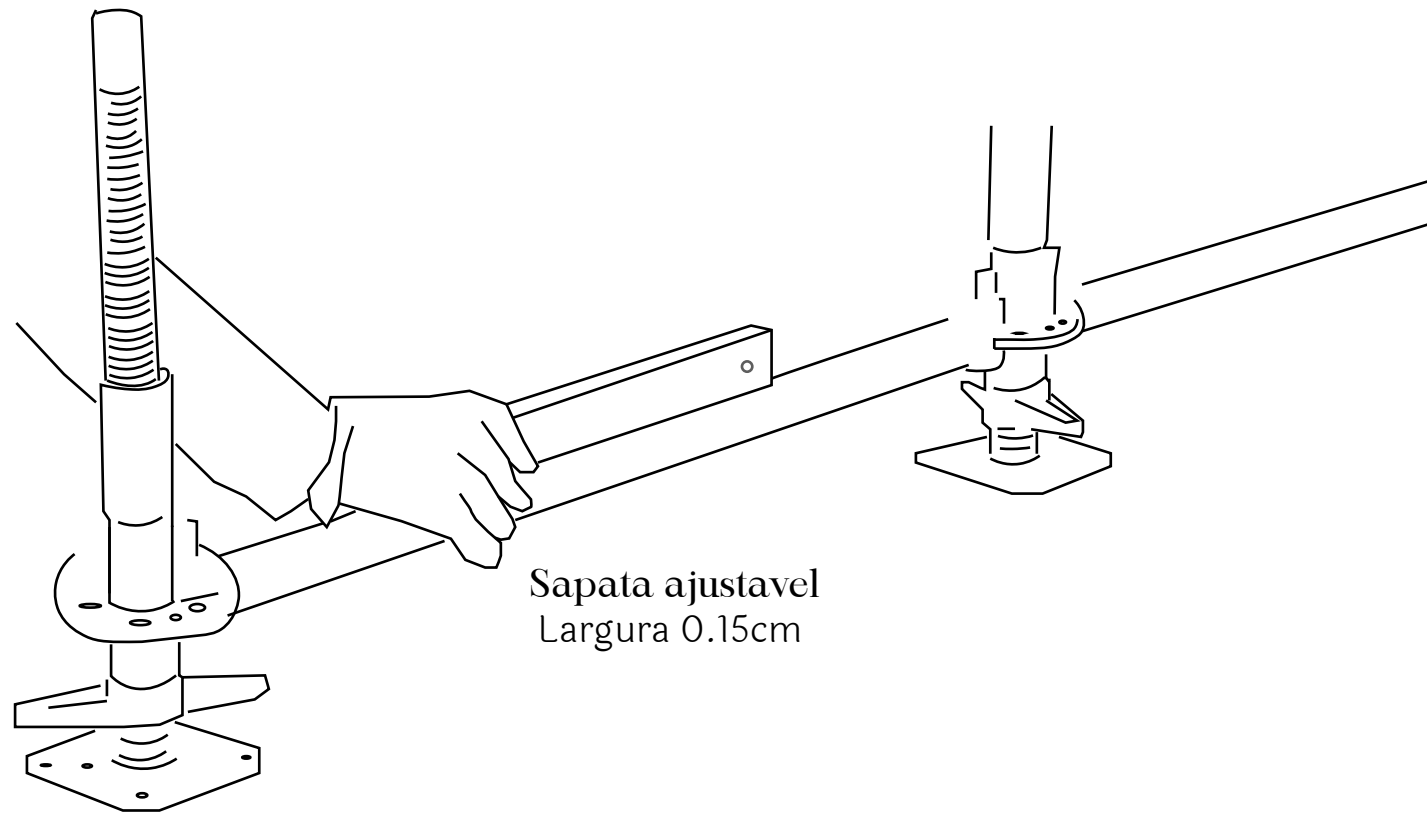
Planta cobertura painel solar

ESC. 1:100

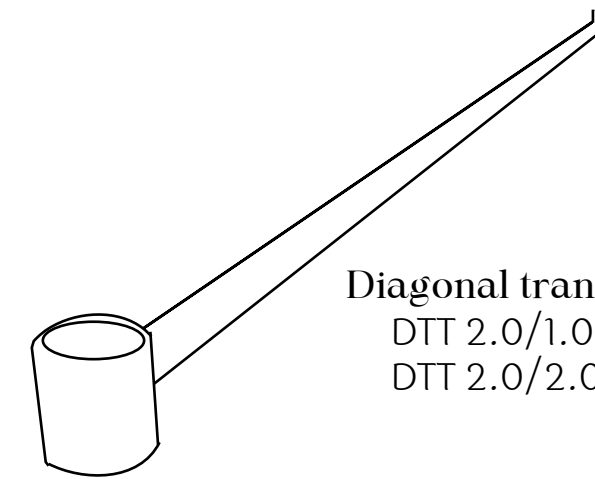
Painel solar fotovoltaico Renesola
JC150M-12Gb (150Wp) em shed



CURSO:	DISCIPLINA:	ESCALA:
ARQUITETURA E URBANISMO	TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO - TFG (TCC)-2023/1	1/100
DOCENTE:	DISCENTES:	PRANCHA:
PROF. ME. JOYCE DE ARAÚJO M.	ALINE JORDANA F. CARDOSO	08/09



Sapata ajustavel
Largura 0.15cm



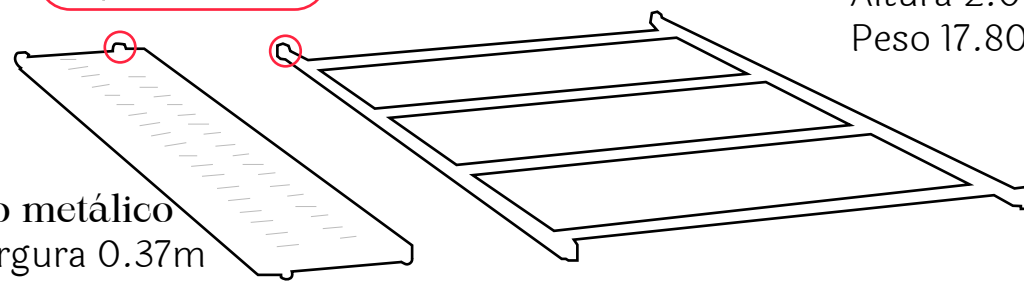
Diagonal transversal tubular

DTT 2.0/1.0 Largura 1.55m
DTT 2.0/2.0 Largura 2.05m

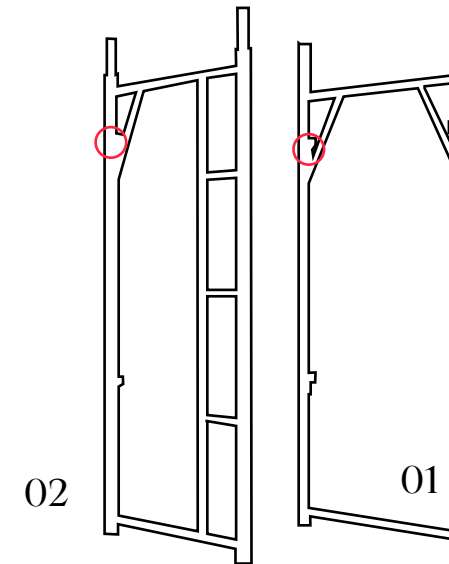
Utilizada para eliminar a torção, possibilitando esquadro perfeito



Estrado horizontal
Largura 1.20m
Altura 2.00m
Peso 17.80kg



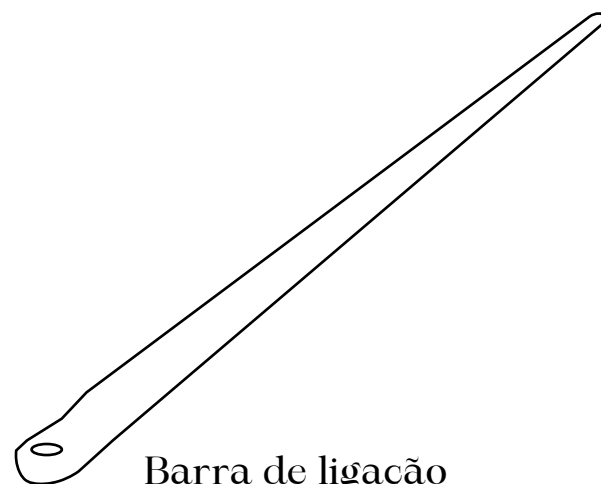
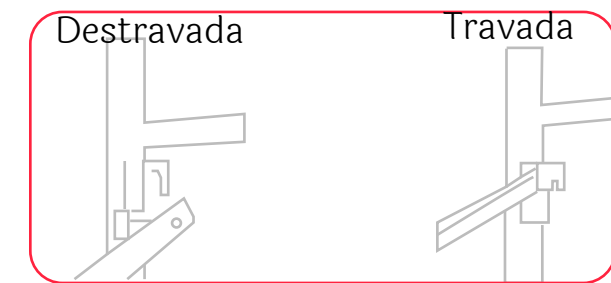
Piso metálico
Largura 0.37m
Altura 2.00m
Peso 15.47kg



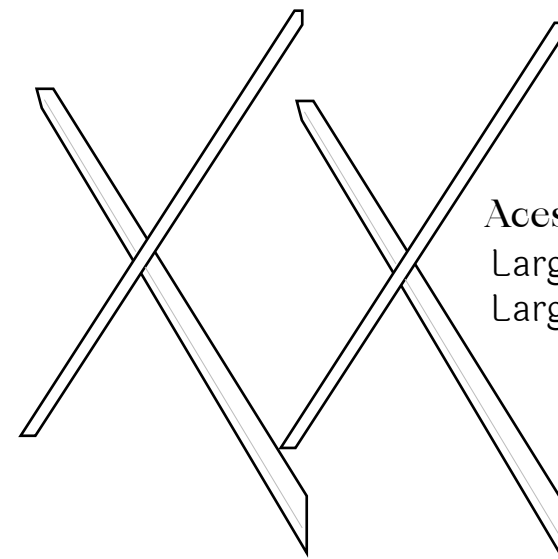
Quadros verticais 01 e 02

01 Largura 1.20m Altura 2.00m Peso 18.40kg
02 Largura 1.20m Altura 2.00m Peso 21.60kg

Detalhe da trava Gravitacional



Barra de ligação
Largura 2.05m
Peso 2.30kg



Acessórios para travamento

Largura 2.05m
Largura 1.00m