



A UTILIZAÇÃO DO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO NA PRODUÇÃO DE MAQUETES NO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

*Thiago de Jesus Marques
Guilherme Silveira Simões
Amanda Marques Azevedo*

Universidade São Lucas Porto Velho - UNISÃOLUCAS - RO

Área: Ciências Sociais Aplicadas

Introdução: Desde que surgiram as primeiras projeções cinematográficas, os filmes têm cativado a atenção e a imaginação de todos, para criar vários cenários, a indústria cinematográfica costuma usar modelos arquitetônicos. O desenvolvimento da observação arquitetônica utilizando referências é de grande importância para estudos de projeto e pré-dimensionamentos, além de que a utilização de cenas cinematográficas cativa os alunos a desenvolverem modelos cada vez mais criativos e surpreendentes. **Objetivo(s):** Apresentar sobre prática extraordinária no ensino superior e desenvolver a competência de elaboração de projetos arquitetônicos de ambientes construídos através do uso de cenas do cinema. **Relato de Experiência:** A utilização de cenas cinematográficas faz com que os alunos se empenhem na realização das atividades propostas ao mesmo tempo que gera um desafio para soluções inovadoras para modelagem de cada maquete. Para o desenvolvimento dessa atividade a mesma foi desenvolvida em dois momentos, no primeiro momento os discentes do curso de Arquitetura e Urbanismo passam por uma introdução aos elementos de maquete realista, simulando materiais reais, e logo em seguida é solicitado que realizassem maquetes na escala 1:25 de algum cenário da cultura popular, tais como filmes, séries, novelas e afins, deixando-os livres para escolher e criar. No segundo momento ocorre a etapa de apresentação e avaliação, sendo a apresentação realizada em conjunto em sala de aula e fotografada para divulgação nas redes sociais do curso, a avaliação se dá pela composição da maquete, estrutura, escala, acabamento de corte das peças e das colagens, a verossimilhança dos materiais reais que são apresentados e a composição da maquete como um todo. **Resultados/Discussão:** Ao deixarmos os discentes livres para escolherem a cena que irão modelar, faz com que os alunos se envolvam mais no desenvolvimento das atividades propostas e desenvolvam a habilidade de criar ambientes com os mais variados materiais. Com isso, os alunos sentem-se motivados a procurar, dentro de suas preferências, locais de grande impacto, seja arquitetônico, visual ou narrativo. Dentre os resultados feitos, foram apresentadas maquetes com as mais variadas temáticas, como a cafeteria da série Friends, o banco da série La Casa de Papel, o Trono de Ferro de Game of Thrones e outros locais de relevância para os alunos. Dessa forma, fica evidente que o uso de estratégias cada vez mais atrativas para o desenvolvimento de metodologias ativas no âmbito acadêmico de ensino superior, faz com que os alunos se envolvam cada vez mais e apresentem os mais diversos resultados arquitetônicos. **Considerações Finais:** O objetivo é que os alunos desenvolvam



cada vez mais seu lado criativo e de soluções de problemas ao que se refere ao uso dos mais variados materiais na representação de protótipos em âmbito acadêmico e posteriormente na vida profissional. O foco avaliativo é na semelhança com os materiais e questões de proporção, onde o aluno consegue ter noções para projetos futuros e crescimento profissional, tudo no início do curso de Arquitetura.

Palavras-chave: Ensino. Maquetes. Arquitetura. Urbanismo.