



## PROPOSTA ARQUITETÔNICA PARA A IMPLANTAÇÃO DE UM NOVO CINEMA NA CIDADE DE SINOP-MT

MARIA CARLA SOUZA DE CASTRO FABRICIO<sup>1</sup>  
VALESCA RAQUEL FERREIRA DE MATOS<sup>2</sup>

**RESUMO:** Na história do mundo o cinema tem aparecido desde a época em que os homens ainda moravam em cavernas, por meio de desenhos nas paredes e a utilização da luz de tochas. A arte de imitação do real sempre esteve presente na humanidade, e com ela veio a procura pela ilusão de movimentação, surgindo então dispositivos que conseguem gravar e manipular cenas que são dispostas em uma nova história de acordo com o desejo do autor. O intuito do presente trabalho foi proporcionar um novo espaço de interação cuja principal função seja a projeção de obras cinematográficas, criando um ambiente que afete positivamente o público da cidade de Sinop, onde até o ano de 2022 se encontrou com apenas um cinema relativamente pequeno no município, ignorando os desejos dos usuários e falhando em acompanhar as necessidades criadas a partir do crescimento acelerado da cidade em questão. No referencial teórico foi apresentado o contexto histórico do cinema e seus benefícios à sociedade. Por fim, a pesquisa expôs a importância do cinema e a necessidade de um respectivo local para sua apresentação, em específico na cidade de Sinop-MT e por meio disto foi projetado um cinema que ofereça um espaço adaptado à população, tendo como função oferecer um ambiente de encontro social e cultural, e assim criando um projeto multifacetado e dinâmico. A coleta de dados ocorreu por meio da utilização de artigos acadêmicos de revisão bibliográfica retirados de diversas plataformas e bancos de dados e aplicação de questionário.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Cinematografia; Espaço Urbano

## ARCHITECTURAL PROPOSAL FOR THE IMPLEMENTATION OF A NEW CINEMA IN THE CITY OF SINOP – MT

**ABSTRACT:** In the world's history, cinema has been appearing since the age humans still lived on caves, through drawings on the walls and the use of torch light. The art of imitation of the reality has always been present in human beings, and with it came the search for the illusion of movement, and so, devices that manage to record and manipulate scenes that are arranged in a new story according to the author's desire were created. The purpose of this work is to provide a new space of interaction whose main function is the projection of cinematographic works, creating an environment that positively affects the public of the city of Sinop, where until the year 2022 has only one relatively small cinema in the municipality, ignoring the desires of users and failing to keep up with the needs created from the accelerated growth of the city in question. In this theoretical framework is presented the historical context of cinema and its benefits to society. Finally, the research exposes the importance of cinema and the need for a respective place for its presentation, in particular

<sup>1</sup> Bacharel em Arquitetura e Urbanismo. Curso de Arquitetura e Urbanismo. Centro Universitário Fasipe - UNIFASIFE. Endereço eletrônico: souzamiram@gmail.com.

<sup>2</sup> Professora especialista em Docência para o Ensino Superior, Centro Universitário Fasipe – UNIFASIFE. Endereço eletrônico: valesca.arq@hotmail.



in the city of Sinop – MT and this data was used to create plans for a movie theater that has both social and cultural function, and that way creating a multifaceted and dynamic project. Data collection occurred through the use of academic articles taken from various platforms and databases and the application of a questionnaire.

**KEYWORDS:** Audio-visual; Cinematography; Urban space

## 1 INTRODUÇÃO

O cinema impressiona pela sua habilidade de fazer o espectador sentir que as fantasias e histórias na tela são tão vividas quanto sua própria realidade (Bernadet, 2017). A cinematografia pode relatar eventos reais e criar fantasias tão convincentes que o cérebro humano se envolve emocionalmente. As salas de cinema evoluíram de pequenos espaços a grandes palácios cinematográficos, que eventualmente deram lugar a salas em shopping centers, integrando-se à cultura comercial (Silva, 2014).

Como outras formas de arte, os filmes criam um mundo imaginário subversivo, desafiando o subconsciente a pensar de forma diferente, desenvolvendo raciocínio crítico e inteligência emocional. Assim, obras cinematográficas, que serviram como instrumentos de comunicação em massa, tornaram-se formas alternativas e didáticas de obter momentos edificantes (Oliveira, 2014).

Além disso, o cinema aglutina comunidades, criando pontos de convergência que fomentam interações sociais significativas. Whyte (1980) destaca que a dinâmica social em ambientes cinematográficos é vital para o bem-estar e coesão das cidades. Compartilhar experiências cinematográficas proporciona um denominador comum que transcende barreiras individuais, promovendo interconectividade e reforçando laços comunitários.

A cidade de Sinop – MT vem crescendo em um ritmo acelerado (Fator MT, 2023), porém de acordo com a Prefeitura (2022), quando se diz respeito a espaços de turismo e lazer. Relatos da população sobre o cinema atual, coletados nos tópicos de pesquisa desse documento, indicaram que fatores como preço, infraestrutura e localização dificultam a frequência ao cinema, e Silva (2014) argumenta que a evolução das cidades prejudicou a conexão cinema-cidade, sendo este distanciamento nocivo à sociedade.

Assim, o presente trabalho teve como propósito responder à questão: Como projetar um cinema que satisfaça os desejos e necessidades da população, ao mesmo tempo os estimulando a interagir com o mundo do audiovisual? Desse modo, o objetivo principal do trabalho visou avaliar a viabilidade e relevância da instalação de um novo cinema em Sinop-MT, com base em pesquisa bibliográfica, buscando criar um ambiente que inspire a apreciação cinematográfica. Através de uma abordagem arquitetônica, pretende-se analisar a relação entre o cinema e as necessidades locais, enriquecendo a oferta cultural da cidade com um espaço que promova entretenimento, interação social e cultural, contribuindo para a vitalidade urbana e desenvolvimento da região.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 Introdução à linguagem audiovisual

De acordo com a Academia Internacional de Cinema (2021), a linguagem audiovisual nada mais é do que a agregação de dois elementos: o visual e o sonoro. Os exemplos mais comuns deste tipo de mídia são a televisão, cinema e vídeos em geral. O



cinema é composto basicamente por uma junção de imagens sequenciais, que, transmitidas em uma determinada velocidade faz com que o cérebro humano identifique como um movimento real (Camelo, 2022).

O termo “cinema” em português vem diretamente do francês “cinéma”, uma versão abreviada de “cinématographe”, nome dado à máquina que projeta uma série de fotografias rapidamente para criar a ilusão de movimento. Essa palavra tem raízes no grego “kinemat”, combinando “kinema” (movimento) e “graphein” (gravar) (Veschi, 2019).

George Méliès e os irmãos Auguste e Louis Lumière, inventores do “cinematógrafo”, foram fundamentais para o desenvolvimento do cinema. O cinematógrafo ganhou destaque durante a Revolução Industrial no fim do século XIX, consolidando-se como um poderoso veículo cultural e econômico, capaz de disseminar ideologias e apreciação tecnológica. O cinema emergiu como um espelho da realidade, muitas vezes ocultando seu lado artificial (Bernadet, 2017). O cinematógrafo registra uma sequência de imagens estáticas que, ao serem projetadas em rápida sucessão, criam a ilusão de movimento, conhecida como cinesia. Esse fenômeno gera respostas cerebrais à necessidade de continuidade de ações, uma característica fundamental da experiência visual humana (Freitas, 2015).

O cinema só começou a ser estudado nas instituições acadêmicas brasileiras a partir do século XXI, permanecendo um campo com vasto conhecimento inexplorado (Capelato et al., 2011). Simis (2017) relata que o Brasil entrou na arte cinematográfica em 1896, com a chegada do “omniographo”. A primeira década do cinema no Brasil foi fraca, com cinemas ambulantes economicamente irrelevantes e poucas salas de exibição concentradas em São Paulo e Rio de Janeiro. O atraso no desenvolvimento desse comércio deveu-se à tardia integração da energia elétrica no país (Araújo, 1976).

A partir da década de 1920 o cinema brasileiro começou a se desenvolver, com eventos importantes como a fundação do primeiro clube de cinema em São Paulo, o lançamento da revista ‘Cinearte’ no Rio de Janeiro, e novos lançamentos de filmes brasileiros (Sadoul, 1963). O período a partir de 1923 é conhecido como “Ciclo Regional” (Schwarzman, 2004), com produções em diversas regiões do Brasil. Bordwell (1997) afirma que a busca por um estilo cinematográfico próprio e espaço na história nacional faz parte da estética do cinema.

Em 2020, a Agência Nacional do Cinema (Ancine) divulgou no Observatório do Cinema e do Audiovisual uma pesquisa sobre a arrecadação do setor audiovisual no Brasil entre 2015 e 2018. A área ocupa o quinto lugar entre as atividades economicamente mais relevantes no país, superando indústrias farmacêutica e têxtil. Este mercado abrange TV aberta, TV fechada, área institucional, publicidade, plataformas de streaming, cinema e redes sociais.

## **2.2 O cinema como escola e cultura**

Ferro (1992) defende que o filme não é só um produto, mas sim uma parte da história, chegando ao ponto de procurar criar uma ciência, nominada por ele como a “sócio-história cinematográfica”, com base na sua visão de que um filme é composto não só de ilustrações, mas também das convicções dos criadores e do corpo social que o engloba.

Assim como a fotografia, o cinema é a criação de uma arte não verbal, exigindo um alto nível de percepção cultural para o domínio total da obra, e criando curiosidade naqueles que não obtém o entendimento completo (Mcluhan, 1964). Para que seja alcançado o entendimento correto de uma obra é necessário a análise tanto dos fatores objetivos e subjetivos presentes no filme, quanto as informações que nem se quer são citadas, como



as características de seu criador, o tipo de expectador que o mesmo visa alcançar e até a gestão governamental da época relacionando-o com o período em que foi produzido, e tendo em vista que obras cinematográficas não são dependentes de textos escritos (Ferro, 1992).

Júlio (2007) afirma que o cinema seja a manifestação artística mais importante do século XX, proporcionando a maior influência cultural neste período. Pode-se dizer que em uma comparação com a literatura, uma obra cinematográfica é mais direta e de fácil entendimento, já a utilização em conjunto do cinema e a literatura criaria um método que, além de conseguir comparar obras em seu formato literário com sua adaptação cinematográfica, que consequentemente traria leituras diferentes de um mesmo texto, o cinema também obtém a qualidade de transformar conteúdos difíceis em cenas claras e sucintas, criando ótimas oportunidades de uso didático por professores e educadores.

### **2.3 A cenografia como fator de indução da percepção do espaço**

A cenografia compõe uma das faces da arquitetura como uma ciência construtiva e demonstração artística, transpassando emoções e interpretações únicas pela construção do espaço, podendo criar ilusões de acordo com o desejo de seus criadores. O estudo do cinema gera melhor compreensão da história passada e da atualidade e cria melhores questionamentos nos meios da arquitetura, urbanismo e ambiental sobre as trajetórias que as cidades estão seguindo. A autora citada também nota a carência de estudos que intersectem as ciências da arquitetura e do cinema, e tal explorações causariam uma evolução na perspectiva de mundo do indivíduo (Amorim, 2019).

Para o historiador de arte Gombrich (1995), a recriação exata da realidade em qualquer meio é inatingível, o que torna a arte uma representação da realidade do próprio artista, programada para que o nível de ilusão se baseie no quanto o observador se deixa ser iludido.

Em contraponto, pela abordagem da psicanálise, Baundry (1986) defende que a ilusão de realidade imposta pelo cinema é predominantemente dependente das condições subjetivas em que o espectador é colocado ao integrar uma sessão de cinema, as quais segundo ele, impõem as reações físicas do sono, afetando a capacidade do indivíduo de distinguir a arte e o real, assim como ocorre nos sonhos.

Pode-se concluir então que a arte pode influenciar na visão do mundo dos indivíduos de vários modos, sendo eles de acordo com a visão realista do mundo do artista, de acordo com a análise dos expectadores, que juntos montam uma nova perspectiva de como a realidade deve se mostrar, ou até mesmo implicando na arte o futuro, como os artistas vanguardistas já expuseram ser possível. Os modos citados são práticas que alteram os modos de percepção do espaço e os modos que o indivíduo o experiencia (Azambuja, 2015).

### **2.4 A evolução dos locais de exibição**

No início as obras cinematográficas eram apresentadas somente em formato de curta-metragem, evoluindo com a revolução industrial para longa metragens, tecnologia 3D, efeitos sonoros e cores. Existem 3 tipos de cinema: os de uma tela, complexo (múltiplas salas de projeção na mesma edificação) e a céu aberto (com tela temporária e localização podendo ser alterada com facilidade, como os Drive-ins norte americanos) (Hasnan, 2019).

No Brasil o primeiro aparecimento das salas de cinema foi em forma de enormes espaços luxuosos nas ruas mais movimentadas das principais cidades do país. Na década de 1960 São Paulo era conhecida como a cidade com mais cinemas no mundo, que foram



desaparecendo com o tempo (Simões, 1990). Atualmente, o Brasil alcançou 1.860 salas em funcionamento no fim do ano de 2020, o que indica uma queda de 47% comparando com o ano de 2019, alcançando o menor valor histórico desde 2003. Este impacto foi uma consequência direta da pandemia de Covid-19 que ocorreu no mundo, o que levou ao fechamento de diversos estabelecimentos (ANCINE, 2022).

## **2.5 A contribuição do cinema como um local de interação social**

É afirmado por Aranha (1993) que as experiências nas relações sociais influenciam diretamente no desenvolvimento interpessoal do sujeito, o que interfere na construção emocional e cultural do mesmo, o que leva a impactos em toda a sociedade.

Os cinemas se tornaram com o tempo um importante espaço para a reunião de pessoas, com o objetivo conjunto de experienciar uma obra cinematográfica, acabando por criar interações entre os indivíduos na antecipação e discussão do filme, as quais são momentos fundamentais para a criação de um ambiente urbano saudável (Whyte, 1980).

Há dois tipos de interações sociais: as ativas e passivas, havendo a ocorrência de ambas em um ambiente de um cinema. A ativa ocorre quando há uma reunião de pessoas sem uma atividade em comum, como nas áreas de convivência. Já as interações ativas são caracterizadas por atividades coletivas, exemplificada por pequenos grupos que se reúnem para ir ao cinema e conversam entre si (Goffman, 2013)

Um estudo conduzido em 9 shoppings de Singapura em 2009 comprova que os cinemas ainda são relevantes, mesmo na era digital marcada por plataformas de streaming e internet, tendo a interação social e a experiência singular como as maiores contribuições para a sobrevivência da cultura cinematográfica. Ooi e Sim (2007) descobriram que a presença de um cinema em um shopping incita 72% dos clientes a frequentar o local mais vezes e 25% dos entrevistados responderam que vão exclusivamente no cinema, ainda sim atraindo visitantes ao espaço comercial.

## **2.6 Conforto ambiental nas salas de cinema**

Conforto térmico é definido como a condição satisfatória do indivíduo em relação à temperatura que o rodeia (ASHRAE, 2004). Se mostra crucial em salas de cinema, influenciando o contentamento dos clientes para com o comércio e então influenciando na arrecadação de receita, o que se torna mais preocupante quando o controle térmico interage diretamente com o gasto energético, um dos custos fixos do estabelecimento, podendo colocar em risco a existência do estabelecimento (Grandclément, 2015). O ar-condicionado cumpre um papel fundamental nas salas de cinema já que pelo ambiente sendo enclausurado o método de ventilação cruzada se torna inviável, o que torna necessário o uso das máquinas, usadas de acordo com a carga térmica da sala, quantidade e movimentação de seus frequentadores (Webarcondicionado, 2018).

Em relação ao conforto acústico, se faz necessário o controle de ruídos com um tratamento adequado, determinando a qualidade do controle das fontes de som e controlando a reverberação e absorção pela estrutura da construção e revestimentos, por isso sendo necessário dada importância à escolha dos materiais, como painéis acústicos, vidros acústicos e selantes à prova de som e só depois da finalização que é testado o desempenho do local (Souza, 2021).

Barbosa (2010) defende que as especificações de iluminação afetam o ser humano não só visualmente como também fisiologicamente. Sendo assim, o ambiente influencia a satisfação do usuário com o espaço, o que causa alteração na produtividade e comportamento do indivíduo. A biologia humana é dependente da luz solar, porém com a



utilização de iluminação artificial se tornou predominante atualmente, causando alterações em consumo de energia elétrica e o surgimento de investigações sobre a diferença entre os tipos de luz sobre o organismo humano. Com a luz natural, a sombra se forma em relação à posição do sol naturalmente, já em um ambiente totalmente iluminado artificialmente, o contraste entre luz e sombra é o que oferece maior acuidade visual, ao mesmo tempo que afeta sensações e condutas. Para criar tal ação é necessário o controle e planejamento dos focos de luz, tanto de sua quantidade, direção e foco. Iluminação e movimento são as duas propriedades que mais chamam a atenção humana, se explicando assim o sucesso do cinema e televisões.

## **2.7 A cronologia dos cinemas de Sinop**

De acordo com Benfica (2020), com base em relatos de moradores, o primeiro contato entre os residentes de Sinop e o mundo cinematográfico ocorreu graças ao Cine Teatro Amazonas, num ambiente muito simples e precário, localizado no estacionamento do mercado Machado do centro, sendo um dos poucos locais de lazer e entretenimento no início da cidade.

No ano de 2008 foi inaugurado o supermercado Machado Super Center, que foi considerado um dos maiores empreendimentos do interior do estado na época. O estabelecimento contava com um modelo similar ao de um shopping, formado por 18 lojas além do supermercado, sendo uma delas o cinema denominado “Cine Center”. O estabelecimento foi instalado no bairro São Cristóvão, com um total de 18 mil metros quadrados de área (Redemachado, 2022).

No cenário atual, de acordo com o próprio site do Cine Center (2022), o cinema passou por um processo de revitalização substancial. Nesse investimento foram restauradas as três salas de projeção, colocando as mesmas em um patamar de qualidade sonora e visual aprimorado. A experiência dos expectadores foi enriquecida com a inclusão de poltronas novas e uma abordagem moderna foi adotada e, relação ao design, impactando a fachada, a entrada, a bomboniere e a própria logomarca da instalação. Com a finalização, a reinauguração foi apresentada no dia 24 de novembro de 2021.

Em 2017 foi noticiado no canal de notícias GCnotícias (2017) que o Shopping Sinop contaria com uma filial da rede de cinemas Cinemark que comandariam as 4 salas de projeção de 170 poltronas cada, 2 delas obtendo tecnologias 3D atualizadas e todas com organização em formato Stadium, ou seja, poltronas organizadas em degraus. O Shopping foi inaugurado com sucesso no dia 28 de outubro de 2021, porém em seu site oficial (2022) foi citado o cinema Cinemark e demarcado como “Em breve”. Conforme a reportagem veiculada pela revista Fator MT (2023) o Shopping Sinop organizou uma colaboração com a rede de cinemas nacional Moviecom, visando introduzir um complexo cinematográfico de destaque. O projeto abriga uma capacidade para 900 espectadores distribuídos em seis salas de exibição, com destaque à versatilidade nas poltronas, que são oferecidas nos modelos convencional, executivo e vip, contemplando variadas preferências de conforto. A previsão da inauguração foi anunciada para o mês de julho de 2023.

## **3 METODOLOGIA DE PESQUISA**

A metodologia qualitativa prioriza a compreensão de um tema, focando em informações não quantificáveis que podem gerar novas ideias, buscando explicar o fenômeno sem a interferência de julgamentos do pesquisador. Suas características incluem



descrever, assimilar e explicar fatos, respeitar os objetivos dos estudos de base, e obter resultados autênticos (Gerhardt; Silveira, 2009). Com a abordagem qualitativa, esse estudo incorporou uma revisão bibliográfica exploratória, reunindo informações de pesquisas já existentes sobre um tema específico, visando a compreensão do assunto e possibilitando a criação de objetivos, limitações e hipóteses (Markoni; Lakatos, 2016).

De acordo com Ghiglione e Matalon (1993), o questionário é uma ferramenta essencial em pesquisas sociais, sendo rigorosamente padronizado tanto em ordem quanto em conteúdo. Sendo este o método escolhido para a coleta de dados, foi realizado um questionário (APÊNDICE) de nove questões personalizadas, sendo elas objetivas ou de múltipla escolha, disponível para os entrevistados por meio da plataforma Google Forms, com a função referencial de projeto e sustentação da necessidade da criação de um novo cinema na cidade de Sinop-MT.

Para o embasamento do projeto arquitetônico foram selecionados três estudos de caso em diferentes locais, como Dinamarca, São Paulo, e Cuiabá. Adicionalmente, uma breve análise do cinema local, o Cine Center, também foi realizada. O estudo foi integralmente documentado no programa Word e para a apresentação final perante a banca avaliadora foi utilizado a plataforma PowerPoint, também incluída no Microsoft Office 365.

Os detalhes e planejamentos referentes ao projeto arquitetônico serão realizados utilizando as ferramentas AutoCAD 2022, SketchUp Pro 2022 e para renderizar, o Lumion 11.5.

## 4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS

### 4.1 Análise de dados

As questões foram elaboradas com base nas informações analisadas nos artigos compilados neste estudo, finalizando com 9 perguntas que no final de 3 dias alcançou um total de 100 pessoas, onde 51% dos entrevistados são do sexo feminino e 49% do sexo masculino, e com as faixas etárias divididas em: 6% menor que 18 anos; 58% entre 18 e 28 anos; 13% entre 29 e 40 anos; 23% acima de 40 anos.

A pergunta inicial do questionário foi “Em qual município você reside?”, no qual 87% das respostas vieram de residentes de Sinop, Mato Grosso, 5% em Sorriso, 1% em Santa Carmem e 7% em outras localizações. Verificou-se que 83% dos entrevistados conhecem o cinema em questão, 7% não conhecem e 10% já ouviram falar, mas nunca foram ao local.

Em seguida, quando questionados quais os aspectos mais importantes em um cinema, obtendo múltiplas escolhas e tendo a possibilidade de escolher mais de uma opção, 67% assinalaram “Infraestrutura”, 61% responderam “Preço”, 28% marcaram “Comida”, 65% escolheram “Filmes em cartaz”, 82% assinalaram a opção “Sala de cinema de alta qualidade”, 27% marcaram “Localização” e 1% utilizou a opção de deixar a própria opção: “Conforto”.

De acordo com a questão “Quais são os impedimentos que você enfrenta para ir ao cinema?”, 39% dos entrevistados identificam a infraestrutura como um dos impedimentos, 47% assinalaram “Preço”, 10% escolheram a opção “Comida”, 44% veem os filmes em cartaz como impedimento, 37% identificam as salas de cinema de baixa qualidade como um obstáculo, 37% são restringidos pela localização, 2% pensam que falta conforto e 4% tinham a falta de costume e tempo como empecilho para frequentar o cinema. Como resultado, 61% das respostas assinalaram que gostariam de uma área de convivência em um espaço aberto, 71% marcaram que gostariam de uma



cafeteria/lanchonete, 43% gostariam de um espaço multiuso, 55% veem como importante um estacionamento e 1% vê como necessário a adição de um espaço VIP.

Ao considerar os dados obtidos relativos à pergunta sobre a relevância da introdução de um novo cinema em Sinop-MT, é evidente que a maioria dos entrevistados reconhece a significância dessa iniciativa. A proporção de 72% assinalando ser “muito importante” reflete um forte consenso quanto à necessidade e ao valor deste empreendimento para a localidade. Adicionalmente, 12% dos participantes apontam que tal empreendimento ainda é considerado “importante”, somando-se a um grupo substancial que reconhece a relevância do cinema para a comunidade.

## 5 MEMORIAL DESCRITIVO

### 5.1 Contextualização da cidade de Sinop

De acordo com o site de sua prefeitura (2022), Sinop é um município brasileiro do estado de Mato Grosso, na Região Centro-Oeste do Brasil. Sua fundação foi causada pela política de ocupação da Amazônia Legal, iniciado na década de 70 pelo Governo Federal sua nomenclatura vem do nome da colonizadora que a fundou, no dia 14 de setembro de 1974, a “Sociedade Imobiliária Noroeste do Paraná”, também conhecida como Sinop Terras S/A, liderado por dois empresários: Ênio Pipino e João Pedro Moreira de Carvalho.

A população estimada da cidade em 2021 é de 148.960 habitantes com base nos dados da Prefeitura de Sinop (2022), flutuando até 200 mil e está entre os maiores municípios do estado do Mato Grosso, tanto que é referenciada como a Capital do Nortão. Em 2018, Sinop tinha um PIB per capita de R\$ 45.050,74 e população estimada de 148.960 pessoas (IBGE, 2021). Quando se trata de turismo e eventos de lazer no município, a Prefeitura Municipal de Sinop (2022) cita o Torneio de Pesca Esportiva com Iscas Artificiais, a Feira Náutica, o Centro de Eventos Dante de Oliveira com o maior auditório do estado, o parque esportivo anexo ao Parque Gigante do Norte, Memorial Rogério Ceni, o Parque Florestal, a Norte Show, o Rio Teles Pires e a Catedral Sagrado Coração de Jesus e outros templos.

### 5.2 Terreno

O terreno escolhido para o desenvolvimento da proposta do projeto arquitetônico do cinema fica localizado na esquina da Avenida dos Ingás com a Avenida dos Tarumãs, incluindo a esquina da Rua das Tamareiras e Avenida dos Ingás, ao lado da rotatória P-21, no Jardim Maringá, cidade de Sinop-MT, unificando os lotes 01 ao 11 e lotes 26 a 31 da quadra 33, indicados pelos números prediais 1644, 1637, 1621, 1605, 2285, 2305, 2327, 2345, 2367, 2385, 2024, 2008, 1992, 1976, 1960 e 1944, respectivamente, totalizando uma área de 12.670,11 metros quadrados e 452,54 metros de perímetro, indicado pela Figura 1 abaixo.

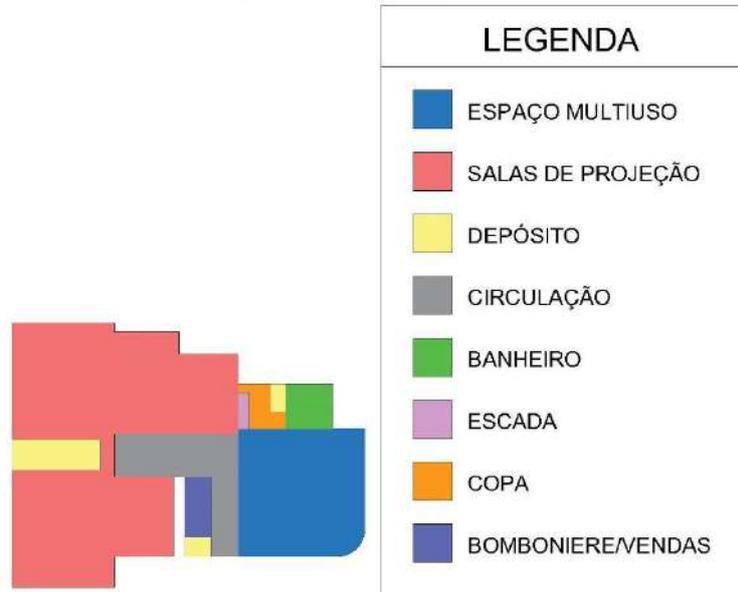
O terreno inteiro possui como confrontante ao Norte a Avenida dos Tarumãs, com 130,50 metros; ao Sul a Rua das Tamareiras, com 129,69 metros; ao Leste a Avenida dos Ingás, com 64,15 metros; a Oeste os lotes 26 e 11, números prediais 2024 e 2385 respectivamente, com o comprimento de 90 metros e a parte confrontando a rotatória P-21 conta com 37,61 metros. A localização espacial referente à área da cidade escolhida é apoiada por ser em um espaço central da cidade, estando a cerca de 1,5 km do centro, podendo ser acessado por meio de carros, motocicletas ou transportes público e cercado por duas Avenidas de grande porte e importância, podendo haver fácil acesso por ambas.





Cada setor foi posicionado com base em critérios de fluxo, acessibilidade e proximidade funcional

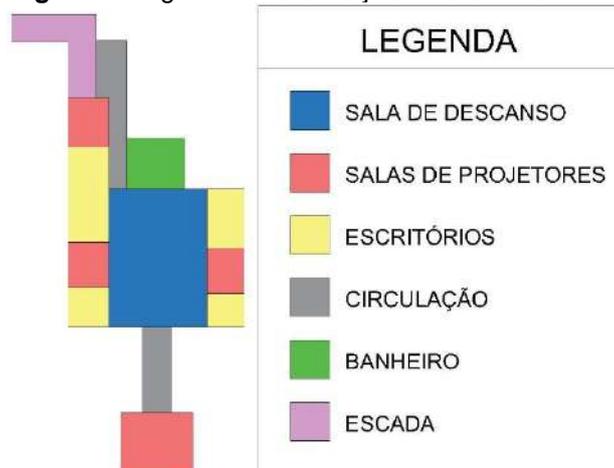
**Figura 2:** Legenda e setorização da área térreo.



Fonte: Própria (2024).

A legenda apresentada representa a setorização do mezanino do cinema, onde estão concentrados ambientes técnicos, administrativos e de apoio para os funcionários. Cada cor indica uma função específica, facilitando a organização espacial e o entendimento das funções de cada ambiente, observado na Figura 3 a seguir.

**Figura 3:** Legenda e setorização da área mezanino.



Fonte: Própria (2024).

## 5.5 Partido

O partido projetual do trabalho foi inspirado na própria história do cinema mundial, que evoluiu ao longo dos anos como um símbolo de inovação, arte e entretenimento. Incorporar a trajetória histórica do cinema na construção não é apenas uma homenagem às transformações culturais que o cinema proporcionou, mas também uma forma de

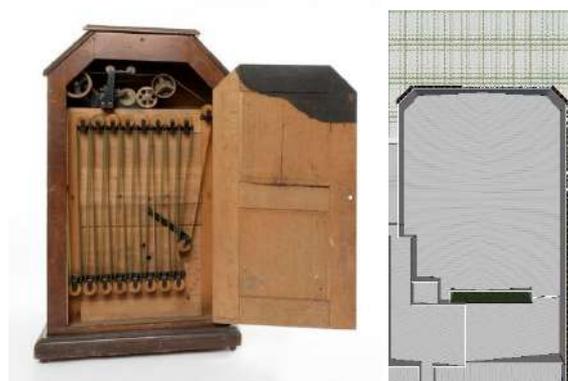


envolver o público em uma experiência que vai além das projeções. A escolha desse partido foi fundamentada na importância cultural e histórica do cinema, que evoluiu como um reflexo das transformações sociais e tecnológicas da história da humanidade.

Ao adotar a história do cinema como conceito norteador, o projeto arquitetônico buscou evocar os momentos emblemáticos e traduzir sua relevância em elementos construtivos e espaciais. A arquitetura se torna, assim, uma representação física da narrativa visual, onde cada aspecto do design dialoga com uma etapa histórica, proporcionando ao usuário uma experiência não apenas de entretenimento, mas também de aprendizado e apreciação pelo cinema como arte. A ideia de incorporar a história do cinema como partido arquitetônico reflete-se em diversas camadas do projeto. Na fachada, por exemplo, são incorporados detalhes que remetem à era de ouro de Hollywood, como o uso de 63 letreiros luminosos e painéis de madeira, inspirados nos cinemas art déco dos anos 1920 e 1930.

O Kinetoscope (Figura 30) inventado por Thomas Edison e William Kennedy Laurie Dickson em 1891, foi um dos primeiros dispositivos de exibição de imagens em movimento, essencial para a evolução do cinema como conhecemos hoje (Bazin, 1991), sendo usado como o principal fator de influência na construção da fachada do projeto, utilizando seu material, que é a madeira, como elemento principal e incorporando o formato retangular e com cantos chanfrados do dispositivo na planta, resultando na geometria singular quando visto o edifício de cima, como pode ser observado na figura 4 abaixo.

**Figura 4:** Kinetoscope e geometria da edificação inspirada no mesmo.



Fonte: Própria (2024).

O uso da madeira reforça a conexão histórica, ao mesmo tempo que contrasta com o dinamismo das linhas onduladas aplicadas ao longo das superfícies, construídas pela diferença de altura entre as placas de madeira colocadas paralelamente, mostrado na Figura 5 a seguir. A construção de detalhes que originassem a ilusão de movimento remete ao movimento contínuo das imagens dos primeiros dispositivos que deram origem ao cinema, que com diversas imagens diferindo em pequenos detalhes uma das outras, mas passadas em sequência levaram à criação dos primeiros filmes. Com o surgimento do cinema durante a Revolução Industrial, período marcado por grandes avanços tecnológicos e pela consolidação de novos materiais de construção, o projeto da fachada do cinema incorpora grandes áreas revestidas com tinta efeito de cimento queimado, remetendo diretamente à estética industrial.



**Figura 5:** Fachada do cinema.



**Fonte:** Própria (2024).

O nome do cinema, definido como “Cinema Fan Club” foi escolhido como uma homenagem ao legado dos primeiros movimentos de cinefilia no Brasil, em especial ao Chaplin Club e ao periódico O Fan. O Chaplin Club, fundado em 1928, foi o primeiro cineclubes brasileiro e desempenhou um papel crucial na disseminação da cultura cinematográfica e na valorização do cinema como forma de arte. Já O Fan, lançado em 1927, foi o primeiro periódico brasileiro dedicado exclusivamente ao cinema, surgindo por pura paixão cinefílica. (Lourenço, 2011). Ao adotar o nome "Cinema Fan Clube", o projeto celebra esse espírito de admiração e respeito pelo cinema, resgatando o fervor e o entusiasmo dos primeiros apaixonados pela sétima arte no Brasil, criando uma conexão entre o cinema contemporâneo e suas raízes culturais.

No interior, o partido é concebido para oferecer uma experiência narrativa que leva o visitante a uma imersão na história do cinema. Os ambientes internos principais de circulação do público são marcados por tons neutros de preto, branco, e cinza, evocando o início do cinema, quando as imagens eram exibidas sem cor e com músicas instrumentais ambiente, remetendo aos primeiros filmes de grandes mestres como Charles Chaplin e aos clássicos do cinema mudo. Conectando os ambientes centrais com as salas de cinema é encontrado uma porta e divisória completamente de vidro que leva a um ambiente com revestimento de carpete vermelho no piso, fazendo alusão aos tapetes vermelhos de Hollywood e simbolizando a introdução das cores no cinema. Por fim, há os acessos às salas de cinema, representando o ápice atual das inovações cinematográficas.

Cada sala de projeção é nomeada em homenagem a uma personalidade ou instituição marcante na história do cinema. A Sala Lumière (sala 3) homenageia os irmãos Auguste e Louis Lumière, inventores do cinematógrafo e responsáveis pelas primeiras exibições públicas de filmes. A Sala Walt Disney (sala 4) presta tributo ao visionário criador de personagens icônicos e pioneiro da animação. A Sala Vera Cruz (sala 1) 67 homenageia o estúdio brasileiro que impulsionou a produção nacional e elevou o cinema brasileiro no cenário internacional. A Sala Sam Warner (sala 2) celebra o cofundador da Warner Bros. e inovador na introdução do som nos filmes. Por fim, a Sala Edward Raymond Turner (sala 5) faz referência ao inventor da primeira tecnologia de filmes coloridos (Sabadin, 2018).

## 5.6 Sustentabilidade

O projeto priorizou a eficiência energética, incorporando sistemas de iluminação LED de baixo consumo e equipamentos energeticamente eficientes, assim como estratégias de otimização de desempenho, como uso de isolamento térmico adequado,



sistemas de vedação eficientes e portas de entrada e saída automáticas, permitindo a redução da demanda energética para aquecimento e refrigeração. A orientação solar é considerada para maximizar o aproveitamento da luz natural nos ambientes centrais e socais, assim como para a utilização da energia solar como fonte energética, aplicadas nos estacionamentos.

A aplicação da biofilia visa proporcionar conexões com a natureza por meio de paisagismo no interior e exterior do edifício, juntamente com um poço de luz para a entrada de luz natural e contemplação visual, contribuindo também para a eficiência energética. Além disso, o cinema conta com uma cobertura platibanda que se estende alguns metros à frente da entrada e aberturas principais, funcionando como sombreamento adicional para minimizar a incidência direta do sol, evitando o superaquecimento.

A escolha de materiais sustentáveis prioriza produtos de baixo impacto ambiental, certificados e provenientes de fontes renováveis, incluindo implementação de práticas de gestão de resíduos e reciclagem durante a construção. O uso de ICF (Insulated Concrete Forms) permite que o edifício mantenha uma temperatura interna mais estável, resultando em economia de energia, além de outros benefícios como um excelente isolamento acústico e a durabilidade aumentada e baixa manutenção.

A disponibilidade dos espaços internos foi projetada buscando a eficiência espacial e de materiais, contando também com a flexibilidade de utilização dos mesmos, permitindo adaptações para diferentes usos. A localização, situado no centro da cidade, foi estrategicamente escolhido para maximizar a acessibilidade e minimizar a dependência de transporte individual, ao mesmo tempo que preenchendo a lacuna existente no setor de entretenimento da cidade, considerando que os outros cinemas existentes se encontram em extremos diferentes da cidade.

### **5.7 Projeto arquitetônico**

O projeto arquitetônico abrange uma área de 2.930,75 m<sup>2</sup>, sendo dividido entre a área do primeiro pavimento e o mezanino. A primeira folha, observada na Figura 6 contém a planta de implantação técnica do cinema, detalhando a disposição do edifício e das áreas externas em relação ao terreno. Nela consta a organização dos estacionamentos, das áreas de paisagismo e acessos principais, assim como um mapa da posição esquemática do terreno em tamanho aumentado, permitindo a visualização mais clara da posição do terreno no espaço urbano, destacando as vias de acesso de grande fluxo e reforçando a localização estratégica do local.

Na prancha 1, assim como todas as outras plantas, que incluem planta baixa técnica, planta baixa de layout, planta de cobertura, cortes e fachadas, são implantadas as informações completas sobre a localização do terreno, dados técnicos como rosa dos ventos com orientação do norte e ventos predominantes, limites, confrontantes e área dos lotes, áreas permeáveis e impermeáveis, áreas total e de cada bloco e altura máxima da edificação, além de tabelas adicionais referentes às necessidades correspondentes de cada planta.





Pelos objetivos escolhidos para a criação do projeto, o foco do mesmo almejava reunir informações relevantes dos moradores da cidade como meio de qualificação do tema escolhido. Após o formulário elaborado e respondido foi possível reunir um compilado de sugestões e parâmetros a seguir e atestar a necessidade de um novo cinema no município de Sinop – MT para o público em geral.

Esse trabalho teve como princípio oferecer aos moradores de Sinop e das cidades vizinhas uma alternativa de entretenimento na cidade, oferecendo espaço adaptado para as necessidades e os desejos dos indivíduos no que diz respeito a um ambiente que sirva como ponto de encontro social e cultural. Os dados coletados ao longo desse estudo conferem relevância substancial ao desenvolvimento acadêmico e constituem uma referência fundamental ao delineamento do projeto arquitetônico proposto, concebendo assim um espaço cinematográfico multifacetado e dinâmico.

## REFERÊNCIAS

AMORIM, A. S. Arquitetura e Cinema: A cenografia como fator de indução da percepção do espaço. Orientador: Marcos Antonio dos Santos. 2019. 48 f. Trabalho Final de Graduação (Gradação em Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2019. Versões impressa e eletrônica.

ANCINE. Salas de exibição – 2020. 2022. Disponível em: [https://www.gov.br/ancine/pt/br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/salas\\_de\\_exibicao\\_2020.pdf](https://www.gov.br/ancine/pt/br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/salas_de_exibicao_2020.pdf). Acesso em: 29 jan 2023.

ARANHA, M. S. F. A interação social e o desenvolvimento humano. Temas psicol., Ribeirão Preto, v. 1, n. 3, p. 19-28, dez. 1993. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413389X1993000300004&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413389X1993000300004&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 28 jan. 2023.

ARAÚJO, V. de P. A Bela Época do Cinema Brasileiro. 2. Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1985. 116p.

Ar-condicionado no cinema: Como funciona e se controla a temperatura? Webinarcondicionado, 2018. Disponível em: <https://www.webarcondicionado.com.br/ar-condicionado-no-cinema-como-funciona-e-se-controla-a-temperatura>. Acesso em: 26 jan 2023.

ASHRAE Standard 55. Thermal environmental conditions for human occupancy, 2004. Ashrae Standard. Atlanta.

AZAMBUJA, T. Realismo, Ilusão, Percepção e a Impressão de Realidade. In: Anais do XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Belém, 2015.

BARBOSA, C. V. T. Percepção da iluminação no espaço da arquitetura: preferências humanas em ambientes de trabalho. 2010. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo. Disponível em: [https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16132/tde-02022012-094105/publico/Claudia\\_Veronica\\_Tese.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16132/tde-02022012-094105/publico/Claudia_Veronica_Tese.pdf). Acesso em: 26 outubro 2022. E-book.



BAUNDRY, J. The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema. In: PHILIP, R. (org). Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader. Columbia: Columbia University Press, 1986. 549p.

BAZIN, André. O que é o Cinema?. São Paulo: Brasiliense, 1991. 448p.

BENFICA, T. A. H. Lazer sinopense: Diversão e entretenimento na história. Diário do Estado, 2020. Disponível em: <https://diariodoestadomt.com.br/noticias/lazer-sinopensediverseoeentretenimentonahist-aria/25174024>. Acesso em: 29 jan 2023.

BERNADET, J. C. O que é cinema. 1. ed. São Paulo: Editora e livraria Brasiliense, 2017. 117p.

BORDWELL, D. On the History of Film Style. 1. Ed. Cambridge e Londres: Harvard University Press, 1997. 322p.

CAMELO, T. Cinema Rupestre. Ciência Hoje, 2022. Disponível em: <https://cienciahoje.org.br/acervo/cinema-rupestre/>. Acesso em: 29 jan 2023.

CAPELATO, M. H. MORETTIN, E.; NAPOLITANO, M.; SALIBA, E. T. (orgs.). História e cinema: dimensões históricas do audiovisual. São Paulo: Alameda, 2011.396p.

FATOR MT. Shopping Sinop deve confirmar data de inauguração do cinema . Disponível em: <https://fatormt.com.br/noticias/economia/shopping-sinop-deve-confirmar-data-de-inauguracao-do-cinema/6404952>. Acesso em: 27 aug 2023.

FATOR MT. SINOP: Expansão Urbana, 2023. Disponível em: <https://fatormt.com.br/mapa-sinop/>. Acesso em: 27 aug 2023.

FERRO, M. Cinema e história. Tradução de Flávia Nascimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992. 143p.

FREITAS, A. C. B. Uma relação entre arquitetura e cinema. Orientador: Fernando Manuel Domingues Hipólito. 2015. 109 f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura)- Faculdade de Arquitetura e Artes ,Universidade Lusíada de Lisboa, Lisboa, 2015. Versões impressa e eletrônica.

GERHARDT, T; SILVEIRA, D.T. Métodos de Pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GHIGLIONE, R. e MATALON, B. O Inquérito: Teoria e Prática. Oeiras: Celta Editora, 1993.

GOFFMAN, E. Encounters: Two studies in the sociology of interaction. Estados Unidos: Editora Martino Fine Books, 2013. 152p.

GOMBRICH, E.H. Arte e Ilusão. 3. ed. Tradução: Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins



Fontes, 1995. 473p.

GRANDCLÉMENT, et al . Negotiating Comfort in Low Energy Housing: The Politics of Intermediation. *Energy Policy* 84, 213-22. 2015.

HASNAN, A. B. Cinema Architecture: Success factors as social interaction place. 2019. 90 f. Dissertação. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universiti Teknologi Malaysia, 2019. E-book.

HISTÓRIA. Prefeitura Municipal de Sinop. 2022. Disponível em: <https://www.sinop.mt.gov.br/A-Cidade/Historia/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

IBGE. Sinop, 2023. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/sinop.html>. Acesso em: 30 out 2024.

INAUGURADO O SHOPPING SINOP. SóNotícias, 2021. Disponível em: <https://www.sonoticias.com.br/economia/inaugurado-o-shopping-sinop-com-investimento-de-r-300-milhoes/>. Acesso em: 29 jan 2023.

JÚLIO, M. A realidade e suas possíveis representações: Cidade de Deus. In: HOFFLER, A. (org). Cinema, Literatura e História. Santo André: UniABC, 2007. p. 12-23.

LOURENÇO, JULIO CESAR. A contribuição da atividade cineclubista do Chaplin Club (1928-1931) para a maturidade da crítica cinematográfica brasileira. Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Zuleika de Paula Bueno. 2011. 128 f. Mestre em Ciências Sociais no Programa de Pós Graduação em Ciências Sociais da Universidade Estadual de Maringá. 2011. Versões impressa e eletrônica.

MANSIONGLOBAL. Contemporary Architecture. Disponível em: <https://www.mansionlobal.com/library/contemporary-architecture>. Acesso em: 30 out 2024

MARCONI, MA; LAKATOS, EM. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo: Atlas, 2016.

MCLUHAN, M. Os meios de comunicação como extensões do homem. Tradução: Décio Pignatari. 1. Ed. São Paulo: Editora Cultrix LTDA, 1969. 408p

O que é audiovisual? Academia Internacional de Cinema, 2021. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/o-que-e-audiovisual/>. Acesso em: 29 jan 2023.

OLIVEIRA, L. B. Espaço Nova Iguaçu de Cinema. Orientadora: Andréa da Rosa Sampaio. 2014. 125 f. Trabalho Final de Graduação (Graduação em Arquitetura) – Escola de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2014. Versões impressa e eletrônica.

OOI, J. T. L.; SIM, L. L. The magnetismo f suburban shopping centers: do size and Cineplex matter? Emerald Group Publishing Limited, 2007.

SABADIN, CELSO. A história do cinema pra quem tem pressa. 2018. 200p.



SADOUL, G. História do Cinema Mundial: das origens a nossos dias. Volume II. São Paulo: Livraria Martins Editora, 1963. 645p.

SCHVARZMAN, S. Humberto Mauro e as imagens do Brasil. 1. Ed. São Paulo: Editora UNESP, 2004.400p.

SHOPPING SINOP CONTARÁ COM QUATRO SALAS DE CINEMA. GCnotícias, 2017. Disponível em: <https://www.gcnoticias.com.br/geral/shopping-sinop-contara-com-quatro-salas-de-cinema-com-680-poltronas/48269096>. Acesso em: 26 jan 2023.

SHOPPING SINOP. Shopping Sinop, 2022. Disponível em: <https://www.shoppingsinop.com/shopping.asp>., Acesso em: 27 jan 2023.

SILVA, T. N. Cinema Urbano: A sétima arte como escola e cultura. Orientador: Carolina Sumaquero Gutmann. 2014. 133 f. Trabalho Final de Graduação (Graduação em Arquitetura). Universidade Paulista-UNIP, 2014. Versões impressa e eletrônica.

SIMIS, A. Estado e cinema no Brasil. 1. Ed. São Paulo: Editora da Unesp Digital, 2017. 304p.

SIMÕES, Inimá Ferreira. Salas de cinema em São Paulo. Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo. São Paulo: PW Gráficos e Editores Associados Ltda, 1990.

SOBRE NÓS. Rede Machado, 2022. Disponível em: <https://redemachado.com.br/institucional/sobrenos/>. Acesso em: 26 jan 2023.

SOUZA, E. O que levar em conta para melhorar o conforto acústico? Archdaily Brasil, 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/923739/o-que-levar-em-conta-para-melhorar-o-conforto-acustico>. Acesso em: 29 jan 2023.

VESCHI, B. Etimologia de Cinema. Etimologia origem do conceito, 2019. Disponível em: <https://etimologia.com.br/cinema/>. Acesso em: 29 jan 2023.

WHYTE, W. H. The social life of small urban Spaces, 1980. Disponível em: Washington DC: The Conservation Foundation. Acesso em: 29 jan 2023.