



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO - FAU
GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO BACHARELADO

BÁRBARA DO NASCIMENTO OLIVEIRA

ARQUITETURA CENOGRÁFICA NO UNIVERSO DOS JOGOS DIGITAIS: As referências como ambiência no jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Maceió – Alagoas

2023

BÁRBARA DO NASCIMENTO OLIVEIRA

ARQUITETURA CENOGRÁFICA NO UNIVERSO DOS JOGOS DIGITAIS: As referências como ambiência no jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Alagoas, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Prof.^a Me. Anna Maria Vieira Soares Filha

Maceió – Alagoas

2023

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

O48a Oliveira, Bárbara do Nascimento.
Arquitetura cenográfica no universo dos jogos digitais : as referências como ambiência no jogo *The legend of Zelda : breath of the wild* / Bárbara do Nascimento Oliveira. – 2023.
112 f. : il. color.

Orientadora: Anna Maria Vieira Soares Filha.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 110-112.

1. Arquitetura. 2. Cenografia. 3. Jogos digitais. I. Título.

CDU: 72 : 004

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, por tudo.

Aos meus pais, **Keila e Railson**, que são minha base e meus maiores exemplos de vida.

Aos meus queridos irmãos, **Christian e Rafael**, que sempre me apoiaram.

Ao meu amor, **Fellipe**, que sempre esteve comigo nos momentos mais difíceis, me apoiando incondicionalmente pelo caminho.

Aos meus amores, **Laila, Natália e Pedro**, meus portos seguros.

Às minhas amigas **Adri, Babi, Cath, Deia, Laura, Lúria, Nai, Rê e Vivs**, que foram minhas companheiras de turma. Sem elas, esse curso não seria o mesmo.

À minha orientadora, **Anna Maria**, que sempre me inspirou com seu conhecimento. Aceitou minha proposta de trabalho, acreditando no meu potencial e por isso serei sempre grata!

À banca organizadora, que contribuiu para a melhora deste trabalho e para minha confiança!

RESUMO

O presente trabalho explora a relação entre arquitetura e cenografia, destacando como essa conexão influencia a narrativa em contextos virtuais. O objetivo deste Trabalho Final de Graduação é analisar a concepção dos ambientes cenográficos de forma a identificar de que maneira referências arquitetônicas aparecem nos cenários e de que forma elas influenciam na dinâmica e narrativa do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Palavras-Chave: **Arquitetura, Cenografia, Arquitetura Cenográfica, Jogos Digitais.**

ABSTRACT

This present work explores the relationship between architecture and scenography, emphasizing how this connection influences narrative in virtual contexts. The aim of this Graduation Project is to analyze the conception of scenographic environments to identify how architectural references manifest in the settings and how they impact the dynamics and narrative of the game "The Legend of Zelda: Breath of the Wild."

Keywords: Architecture, Scenography, Scenographic Architecture, Digital Games.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Planta do Teatro Olímpico de Vicenza, de 1580	20
Figura 2: Teatro Olímpico de Vicenza, de 1584.	20
Figura 3: Perspectiva do cenário de comédia, para o Teatro Olímpico de Vicenza, de 1545.	21
Figura 4: Perspectiva aplicada no Teatro Olímpico de Vicenza, de 1584.	21
Figura 5: Desenho de Lina Bo Bardi para a cenografia da peça "Na Selva das Cidades".....	22
Figura 6: Cenografia da peça "Na Selva das Cidades", elaborada por Lina Bo Bardi.	22
Figura 7: Teatro Oficina, Lina Bo Bardi	23
Figura 8: Cenário para a peça "Orfeu da Conceição", de Niemeyer.	24
Figura 9: Jogo Spacewar!, de 1962.....	27
Figura 10: Jogo Space Invaders, de 1978.....	28
Figura 11: Interface inicial do jogo Super Mario Bros (1985).	28
Figura 12: Templo do Tempo em The Legend of Zelda: Ocarina of time (1996).....	29
Figura 13: Visão do Castelo de Hyrule, em The Legend Of Zelda: Twilight Princess (2006).....	29
Figura 14: Vista ampla, de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017).	30
Figura 15: Link (Ilustração).....	38
Figura 16: Zelda, Link e a espada mestre (Ilustração).	38
Figura 17: Guardião Perseguidor (Ilustração).	39
Figura 18: Besta Divina Vah Rutah e sua campeã, Princesa Mipha, da raça Zora (Ilustração).	40
Figura 19: Besta Divina Vah Rudânia e seu campeão, Daruk, da raça Goron (Ilustração).	40
Figura 20: Besta Divina Vah Medoh e seu campeão, Revali, da raça Rito (Ilustração).	41
Figura 21: Besta Divina Vah Nabooris e sua campeã, Urbosa, da raça Gerudo (Ilustração).	41
Figura 22: Link enfrentando o fantasma de Ganon (Ilustração).	42
Figura 23: Mapa de Hyrule.....	43
Figura 24: Campo aberto de Akkala.....	44
Figura 25: Ruínas da cidadela de Akkala.....	44
Figura 26: Vulcão de Eldin, a montanha da morte.	45

Figura 27: Cidade Goron.....	45
Figura 28: Florestas de Faron.....	46
Figura 29: Deserto de Gerudo, visão ampla.....	46
Figura 30: Montanhas frias de Hebra.....	47
Figura 31: Vila Rito. As residências são semelhantes a gaiolas de pássaros penduradas.....	47
Figura 32: Castelo de Hyrule, em Hyrule Central.....	48
Figura 33: Grande Planalto, em Hyrule Central.....	48
Figura 34: Lanaryu. Cachoeiras são abundantes na região.....	49
Figura 35: Domínio dos Zoras.....	49
Figura 36: Necluda.....	50
Figura 37: Vila Hateno, antigo lar de Link, há 100 anos atrás.....	50
Figura 38: Castelo de Hyrule envolto por magia das trevas.....	51
Figura 39: Mapa de Hyrule Central.....	52
Figura 40: Ruínas do Coliseu em Hyrule Central.....	53
Figura 41: Ruínas do Templo do Sábio inundadas em Hyrule Central.....	54
Figura 42: Ruínas do Posto de trocas em Hyrule Central.....	55
Figura 43: Mapa do Grande Planalto.....	55
Figura 44: Antigo portão de acesso ao Grande Planalto. Visão do Centro de Hyrule.....	56
Figura 45: Antigo portão de acesso ao Grande Planalto. Visão do Grande Planalto.....	56
Figura 46: Vestígios dos antigos templos e Templo do Tempo.....	57
Figura 47: Ruínas da Abadia do Leste, repleta de guardiões ainda ativos.....	57
Figura 48: Muralha de Carcassonne, 1248-90.....	58
Figura 49: Templo do Tempo parcialmente destruído.....	59
Figura 50: Fachada oeste da Catedral românica de Saint Foy, Conques, cerca de 1050-1130.....	61
Figura 51: Interior da Catedral Românica de Saint Pierre.....	61
Figura 52: Vista para o leste da nave central, Catedral Saint Curthbert, Durhan, 1093-1133 (Românico tardio).....	62
Figura 53: Corte perspectivado mostrando a estrutura de uma igreja gótica grande.....	63
Figura 54: Catedral gótica de Salisbury, 1220-58.....	64
Figura 55: Fachada frontal do Templo do Tempo.....	65

Figura 56: Fachada lateral direita do Templo do Tempo.....	66
Figura 57: Fachada lateral esquerda do Templo do Tempo.....	66
Figura 58: Fachada posterior do Templo do Tempo.	67
Figura 59: Fachada frontal aproximada.....	68
Figura 60: Portal do Templo.....	69
Figura 61: Fachada Oeste de Saint Trophime, Arles, cerca de 1140 – 70 (Românico).	70
Figura 62: Portal da Catedral de Chartres (Gótico).	70
Figura 63: Rendilhado das janelas grandes, localizadas nas fachadas laterais.....	71
Figura 64: Exemplos de rendilhado das janelas do gótico inglês.	71
Figura 65: Detalhe das janelas menores, localizadas na última fileira das fachadas frontal e laterais.....	72
Figura 66: Contrafortes da fachada principal.....	72
Figura 67: Contrafortes da fachada lateral.	73
Figura 68: Templo na visão de Link (em primeira pessoa).....	73
Figura 69: Esquema da Planta baixa do Templo do Tempo, sem escala.	74
Figura 70: Planta baixa da Catedral românica Santa Maria Novella, Florença, 1279 - cerca de 1310.....	74
Figura 71: Planta baixa da Catedral gótica de Notre Dame de Laon, 1155- cerca de 1205.	74
Figura 72: Planta baixa da Antiga Basílica de São Pedro, Roma, cerca de 490.	75
Figura 73: Plantas baixas das igrejas San Vitale, Ravena, 538 - 48; São Sérgio e São Baco, Constantinopla, 527-36; e a Basílica de São Marcos, Veneza, 1063-89, respectivamente.	75
Figura 74: Estátuas da deusa Hylia.....	76
Figura 75: Altar da deusa Hylia.	76
Figura 76: Interior do templo, divisão dos andares.....	77
Figura 77: Abóbadas nervuradas do Templo Do Tempo.....	78
Figura 78: Abóbadas nervuradas da Catedral de Cantuária, 1175-84.	78
Figura 79: Pilares fasciculados.....	79
Figura 80: Base entalhada do pilar.....	79
Figura 81: Capitel pilar.	80
Figura 82: Mapa Deserto de Gerudo.....	82
Figura 83: Deserto de Gerudo.....	83
Figura 84: Falésias de Gerudo.	83

Figura 85: Cidade de Gerudo.....	84
Figura 86: Ilustração de uma típica gerudo e uma gerudo de meia idade.....	85
Figura 87: Ilustração de uma criança gerudo e uma gerudo idosa.....	85
Figura 88: Ilustração das guerreiras Gerudo.....	86
Figura 89: Ilustração de Link vestindo roupas femininas Gerudo.....	86
Figura 90: Ruínas leste de Gerudo, estátuas das 7 heroínas, ao lado, o modelo da estátua.	87
Figura 91: Estátua da Deusa Hylia, na cidade de Gerudo.	87
Figura 92: Bar Nobre Cantina, da cidade de Gerudo.	88
Figura 93: Sala de aula, da cidade de Gerudo.	88
Figura 94: Campo de treinamento das guerreiras Gerudo, vista superior.....	89
Figura 95: Mercado do pátio central, da cidade de Gerudo.	89
Figura 96: Loja de roupas do pátio central, da cidade de Gerudo.....	90
Figura 97: Loja de joias e alimentos do pátio central, da cidade de Gerudo.	90
Figura 98: Reconstrução do Zigurate de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 1200 a.C.	93
Figura 99: Reconstrução do Zigurate de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 1200 a.C.	93
Figura 100: Zigurate de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 1200 a.C.	94
Figura 101: Cidade e planta residencial de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 2100 a.C.....	94
Figura 102: A Grande Mesquita de Córdoba, vista do minarete, 833-988.	96
Figura 103: Pátio das Laranjeiras, Mesquita de Córdoba.	96
Figura 104: Pilares que sustentam a cúpula no interior da Mesquita de Shezade, Istambul, 1545 – 48.....	97
Figura 105: Cúpula e Minaretes da Mesquita de Shezade, Istambul, 1545 – 48.	97
Figura 106: Arcos de ferradura do interior da Mesquita de Córdoba, 833 – 988.....	98
Figura 107: Mesquita Masjid-i-Shah, entrada do salão para o culto, Isfahan, 1611 – cerca de 1630.....	99
Figura 108: Fachada frontal e lateral direita do Muro da cidade, respectivamente.	100
Figura 109: Ilustração do interior das residências de Gerudo.	101
Figura 110: Fachada posterior e lateral esquerda do Muro da cidade, respectivamente.	101
Figura 111: Adornos coloridos nas esquadrias do quarto da chefe Gerudo, no palácio.	102
Figura 112: Padrões decorativos do canal que corre pela cidade de Gerudo.....	102

Figura 113: Palácio da chefe de Gerudo, na visão de Link.	103
Figura 114: Palácio da chefe de Gerudo, visão superior.....	104
Figura 115: Pedra da nascente do oásis.....	104
Figura 116: Nascente da água do oásis.....	105
Figura 117: Pátio Central, vista do palácio.....	105
Figura 118: Imagem ilustrativa dos Jardins suspensos da Babilônia.	106

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
METODOLOGIA	16
1 ARQUITETURA E CENOGRAFIA	18
1.1 DEFINIÇÃO DO ESPAÇO CENOGRÁFICO	19
1.1.1 ARQUITETOS CENOGRAFOS	19
1.2 ARQUITETURA CENOGRÁFICA NOS JOGOS.....	25
1.2.1 UMA BREVE LINHA DO TEMPO DA CENOGRAFIA EM JOGOS.....	27
1.2.2 A PANDEMIA E A POPULARIDADE EXPANSIVA DOS GAMES	31
1.2.3 UM LUGAR FORA DE TODOS OS LUGARES	31
1.2.4 OS TIPOS DE NARRATIVAS ESPACIAIS	33
2 APRESENTAÇÃO DO JOGO <i>THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD</i>	35
2.1 A FRANQUIA.....	35
2.2 CONTEXTO	36
2.3 RESUMO DA HISTÓRIA	37
3. ANÁLISE DOS CENÁRIOS DO JOGO	43
3.1 AS OITO PROVÍNCIAS DE HYRULE	43
3.2 HYRULE CENTRAL	51
3.2.1 <i>RUÍNAS E DESOLAÇÃO</i>	51
3.2.2 <i>ENTRE O ROMÂNICO E GÓTICO</i>	59
3.3 O TEMPLO DO TEMPO	64
4 GERUDO	82
4.1 ARIDEZ, VALENTIA E VASTIDÃO	82
4.2 ARQUITETURA DO DESERTO	91
4.2.1 <i>A MESOPOTÂMIA ANTIGA</i>	91
4.2.2 <i>A ARQUITETURA ISLÂMICA</i>	95
4.3 A CIDADE DE GERUDO	100
CONSIDERAÇÕES FINAIS	108
REFERÊNCIAS	110

INTRODUÇÃO

A cenografia, do grego *skenographía*, é a arte de conceber e executar os cenários. Ela é considerada a caracterização de determinado ambiente ou acontecimento através de um conjunto de elementos materiais ou imateriais (Porto Editora, 2021).

Presente no ocidente desde os espetáculos teatrais da Grécia Antiga, entre os séculos XII e XI a.C., o ambiente cenográfico foi originado primordialmente como suporte visual à dramaturgia, todavia seu uso na contemporaneidade não se limitou apenas ao teatro, fazendo-se presente no cinema, em exposições, programas de televisão, assim como no âmbito digital, através dos cenários virtuais de quadrinhos, filmes e videogames (Belém, 2012).

Belém (2012) infere que a cenografia assume um papel de grande importância na representação dos espaços que compõe, fornecendo elementos de narrativa visual que ressoam na mente do público, enriquecendo assim sua experiência.

Segundo Howard (2002), a cenografia inicia ao se explorar o potencial do espaço vazio, e é através dessa e outras características que a arquitetura e cenografia se entrelaçam. Assim como na criação de projetos arquitetônicos, onde o arquiteto procura entender completamente o cliente, na cenografia, o cenógrafo trabalha em estreita colaboração com o diretor, a equipe técnica e outros artistas para garantir que todos compreendam o complexo processo de criar uma produção teatral.

O cenógrafo deve ser um artista que saiba trabalhar e incorporar as ideias do diretor, entender o texto como escritor, ser sensível às necessidades de um performer exposto a um público e criar espaços imaginativos e apropriados para as produções, como o arquiteto criando suas perspectivas na prancheta (Howard, 2002, p. 20, tradução nossa).

A relação entre cenografia e arquitetura é evidente, pois ambas se preocupam em dar forma a espaços, considerando as necessidades e desejos das pessoas. Breda (2021, p.97) diz que “a arquitetura é a arte de projetar espaços e, por isto mesmo, abre um grande leque de opções para que o arquiteto se especialize”.

Atualmente, nas universidades brasileiras, dificilmente se encontra alguma disciplina voltada para a concepção de cenários e cenografia para o curso de Arquitetura e Urbanismo, afinal as diretrizes curriculares nacionais elaboradas e

exigidas pelo Ministério da Educação do Brasil, não estabelecem a disciplina de Cenografia para seu projeto pedagógico (Brasil, 2006). Além disso, a escassez de estudos sobre o assunto traz como consequência o desconhecimento sobre as possibilidades de atuação do arquiteto no mercado de trabalho.

Arquitetos notáveis como Andrea Palladio (séc. XVI), Lina Bo Bardi e Oscar Niemeyer (séc. XX) contribuíram significativamente para a cenografia teatral. O Teatro Olímpico de Palladio, por exemplo, incorpora em seus cenários elementos arquitetônicos clássicos e técnicas ilusionistas de perspectiva, demonstrando a fusão de disciplinas (Beyer, 1997).

Da mesma forma, Lina Bo Bardi e Oscar Niemeyer transcenderam os limites convencionais da profissão de arquiteto para deixarem suas marcas nos espaços cenográficos teatrais. Suas habilidades arquitetônicas se refletiram na criação dos cenários, que não apenas complementaram as narrativas, mas também se destacaram como obras de arte (Arantes, 2021; Maia e Muniz, 2018).

Todavia, a interconexão entre cenografia e arquitetura não se limita ao palco. Atualmente expressa nos jogos digitais, a arquitetura cênica desempenha um papel fundamental na criação de mundos virtuais imersivos e na narrativa dos jogos (Lemos e Oliveira, 2018).

À medida que a tecnologia avançou, os videogames evoluíram de formas bidimensionais simples para complexos ambientes tridimensionais. A arquitetura virtual tornou-se importante para a jogabilidade, criando espaços que moldam a narrativa e enriquecem a experiência do jogador (Gomes e Barroso, 2017).

Observa-se que a Arquitetura Cenográfica é, muitas vezes, fortemente imaginativa, referenciando-se a exemplos arquitetônicos do passado e agregando-se a elementos ficcionistas elaborados pelos autores dos jogos. Esse vem a ser o tema do presente trabalho, considerando que a Arquitetura Cenográfica se manifesta no universo dos jogos digitais e promove ambiências e vivências a serem experimentadas de forma distinta por cada jogador.

Diante do exposto, surgem as seguintes questões: Como se estruturam os espaços arquitetônicos dos jogos? Quais influências arquitetônicas reais estão

presentes e de que forma esses referenciais arquitetônicos contribuem para a narrativa dos jogos digitais? Não seria este um campo promissor da atuação profissional do arquiteto no atual mercado de trabalho concorrencial em constante expansão?

Procurando responder as questões acima levantadas e considerando a grande quantidade de jogos no mercado, foi necessário estabelecer um limite para o trabalho, definindo como estudo de caso o jogo ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, por ele permitir, através da identificação das fases históricas da arquitetura, analisar a arquitetura cenográfica presente nas cidades fictícias do jogo, assim como investigar de que modo os referenciais arquitetônicos e urbanos podem influenciar na concepção de um ambiente cenográfico e sua contribuição para a narrativa no campo dos jogos digitais.

A escolha do tema se deu pela necessidade de elaborar um estudo que permitisse compreender melhor a área, já que não se percebe ser um campo inteiramente explorado por arquitetos e urbanistas, apesar de trazer consigo possibilidades de atuação do arquiteto no mercado de trabalho artístico.

Além disso, como artista gráfica, a escolha se deu de acordo com o desejo de conciliar interesses como profissional em arquitetura e urbanismo e pelas artes e universo dos jogos digitais. Como usuária experiente de videogames, sempre observei os mundos de fantasia providos por muitos deles, e, como aluna de arquitetura e urbanismo, percebi a conexão entre os jogos e o aspecto construtivo desses mundos.

O objetivo geral deste Trabalho Final de Graduação é analisar a concepção dos ambientes cenográficos de forma a identificar de que maneira referências arquitetônicas aparecem nos cenários e de que forma elas influenciam na dinâmica e narrativa do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Sendo assim foram estipulados os seguintes objetivos específicos:

1. Determinar os elementos arquitetônicos presentes nos cenários, identificando nos cenários de fantasias suas possíveis influências arquitetônicas reais;

2. Examinar em quais exemplos a arquitetura estaria estabelecendo o tempo e espaço (locais) da narrativa, identificando de que modo as cenas do exterior e interior desenvolvem a ideia de ambiências;
3. Analisar de que forma as referências arquitetônicas (estilos arquitetônicos) nos cenários influenciam a dinâmica e narrativa do jogo.

Em razão da enorme extensão de mapa do jogo, foram escolhidos dois locais específicos, de duas regiões diferentes do mapa, para análise neste trabalho final de graduação: O Templo do Tempo, no Grande Planalto em *Hyrule Central*; e a Cidade de *Gerudo*, no Deserto de *Gerudo*.

A análise da cidade de *Gerudo* possibilita um estudo sobre um estilo arquitetônico e cultura influenciados por ambientes desérticos. A cidade possui um design estratégico que reflete praticidade em um ambiente desértico hostil, além de planejamento urbano e organização espacial oferecendo *insights* sobre a dinâmica da comunidade e as condições extremas do local onde habita.

O Templo do Tempo desempenha o papel de uma estrutura com profundo valor histórico e cultural dentro da tradição do jogo. Sua arquitetura, que evoca elementos dos estilos gótico e românico, contribui para o design carregado de simbolismo e espiritualidade que essas duas influências trazem consigo. No contexto do jogo, o templo atua como um santuário, refletindo significados temáticos que se enraízam no âmbito religioso e sagrado.

A escolha das duas regiões se deu pelo fato de oferecerem oportunidades para explorar elementos arquitetônicos, influências culturais, planejamentos urbanos estratégicos, contexto histórico e simbolismo espiritual no mundo do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, e como essas características influenciam em sua narrativa.

METODOLOGIA

A metodologia proposta para este trabalho está estruturada em cinco etapas: revisão bibliográfica, discussão teórica, apresentação do objeto de estudo, pesquisa iconográfica, análise visual dos dados e conclusão do trabalho.

Na primeira etapa foi conduzida uma revisão bibliográfica abrangente, incluindo artigos, teses, livros e dissertações relacionados à cenografia, arquitetura cenográfica, cenografia em jogos, aos diferentes conceitos de lugar, aos conceitos de realidade, avanços tecnológicos e a relação do ser humano com o espaço. Essa etapa também envolveu uma revisão da história da arquitetura, identificando as influências presentes nos cenários a serem analisados posteriormente na etapa de análise.

Na segunda etapa, iniciou-se uma discussão teórica com o objetivo de introduzir o leitor aos vários conceitos da cenografia e seu papel no mundo ao longo da história. Além disso, foi investigada sua conexão com a arquitetura, como também os notáveis arquitetos que contribuíram para a cenografia. Também foi abordado o sucesso das atividades virtuais, com foco especial nos jogos, que ganharam um público crescente, especialmente durante o período da pandemia em 2020/2021.

Na terceira etapa foi feita a apresentação do objeto de estudo, o jogo *"The Legend of Zelda: Breath of the Wild"*, com o objetivo de permitir uma compreensão mais profunda da franquia e do universo lúdico em que está inserido.

A quarta etapa foi composta pela pesquisa iconográfica, onde foram capturadas imagens dos cenários em quadros fotográficos, que posteriormente possibilitou a identificação dos elementos arquitetônicos presentes nos cenários. Essa etapa está diretamente conectada a um dos principais objetivos do trabalho: analisar como as referências arquitetônicas nos cenários influenciam a dinâmica e narrativa do jogo.

A última etapa compreendeu a análise visual dos cenários selecionados, baseada na teoria de comunicação visual de Donis A. Dondis (1994), que enfatiza a importância da comunicação efetiva através dos elementos visuais. A análise teve o enfoque em reconhecer e examinar os elementos compositivos do cenário na seguinte ordem de hierarquia e importância na narrativa do jogo: 1) elementos arquitetônicos e

urbanísticos em fragmentos ou em sua totalidade, evocando referências da história da arquitetura dentro de contextos espaço-temporais específicos; 2) a ambiência criada por essas referências arquitetônicas, juntamente com os elementos culturais e geográficos presentes na cena, caracterizando o ambiente (clima, solo, vegetação); 3) os personagens em sua dimensão humana, sociocultural e simbólica. Estes três componentes – arquitetura, ambiente e personagens – constituem os eixos dinâmicos pelos quais se desenrola a narrativa do jogo, proporcionando uma compreensão abrangente do conteúdo abordado e estabelecendo o contexto em que a cena se desenrola. Com base nesta análise, foi concebida a conclusão deste trabalho de graduação, centrada no tema em questão. Essa fase encerra a pesquisa, oferecendo uma síntese das descobertas e contribuições para o entendimento da interrelação entre a arquitetura cenográfica e a dinâmica narrativa no jogo "The Legend of Zelda: Breath of the Wild".

O presente trabalho foi dividido em quatro capítulos. O primeiro capítulo fala sobre os vários conceitos da cenografia, sua relação com arquitetura, arquitetos cenógrafos, os aspectos da arquitetura em realidade virtual, especialmente nos jogos e os tipos de narrativa que o espaço pode proporcionar.

O segundo capítulo foca na apresentação do universo do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, objeto de estudo deste trabalho. Aborda o surgimento da franquia, a evolução tecnológica, e apresentação dos cenários a serem analisados. O terceiro e o quarto capítulo são compostos pela análise visual dos dois cenários dos jogos escolhidos: O Templo do Templo e a cidade de *Gerudo*.

1 ARQUITETURA E CENOGRAFIA

Desde a antiguidade o ser humano tem buscado gerar espaços artificiais efêmeros, sejam eles através da ambientação em peças, festivais, cinema, programas de televisão e até mesmo em projetos virtuais dentro de um cenário computadorizado de quadrinhos, filmes e jogos, a cenografia possui grande importância para a representação do mundo, em seu conteúdo e narrativa (Belém, 2012).

De acordo com Mantovani (1989), a cenografia é um ato criativo que, aliado ao conhecimento de teorias e técnicas específicas, tem como intenção organizar visualmente o espaço cênico, de forma a estabelecer uma relação entre cena e audiência. Ela pode ser considerada uma composição em um espaço tridimensional, utilizando-se de elementos básicos como luz, cor, volume, formas e linhas. “Sendo uma composição, tem peso, tensões, equilíbrio ou desequilíbrio, movimento e contrastes” (1989, p.6).

A cenografia tem como objetivo esclarecer os movimentos e as relações das personagens e participar diretamente do significado do drama, ao mesmo tempo que estimular a fantasia do espectador, que “completará” mentalmente os ambientes (Mantovani, 1989).

Segundo Howard (2002), no entanto, a compreensão da cenografia se inicia a partir do entendimento do potencial do espaço vazio. Para a autora, além do espaço cênico não existir como uma obra de arte independente, ele é incompleto até o momento em que o performer entra no espaço cenográfico e se envolve com o público. Mas qual sua relação com a arquitetura?

Breda (2021) afirma que a arquitetura já foi uma área considerada mais próxima das belas artes, quando o arquiteto se preocupava mais com expressividade e menos com a funcionalidade para o usuário. Atualmente, a tendência do profissional arquiteto é compreender as necessidades do cliente, a fim de projetar e edificar. De acordo com a autora, a “arquitetura, portanto, também é expressão. Porém, é uma expressão que transcende o meio visual e passa a ser expressão sensorial” (Breda, 2021, p.102).

Assim como na criação de projetos arquitetônicos, onde há a necessidade de o arquiteto fazer o possível para compreender os desejos e vontades de seu cliente,

na cenografia, o cenógrafo, aliado ao diretor, à equipe técnica e a outros artistas envolvidos na obra, também tem como responsabilidade fazer seu melhor para que haja o entendimento do delicado e complicado processo de fazer um trabalho teatral (Howard, 2002, tradução nossa).

O cenógrafo deve ser um artista que saiba trabalhar e incorporar as ideias do diretor, entender o texto como escritor, ser sensível às necessidades de um performer exposto a um público e criar espaços imaginativos e apropriados para as produções, como o arquiteto criando suas perspectivas na prancheta (HOWARD, 2002, p. 20, tradução nossa).

1.1 DEFINIÇÃO DO ESPAÇO CENOGRÁFICO

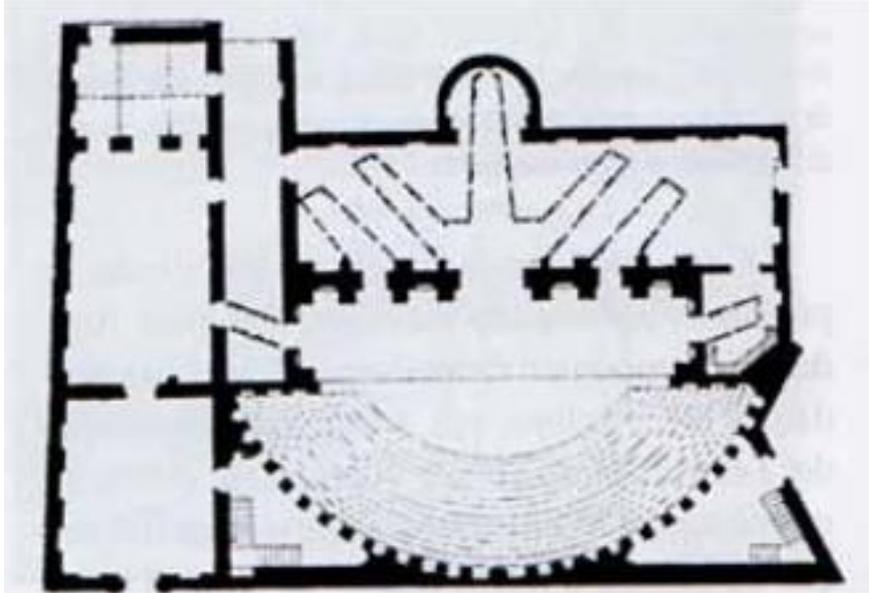
O espaço cenográfico é definido como uma manifestação espacial que se depara no meio do caminho entre a arte e a arquitetura (Rodrigues, 2008). De acordo com Breda (2021, p.97), “a arquitetura é a arte de projetar espaços e, por isto mesmo, abre um grande leque de opções para que o arquiteto se especialize”.

O profissional arquiteto possui competência técnica e artística para projetar em diferentes escalas com variedade de temas no espaço físico e virtual. Dessa forma, pela necessidade de elucidar e conceber um ambiente, a cenografia se interliga diretamente com a arquitetura e os arquitetos (Maia e Muniz, 2018).

1.1.1 ARQUITETOS CENÓGRAFOS

Vários arquitetos famosos se destacaram por elaborar cenários. O Teatro Olímpico de Palladio, localizado em Vicenza na Itália, é um notável exemplo da importância da atuação de um arquiteto na criação de uma cena. O teatro renascentista projetado por Andrea Palladio, renomado arquiteto italiano, foi concluído em 1585 e é considerado uma obra-prima do renascimento, destacando-se por sua magnificência e inovação. Em particular, é o primeiro teatro coberto permanente conhecido na Europa. (Beyer, 1997, tradução nossa).

Figura 1: Planta do Teatro Olímpico de Vicenza, de 1580



Fonte: MOUSSINAC, Leon. História do Teatro p. 124.

A cenografia desse teatro desempenha um papel fundamental em sua grandiosidade. O palco apresenta uma estrutura em formato de suporte ou andaime, posicionada no palco do teatro, que sustenta e exhibe o cenário pintado, conhecido como "cavalete cênico" e que utiliza a técnica da perspectiva ilusionista (fig. 1). (Beyer, 1997, tradução nossa).

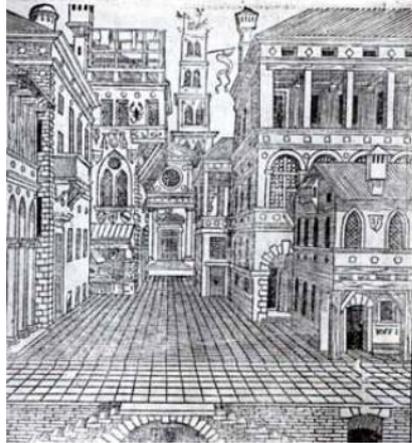
Figura 2: Teatro Olímpico de Vicenza, de 1584.



Fonte: BEYER, Andrea Palladio, el teatro olímpico: arquitectura triunfal para una sociedad humanista, p. 6 e 7.

Através dessa técnica meticulosa, o cenário retrata a fachada de um palácio clássico, repleto de colunas coríntias, frontões e outros elementos arquitetônicos (fig. 2). A pintura minuciosa aliada à perspectiva precisa cria a ilusão de profundidade e espaço no palco, conferindo uma sensação de grandiosidade (figura 4). (Beyer, 1997, tradução nossa).

Figura 3: Perspectiva do cenário de comédia, para o Teatro Olímpico de Vicenza, de 1545.



Fonte: MOUSSINAC, Leon. História do Teatro, p. 122.

No conjunto, a cenografia do Teatro Olímpico de Palladio destaca-se pela combinação de elementos arquitetônicos clássicos, perspectiva ilusionista e detalhes decorativos elaborados. Trata-se de um exemplo notável do uso inteligente da cenografia para criar uma experiência teatral impactante e memorável.

Figura 4: Perspectiva aplicada no Teatro Olímpico de Vicenza, de 1584.



Fonte: BEYER, Andrea Palladio, el teatro olímpico: arquitectura triunfal para una sociedad humanista, p. 11.

Já a arquiteta Lina Bo Bardi se sobressaiu como cenógrafa, iniciando sua parceria com José Celso Martinez Correia, um importante nome da cena teatral e cinematográfica no final os anos 60. Trabalhou com a arquitetura cênica e o figurino da peça "Na Selva das Cidades" (fig. 6), juntamente com o diretor José Celso, em 1969. (Arantes, 2021).

Figura 5: Desenho de Lina Bo Bardi para a cenografia da peça "Na Selva das Cidades".



Fonte: INSTITUTO BARDI, 2021.

Figura 6: Cenografia da peça "Na Selva das Cidades", elaborada por Lina Bo Bardi.



Fonte: ArchDaily, 2022.

Em 1970, elaborou também a cenografia do filme "Prata Palomares", com o mesmo diretor e com André Farias e, em 1971, colaborou como cenógrafa, no filme "Gracias Señor" de Flávio Império. Além disso, a arquiteta esteve atrelada ao teatro também na projeção e edificação do novo espaço do Teatro Oficina (fig. 7), já em São Paulo (Arantes, 2021).

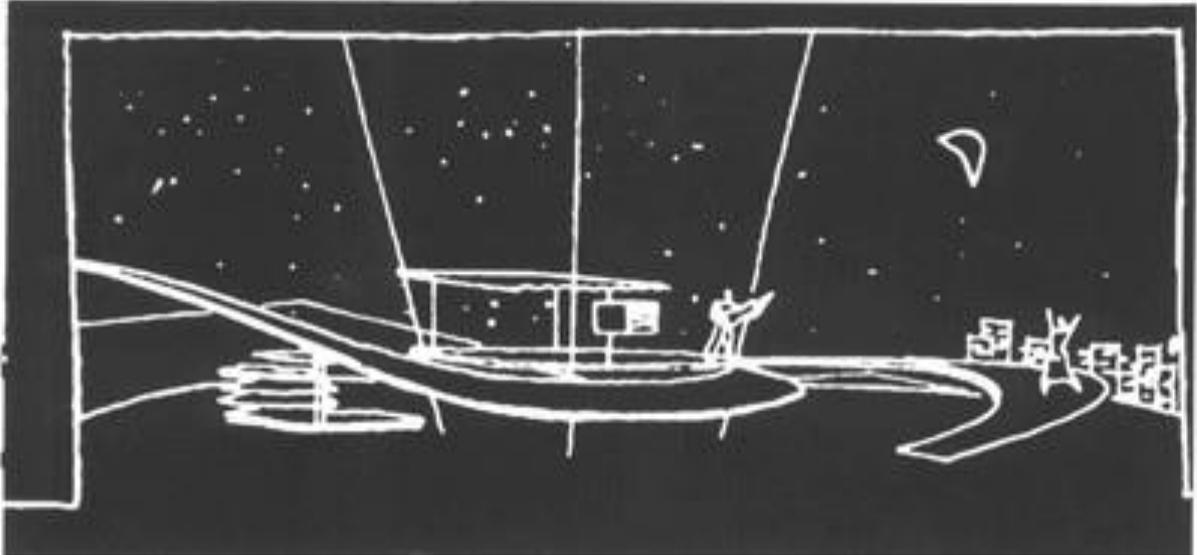
Figura 7: Teatro Oficina, Lina Bo Bardi



Fonte: ArchDaily, 2022.

Similarmente à Lina Bo Bardi, o arquiteto Oscar Niemeyer atuou como cenógrafo, elaborando o cenário da peça "Orfeu da Conceição" de Vinícius de Moraes em 1956 (fig. 8). Seu design metafórico e audacioso "conseguiu mesclar espetáculo e crítica social e é de extrema importância para a produção artística brasileira, pois preserva fortes características de nossa cultura popular" (Maia e Muniz, p.6, 2018).

Figura 8: Cenário para a peça "Orfeu da Conceição", de Niemeyer.



Fonte: Fundação Oscar Niemeyer.

Pode-se inferir que a representação gráfica dos esboços elaborados para cenários pelos três arquitetos é a mesma utilizada pelos autores para a elaboração de seus projetos na arquitetura.

Segundo Josino:

O cenógrafo precisa ter noção espacial e reconhecer a influência do mesmo sobre a percepção humana, para então definir os limites da cena; ele deve planejá-lo de forma a propiciar alguma flexibilidade de elementos móveis dentro da cena (permitir que estes entrem e saiam, que subam e desçam, que troquem de lugar e/ou interajam com os atores envolvidos etc.) para que a cena seja prática e efetiva (2017, p. 13).

O autor diz que a arquitetura e a cenografia “são assuntos conectados, porém não são limitados entre si. Tal qual a arquitetura, a cenografia também têm um propósito funcional, pois não é um mero elemento decorativo” (2017, p.13).

Através das informações levantadas é possível concluir que a cenografia está intimamente ligada com a arquitetura e vem acompanhando a humanidade em suas expressões artísticas, dentre elas, as mais contemporâneas, como a criação de cenários para jogos digitais.

1.2 ARQUITETURA CENOGRÁFICA NOS JOGOS

A cenografia acompanhou o desenvolvimento da sociedade e da história, evoluindo de acordo com as proposições do fazer teatral. A modernidade trouxe para a cenografia constante mudanças na criação e rompimento de práticas, que não eram mais traçadas apenas sobre o texto dramático, mas sobre os vários sistemas de signos - espaço, luz, som, cor, imagem, movimento (Cohen, 2007).

No século XX a ciência passou a se desenvolver rapidamente, o que alterou o panorama das tecnologias possíveis aplicadas a diversos aspectos, incluindo a cenografia (Maia e Muniz, 2018).

O nascimento da cenografia virtual teve o seu impulso no cruzamento de três tecnologias: a evolução das técnicas de efeitos especiais para o cinema e mais tarde para televisão; a possibilidade de prefiguração do espaço construído através de softwares de modelagem 3D com a evolução de hardware; e, finalmente, o desenvolvimento do conceito de ambiente virtual e a possibilidade de se gerarem ambientes e personagens em tempo real (Leão, 2010, p.11).

Os espaços cenográficos virtuais gerados por computador se tornaram elementos importantes na vida cotidiana, e os videogames são, sem dúvida, suas manifestações mais populares (Lange, 2007, tradução nossa).

Os jogos digitais fazem parte do nosso presente, tanto sua linguagem audiovisual, quanto o processo de interação a eles associados, integram-se a nossas vidas cotidianas (Borries, Böttger e Walz, 2007, tradução nossa). De acordo com Cássio Lemos e Andreia Oliveira: “Como as possibilidades e aplicações são praticamente infinitas, há uma zona obscura e não muito delimitada entre os jogos e a arte.” (2018, p.249).

Por possuir interatividade e potencial de se conectar com seu público, além de elementos de história que se tornam um elo emocional, os jogos eletrônicos se definiram como uma nova expressão de artes visuais, obtendo espaços em instituições oficiais do meio, como grandes museus internacionais de artes (Lemos e Oliveira, 2018).

Os jogos e o ato de jogar há muitos anos atraem a atenção de estudiosos de diversas áreas, que se dedicam a explicar e fazer entender a importância, os impactos, as relações desses elementos na nossa sociedade como um todo. Há diversas teorias que envolvem os jogos em muitos campos de conhecimento, como filosofia, biologia, sociologia, economia, psicologia, arte, entre outros, e cada uma dessas disciplinas desenvolveu sua própria aproximação do fenômeno dos jogos (Lemos e Oliveira, 2018, p.249).

Conforme Lemos e Oliveira, “*game art*” ou a arte dos jogos “[...] é a área correspondente ao desenvolvimento dos elementos visuais para jogos, como ilustrações, ambientes tridimensionais, animações e o que mais for necessário para o jogador ter a experiência do jogo” (2018, p.251).

Em razão dos grandes avanços tecnológicos nas últimas décadas, a indústria de videogames evoluiu de simples blocos bidimensionais, de cores limitadas e sons sintetizados artificialmente, para um complicado universo de polígonos tridimensionais realista, com trilhas sonoras orquestradas, transformando totalmente a experiência vivida pelo jogador (Todor, 2015).

Paralelamente a isso, a evolução dos seus ambientes gráficos, virtuais e cenográficos, fez com que o planejamento do espaço nos jogos se tornasse muito importante para sua própria composição, de forma que a construção da identidade visual dos ambientes ficcionais moldasse e limitasse a jogabilidade, mas que também criasse uma experiência visual enriquecedora (Gomes e Barroso, 2017).

As três dimensões nos jogos trouxeram consigo o surgimento de [...] fenômenos relacionados a elas, como tempo, clima, elementos de infraestrutura em mudança, mecanismos de física do jogo, existência de vida após a morte e assim por diante. Esses componentes úteis do jogo aumentaram as experiências dos jogadores e narraram histórias mais ricas para eles (Boron, 2007, p.30, tradução nossa).

Os jogos se tornaram cada vez mais imersíveis, com o jogador como protagonista da história e agente ativo em seu ambiente virtual. Suas imagens e texturas substituídas por complexos ambientes tridimensionais e mapas arquitetônicos simulando a realidade e até mesmo civilizações.

O avanço tecnológico dos jogos eletrônicos, desde os primórdios dos anos 1950, fez com que os jogos se transformassem em produtos acessíveis e extremamente inovadores nos anos 1970, quando passaram a ser chamados de videogames, em consequência da cultura audiovisual da época. Com a

globalização e o universo se tornando cada vez mais digital nos anos 1980, os videogames se modernizam e passam a ser popularmente chamados de games nos quatro cantos do planeta (Todor, 2015, p.22).

1.2.1 UMA BREVE LINHA DO TEMPO DA CENOGRAFIA EM JOGOS

Os jogos de computador tiveram sua origem no campo da pesquisa científica na década de 1960. Naquela época, os computadores disponíveis ainda não tinham a capacidade de criar ambientes virtuais. Foi no início de 1960, no "*Tech Model Railroad Club*" do MIT em Cambridge, Massachusetts, que um grupo de jovens cientistas programou o primeiro jogo de computador genuíno, o *Spacewar!* (figura 9), que se tornou um sucesso instantâneo no cenário universitário dos EUA (Lange, 2007, tradução nossa).

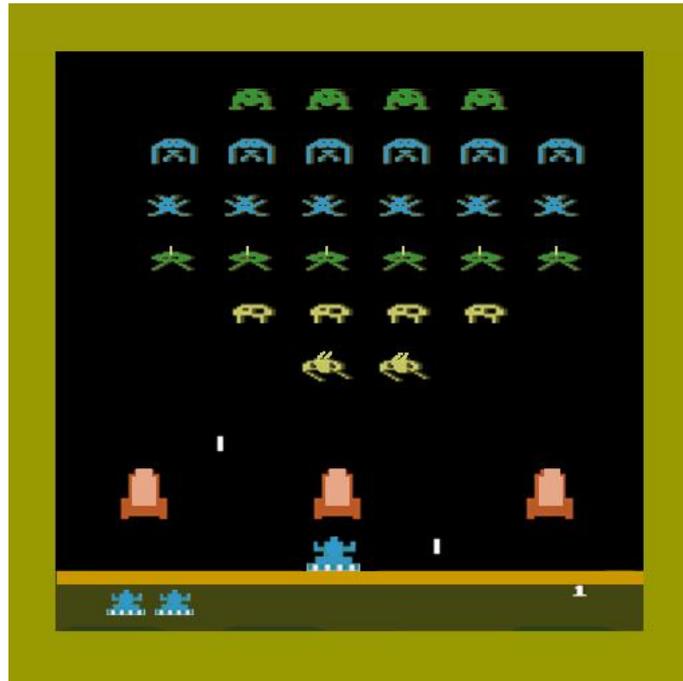
Figura 9: Jogo Spacewar!, de 1962.



Fonte: ThoughtCo, 2019.

Nos anos 70, os primeiros jogos de computador, como *PONG*, de 1972, e *Space Invaders* (fig. 10), em 1978, apresentavam gráficos simples e cenários básicos, frequentemente compostos por formas geométricas elementares (Lange, 2007, tradução nossa).

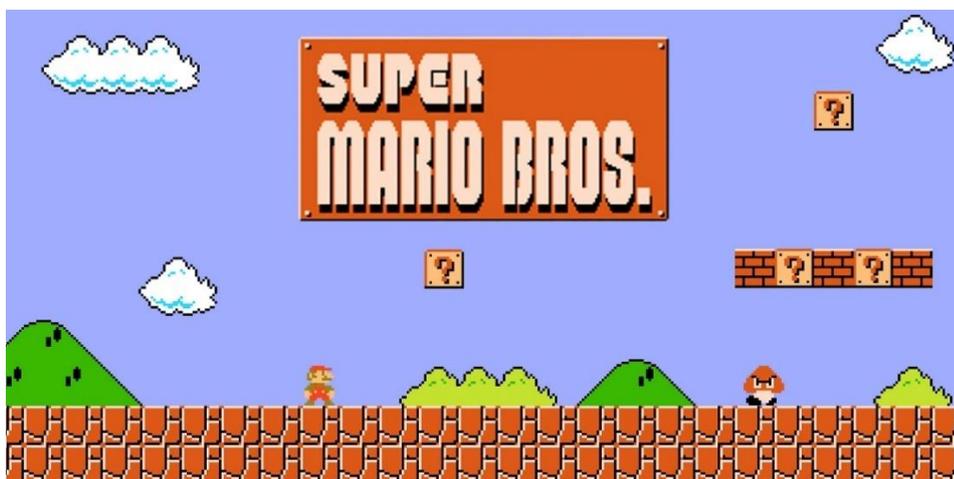
Figura 10: Jogo Space Invaders, de 1978.



Fonte: TechTudo.

Na década de 1980, a *pixel art* foi introduzida, permitindo maior detalhamento em jogos como *Super Mario Bros* surgido em 1985 (fig. 11) que utilizou a rolagem horizontal dos cenários para criar a ilusão de movimento contínuo em um espaço bidimensional. Além disso, a introdução de pequenos blocos gráficos reutilizáveis, conhecidos como "*tiles*", simplificou a criação de cenários mais complexos (Lange, 2007, tradução nossa).

Figura 11: Interface inicial do jogo Super Mario Bros (1985).



Fonte: Capturada pelo autor.

Nos anos 90, houve avanços nos gráficos 2D e o início da era tridimensional, mostrando refinamento em sua *pixelart* e narrativa (fig. 12). Essa década marcou a transição dos gráficos bidimensionais para a era 3D (Lange, 2007, tradução nossa).

Figura 12: Templo do Tempo em The Legend of Zelda: Ocarina of time (1996).



Fonte: Capturada pelo autor.

Na metade dos anos 2000, os consoles da geração *PlayStation 2*, *Xbox* e *GameCube* possibilitaram gráficos mais realistas e detalhados (fig. 13). Novos jogos começaram a apresentar mundos tridimensionais abertos (Lange, 2007, tradução nossa).

Figura 13: Visão do Castelo de Hyrule, em The Legend Of Zelda: Twilight Princess (2006).



Fonte: Zelda Dungeon, 2018.

A partir de 2010, a criação de consoles e de PCs mais potentes, permitiu a reprodução de gráficos impressionantes em alta definição e realistas. E os jogos, como *The Legend of Zelda Breath of the Wild* (fig. 14), de 2017, passaram a demonstrar uma maior capacidade na concepção de mundos imersivos (Lange, 2007).

Figura 14: Vista ampla, de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017).



Fonte: Imagem capturada do jogo.

De acordo com Lange (2007):

A suposição de que maior realismo equivale a uma maior imersão ainda é válida, e muitos jogos continuam a avançar nessa direção. À medida que a capacidade de processamento melhora, a qualidade gráfica dos jogos digitais aumenta, resultando em uma simulação aprimorada da realidade, independentemente do gênero do jogo, seja ele fantasia, esportes, simulação de direção, e assim por diante. No futuro, jogos revolucionários representarão uma fusão de vários gêneros e perspectivas. Com as atuais ferramentas e o talento à disposição dos designers de jogos, a única limitação para a melhoria no design de jogos será, inevitavelmente, a inigualável imaginação do sonhador (Lange, 2007, tradução nossa).

Ainda segundo o autor, a evolução da cenografia nos jogos é um reflexo direto do avanço tecnológico, da criatividade dos desenvolvedores e das expectativas dos jogadores. Conforme a tecnologia avança constantemente, antecipa-se que os ambientes dos jogos se tornarão ainda mais espetaculares e cativantes no futuro.

1.2.2 A PANDEMIA E A POPULARIDADE EXPANSIVA DOS GAMES

No período da pandemia do COVID-19, entre os anos de 2020 e 2021, devido à necessidade do distanciamento social, uma mudança drástica ocorreu na rotina de todos, aumentando o tempo que passamos dentro de casa e, também, as atividades nela realizadas. Durante o isolamento social, a busca por novas formas de entretenimento se tornou mais assídua, e uma das mais procuradas foram os videogames.

Segundo uma pesquisa feita pela Pesquisa Game Brasil (PGB, 2021), esse grande crescimento do interesse por jogos digitais pode ser um efeito do isolamento social causado pela pandemia do COVID-19. Com mais pessoas em casa e suas opções de entretenimento limitadas, os jogos digitais ganharam espaço como forma de diversão e, de curto modo, de refúgio diante dos fechamentos das cidades pela pandemia. Fator responsável por um gigantesco crescimento no mercado nesse período, sendo computado um crescimento de 75,8% no consumo de games pelos brasileiros, comparados à última pesquisa feita no período anterior à pandemia (PGB21, 2021).

1.2.3 UM LUGAR FORA DE TODOS OS LUGARES

De acordo com Borries, Böttger e Walz (2007), os ambientes virtuais estão expandindo suas fronteiras e progressivamente se integrando ao cotidiano das pessoas, provocando mudanças significativas em nossa concepção de espaço e tempo, de maneira semelhante ao impacto que a televisão e o cinema tiveram.

Conforme Foucault:

Há países sem lugar e histórias sem cronologias. [...]. Sem dúvida, essas cidades, esses continentes, esses planetas nasceram, como se costuma dizer, na cabeça dos homens, ou, na verdade, no interstício de suas palavras, nas espessuras de suas narrativas, ou ainda, no lugar sem lugar de seus sonhos no vazio de seus corações; numa palavra, é o doce gosto das utopias. No entanto, acredito que há – e em toda a sociedade – utopias que têm um

lugar preciso e real, um lugar que podemos situar no mapa; utopias que têm um tempo determinado, um tempo que podemos fixar e medir conforme o calendário de todos os dias (2013, p. 19).

Segundo Foucault, a heterotopia ou utopia significa a transgressão do espaço, a existência de um lugar real “fora de todos os lugares”. Esse termo se associa diretamente à arquitetura cenográfica presente no ambiente virtual dos jogos, pois ela é um espaço existente, que não pode ser tocado, mas que pode ser vivenciado, onde cada jogador se encontra simultaneamente no mundo do jogo e no mundo real.

Quando o jogo é bem projetado, os usuários tendem a esquecer que seus corpos estão conectados ao plano físico, mesmo que suas mentes estejam predominantemente focadas no espaço virtual, durante o tempo de jogo (Lange, 2007, tradução nossa).

Muitos jogos possuem seu planejamento espacial inspirados na arquitetura física. Assim como em uma peça ou filme, nossa percepção é favorecida e moldada por certos ambientes e suas configurações (Paula e Zancanelli, 2016). A arquitetura virtual, frequentemente produzida em videogames, e a arquitetura real estão cada vez mais sendo comparadas entre si (Götz, 2007, tradução nossa).

A arquitetura clássica preocupa-se com o mundo construído, composto por espaços técnicos, culturais ou funcionais. Em contraste, o gênero relativamente novo de videogames converte máquinas de computação em instrumentos de entretenimento, adicionando jogos auxiliados por computador à cultura existente de narrativas e narrações. Ambas as disciplinas claramente distintas – mas, aparentemente, elas estão se tornando cada vez mais convergentes e se influenciando mutuamente (Götz, 2007, p.134, tradução nossa).

Os jogos agora oferecem caminhos interativos através de espaços narrativos tridimensionais, um desenvolvimento comparável ao conceito arquitetônico de edifícios, que se explicam pela exploração dos caminhos percorridos neles. O movimento tridimensional tornou-se parte integrante dos jogos, ele estabelece um espaço narrativo e abre novas possibilidades de recepção, ação e interação (GÖTZ, 2007, tradução nossa).

Götz, diz que “não é apenas a visualização, mas também o conceito do jogo que se expande para esta terceira dimensão, exigindo assim que os jogadores

compreendam e sejam capazes de navegar no espaço tridimensional" (2007, p. 134, tradução nossa).

1.2.4 OS TIPOS DE NARRATIVAS ESPACIAIS

De acordo com Jenkins (2007), a maior parte do trabalho na comunicação da narrativa almejada pelos designers é realizada pelo ambiente físico em que se insere. O autor declara que os jogos digitais podem incluir Histórias Espaciais, histórias em que os espaços proporcionam uma experiência e narrativa imersiva para o jogador (2007, tradução nossa).

[...] a narrativa ambiental cria as pré-condições para uma experiência narrativa imersiva de até quatro maneiras diferentes: histórias espaciais podem evocar associações narrativas preexistentes; elas podem fornecer um cenário no qual os eventos narrativos são encenados; elas podem incorporar informações narrativas em suas *mises-en-scène*; ou fornecer recursos para narrativas emergentes (Jenkins, 2007, p. 57, tradução nossa).

Por mais que a narrativa de um jogo seja exposta, ela é sempre influenciada pela forma como os criadores do jogo projetam e organizam os espaços de jogo. As “Narrativas Evocadas” podem, através de seu design espacial, aumentar a sensação de imersão em um mundo familiar ou comunicar uma nova perspectiva sobre uma história conhecida por meio da alteração de detalhes estabelecidos (Jenkins, 2007, tradução nossa).

As “Narrativas Encenadas” possuem a própria história estruturada em torno do movimento do personagem pelo espaço, e características ambientais que podem retardar ou acelerar a trajetória do enredo (Jenkins, 2007, tradução nossa).

No caso das “Narrativas Incorporadas”, o universo do jogo torna-se uma espécie de espaço de informação, um palácio da memória, cujo conteúdo deve ser decifrado à medida que o jogador tenta reconstruir a trama. O jogador deve explorar o espaço do jogo e desvendar seus segredos incorporados à *mise-en-scène*, ou seja, à disposição dos cenários na produção. (Jenkins, 2007, tradução nossa).

Não surpreendentemente, a maioria das narrativas incorporadas existentes assumem a forma de histórias de detetive ou conspiração, uma vez que esses gêneros ajudam a motivar o exame ativo de pistas e a exploração de espaços do jogador e

forneem uma justificativa para seus esforços para reconstruir a narrativa de eventos passados (Jenkins, 2007, tradução nossa).

E por fim, as “Narrativas Emergentes” possuem seus espaços de jogos projetados para serem ricos em potencial narrativo, o que permite a construção de histórias e personagens, pelos próprios jogadores, de forma a modelá-los de acordo com sua vontade, entretanto dependentes dos recursos oferecidos pelo jogo. Essas características das narrativas são autônomas entre si, podendo possuir apenas um dessas propriedades, como também ocorrer mais de uma delas em um único jogo (Jenkins, 2007, tradução nossa).

2 APRESENTAÇÃO DO JOGO *THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD*

2.1 A FRANQUIA

The Legend of Zelda é uma série de videogames de fantasia medieval, do gênero ação e aventura. Seu primeiro jogo, de mesmo nome da franquia, foi criado por Shigeru Miyamoto e lançado para o console *Famicom (NES)* no Japão em 1986 e nos Estados Unidos e Europa, em 1987. Embora simples para os padrões de hoje, foi considerado uma inovação para a época, se tornando uma fórmula de sucesso amplamente copiada no futuro.

A maioria dos jogos da franquia *The Legend of Zelda* se passa em um reino fictício chamado *Hyrule*, de inspirações ocidentais, liderado pela Princesa Zelda. Seu complexo universo é constituído por criaturas fantásticas e masmorras, quebra-cabeças e batalhas, características que são refinadas e melhoradas a cada jogo lançado.

O herói Link e a Princesa Zelda, respectivos portadores das *Triforces* (bênçãos divinas) da Coragem e Sabedoria, são eternamente destinados a renascer em um ciclo interminável de reencarnação para derrotar Ganon, o maligno portador da *Triforce* do Poder, em sua missão de destruir o reino de *Hyrule*.

A história se repete em muitos dos jogos da série, que mostra gerações e linhas de tempo alternativas para a terra de *Hyrule*, onde uma variedade de rapazes, chamados Link, se veem forçados a se tornarem heróis.

The Legend of Zelda, desde o seu primeiro lançamento até seus dias atuais, é considerada uma das franquias mais conhecidas e bem-sucedidas de videogames da Nintendo, vendendo mais de 100 milhões de cópias pelo mundo. As vendas do jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, objeto de estudo deste trabalho, equivalem a quase trinta por cento desse total de vendas.

2.2 CONTEXTO

Breath of the Wild é o décimo nono jogo da série *The Legend of Zelda*, uma franquia que já dura trinta e sete anos, período repleto de diferentes designs, mecânicas de jogo e processos de desenvolvimento (Hebling, 2017).

Embora o primeiro título de Zelda, lançado em 1986, fosse um jogo considerado "mundo aberto" - tipo de jogo que permite que os jogadores tenham a liberdade de enfrentar inimigos, explorar locais da forma que bem entenderem e com menor delimitação por parte do enredo- na década de 1990 a série começou a se solidificar em torno de uma fórmula específica, a partir do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) (Hebling, 2017).

Curiosamente, no histórico da franquia *The Legend of Zelda*, o primeiro jogo, hoje em dia, se destaca por ser um tanto diferente dos exemplares mais populares que o sucederam. Na época de seu lançamento, em 1986, a "fórmula Zelda" ainda não existia. O objetivo ali era apenas enfatizar a exploração de maneira não linear, que, aliada à variedade de segredos e missões, poderia proporcionar diferentes experiências a diferentes jogadores (Hebling, 2017, p.76).

Essa fórmula girava em torno de um esquema abrangente que consistia em vários elementos essenciais: um maior foco na narrativa e movimento do enredo (por meio de personagens e eventos), jogabilidade cercada (mapa limitado por paredes invisíveis) e uma distinta separação entre mundo superior e masmorras. Elementos que persistiram fielmente através dos seguintes jogos da franquia, *Majora's Mask* (2000), *The Wind Waker* (2002) e *Twilight Princess* (2006) e finalmente atingindo seu auge em *Skyward Sword* (2011) (Hebling, 2017).

Breath of the Wild foi lançado em 2017, tendo levado cinco anos e meio para ser produzido. Ele é o penúltimo jogo da franquia Zelda e uma explícita tentativa de superar a divisão das duas principais tradições de design dentro da série. Considerado, por muitos jogadores, uma confluência entre os primeiros jogos focados na exploração, como *The Legend of Zelda* (1986), e jogos posteriores, com *Skyward Sword* (2011), que focam no tema e no enredo (Hebling, 2017).

O jogo se encaixa firmemente no campo do antigo design (de 1986) de muitas maneiras, por possuir um mundo imenso e liberdade quase ilimitada. O jogador pode enfrentar os santuários e masmorras do jogo em qualquer ordem que desejar, ou se deslocar diretamente para o Castelo para lutar contra o chefe final quase que imediatamente (Hebling, 2017).

Sua espacialidade e progressão não linear o levam a ser considerado pela crítica especializada o grande responsável por popularizar a premissa de “mundo aberto”, um conceito que viria futuramente a se expandir e tornar-se um gênero, uma categoria (Hebling, 2017, p.76).

Com o mecanismo de física realista, implícito ao vasto universo fictício de Hyrule, os jogadores são capazes de abordar os problemas de vários ângulos, lutar contra inimigos com uma variedade de armas e dispositivos, viajar usando métodos inovadores e incomuns e escalar ou contornar qualquer obstáculo que se ponha em seu caminho (Hebling, 2017).

Percebe-se, no entanto, que embora possua todas essas características semelhantes ao antigo design dos primeiros jogos da franquia, *Breath of the Wild* não se desconecta de seus precursores imediatos. O jogo ainda possui uma história definida, personagens memoráveis e uma série encorajada por pontos da trama, que instigam certa familiaridade com o passado.

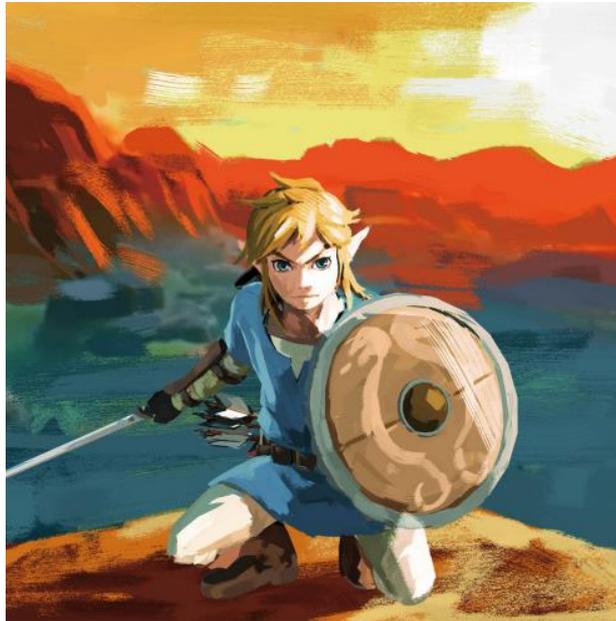
2.3 RESUMO DA HISTÓRIA

The Legend of Zelda: Breath of the Wild é um jogo de ação e aventura ambientado no vasto reino de Hyrule. A história segue Link (fig. 15), o herói protagonista, que acorda de um sono de cem anos, encontrando Hyrule em ruínas e sob a ameaça de *Calamity Ganon* ou Calamidade, uma antiga força do mal. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

No Grande Planalto, um jovem acorda de um sono de cem anos depois de ter perdido a memória. Guiado por uma voz misteriosa, ele atravessa as vastas terras de Hyrule em uma missão para derrotar Ganon e recuperar suas memórias. Cem anos atrás, Link serviu como guarda-costas da família real de Hyrule e foi o cavaleiro escolhido pela espada que sela a escuridão – a Espada mestra. Ele possui uma capacidade atlética incrível e

pode escalar penhascos com as próprias mãos. Ele também é um pouco glutão que come quase tudo. (Nintendo, 2017, p. 59, tradução nossa).

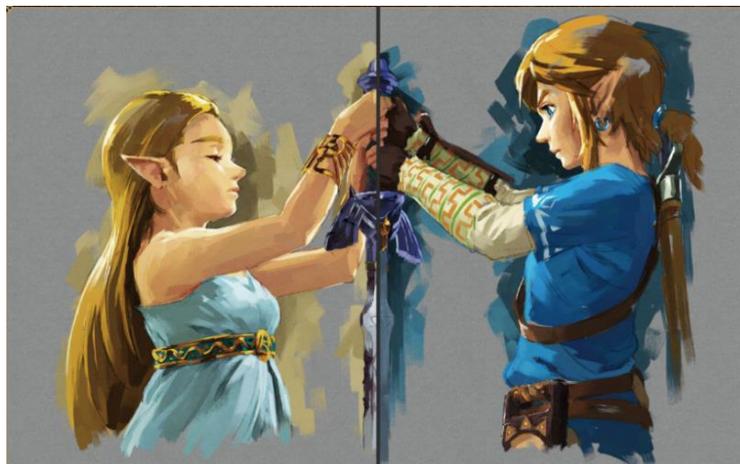
Figura 15: Link (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Com a orientação da princesa Zelda (fig.16), Link embarca em uma jornada para libertar o reino do controle de Ganon. Ele deve restaurar suas memórias perdidas, explorar o vasto mundo aberto e reunir a força necessária para enfrentá-lo. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 16: Zelda, Link e a espada mestre (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Ao longo de sua aventura, Link descobre a história de *Hyrule* e aprende sobre a antiga tecnologia deixada pela tribo *Sheikah*, uma extinta sociedade que costumava servir a família real. Ele também adquire armas poderosas, armaduras e habilidades mágicas para ajudá-lo em batalhas contra inimigos formidáveis e as criaturas corrompidas conhecidas como Guardiões (fig. 17). (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 17: Guardião Perseguidor (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Adquirindo novas habilidades, Link liberta as *bestas divinas Vah Rutah* (fig. 18), *Vah Rudônia* (fig. 19), *Vah Medoh* (fig. 20), e *Vah Naboris* (fig. 21), máquinas da antiga civilização tecnológica dos *Sheikah*. As *Bestas Divinas* eram máquinas de guerra pilotáveis. Cem anos atrás, o rei de *Hyrule* designou um campeão para pilotar cada uma delas, na eminência de uma possível guerra. Cada campeão era de uma raça diferente do reino. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 20: Besta Divina Vah Medoh e seu campeão, Revali, da raça Rito (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Figura 21: Besta Divina Vah Naboors e sua campeã, Urbosa, da raça Gerudo (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Em seu confronto final, Link enfrenta Ganon dentro do Castelo de *Hyrule*. Com a ajuda das Bestas Divinas, dos campeões e da coragem que reuniu, Link pretende derrotar Ganon e restaurar a paz em *Hyrule* mais uma vez. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 22: Link enfrentando o fantasma de Ganon (Ilustração).



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Breath of the Wild oferece aos jogadores um vasto e imersivo mundo aberto para explorar, cheio de segredos, quebra-cabeças e encontros desafiadores. Ele combina elementos de exploração, combate e resolução de quebra-cabeças para oferecer uma aventura inesquecível na icônica série *The Legend of Zelda*.

3. ANÁLISE DOS CENÁRIOS DO JOGO

3.1 AS OITO PROVÍNCIAS DE HYRULE

O universo de Hyrule, apresentado no jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, é dividido em oito províncias (fig. 23), *Akkala*, *Eldin*, *Faron*, *Gerudo*, *Hebra*, *Hyrule Central*, *Lanayru* e *Necluda* (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 23: Mapa de Hyrule



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Akkala é uma região localizada no extremo nordeste de *Hyrule*. É caracterizada por suas florestas exuberantes (fig. 24), colinas e litoral cênico.

Figura 24: Campo aberto de Akkala.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O marco mais proeminente em *Akkala* é sua Cidadela (fig. 25), uma antiga fortaleza, testemunho da rica história da região (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 25: Ruínas da cidadela de Akkala.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Eldin é uma região vulcânica, também situada na parte nordeste de *Hyrule*. É conhecida por seu terreno acidentado, montanhas íngremes e vulcão ativo. O marco mais notável em *Eldin* é a chamada *Montanha da morte* (fig. 26), um enorme vulcão que domina a paisagem (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 26: Vulcão de Eldin, a montanha da morte.



Fonte: Imagem capturada do jogo

De clima extremo, abriga a cidade da raça *Goron* (fig. 27), uma espécie robusta, com aparência rochosa e resistente, que têm uma forte afinidade com as montanhas e a lava. Também é rica em recursos minerais, considerado um local privilegiado para atividades de mineração no jogo (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 27: Cidade Goron.



Fonte: Imagem capturada do jogo

Faron está localizada na parte sul de *Hyrule*. A província é caracterizada por suas florestas densas e chuvosas (fig. 28), seus pântanos, numerosos corpos d'água e principalmente por sua exuberante paisagem tropical. Possui florestas de árvores altas e uma vida selvagem abundante (Nintendo, 2017, tradução nossa).

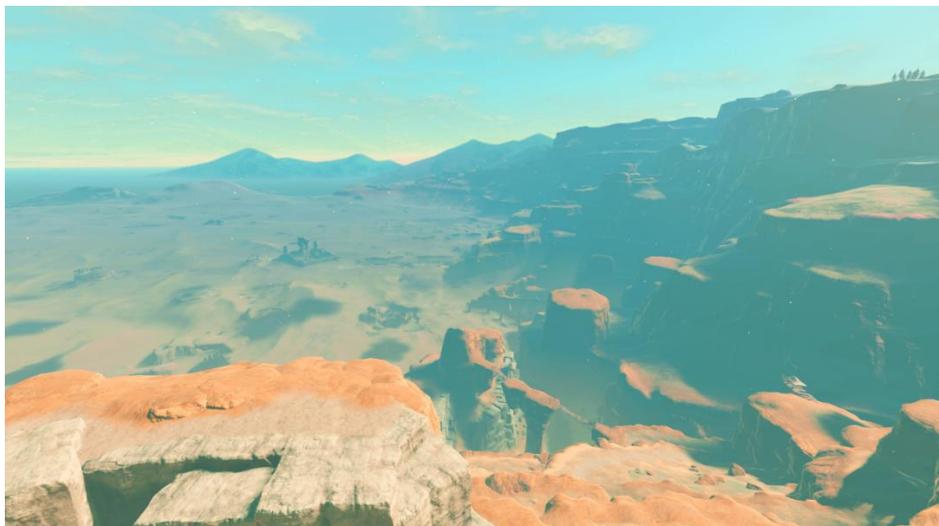
Figura 28: Florestas de Faron.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Gerudo localiza-se na parte sudoeste do reino. É uma extensão vasta e árida caracterizada por dunas de areia, cânions e calor extremo. O deserto (fig. 29) domina a paisagem, e a cidade de *Gerudo*, um assentamento murado habitado inteiramente por mulheres, está localizado no coração da região (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 29: Deserto de Gerudo, visão ampla.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Hebra é uma região fria e parcialmente coberta pela neve (fig. 30), situada no noroeste do mapa *Hyrule*. Possui montanhas geladas, lagos congelados e condições de extremas nevascas (Nintendo, 2017, tradução nossa).

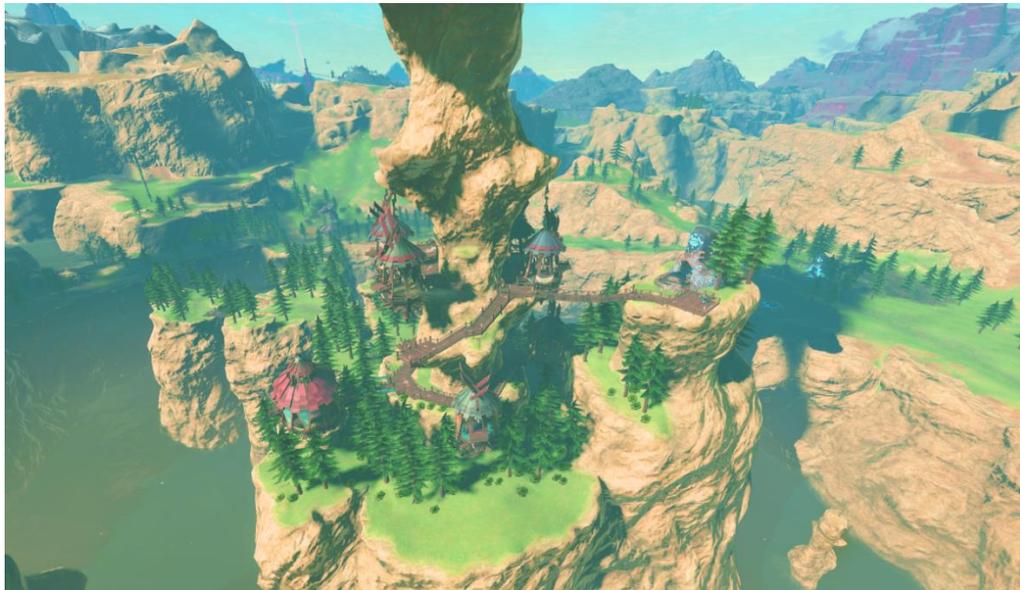
Figura 30: Montanhas frias de Hebra.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O local é conhecido por seu frio extremo, que dificulta a navegação sem vestimenta e equipamento adequado. Também é o lar da vila dos Ritos (fig. 31), uma raça voadora de pássaros humanoides (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 31: Vila Rito. As residências são semelhantes a gaiolas de pássaros penduradas.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Hyrule Central localiza-se no centro do Reino de *Hyrule*, aproximadamente no meio do mapa do jogo. É uma área diversificada que abrange várias paisagens, incluindo pastagens, rios e florestas. O Castelo de *Hyrule* (fig. 32), a fortaleza da *Calamidade*, está situado no coração desta região (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 32: Castelo de Hyrule, em Hyrule Central.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

A área central também é pontilhada por inúmeras ruínas de antigas aldeias, e pelo Grande Planalto (fig. 33) oferecendo várias missões e pontos de interesse para o jogador (Nintendo, 2017, tradução nossa).

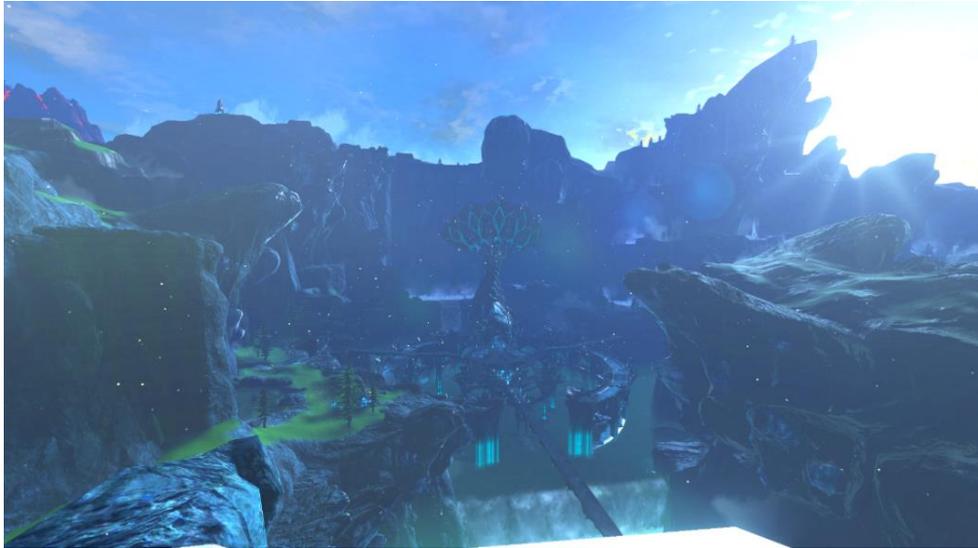
Figura 33: Grande Planalto, em Hyrule Central.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Lanayru (fig. 34) é uma região situada no leste de *Hyrule*. Possui uma paisagem única com grandes cânions, falésias rochosas e um vasto mar seco conhecido como Baía de *Lanayru* (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 34: Lanayru. Cachoeiras são abundantes na região.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O Domínio de *Zora* (fig. 35), lar da raça humanóide e aquática *Zora*, pode ser encontrado na parte leste de *Lanayru*, perto da região de *Akkala* (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 35: Domínio dos Zoras.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Necluda (fig. 36) é uma região localizada na parte sudeste de *Hyrule*. É uma área diversificada que abrange colinas, florestas densas e uma região costeira.

Figura 36: Necluda.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Vila *Hateno* (fig. 37) um povoado movimentado, está situado na parte centro-leste de *Necluda*. É conhecida por sua paisagem pitoresca e atmosfera pacífica (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 37: Vila Hateno, antigo lar de Link, há 100 anos atrás.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Essas regiões de *Breath of the Wild* oferecem ambientes, pontos de referência e missões únicas, proporcionando aos jogadores uma experiência diversificada e imersiva no mundo do jogo.

3.2 HYRULE CENTRAL

Hyrule Central é uma das províncias onde o cenário escolhido para análise está localizado, o Templo do Tempo, já que este cenário desempenha um papel fundamental para narrativa, por possuir um profundo valor histórico e cultural, enraizado na tradição do jogo.

Dentro do contexto de *Breath of the Wild*, o templo assume a função de um santuário, transmitindo significados temáticos que estão intrinsecamente ligados ao âmbito religioso e sagrado. A escolha desse cenário se deve à sua arquitetura, que combina elementos dos estilos gótico e românico e contribui de forma significativa na criação de um design rico em simbolismo e espiritualidade.

3.2.1 RUÍNAS E DESOLAÇÃO

Hyrule Central é uma bacia hidrográfica cercada por altas montanhas e é nela que está localizado o antigo coração de todo o reino, o Castelo de *Hyrule* (fig.38). Apesar de fazer fronteira com todas as outras províncias, as travessias de acesso para essas regiões são dificultadas por picos, montanhas, desfiladeiros e *canyons* (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 38: Castelo de Hyrule envolto por magia das trevas.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Os *Hylians*, povo de *Hyrule*, prosperaram em vilarejos espalhados pelo centro de *Hyrule* e terras além da região. De acordo com as lendas, a família real *Hylian* carregava o sangue da deusa *Hylia*, que compartilhava o nome com sua raça. Embora tenham sido uma das raças mais abundantes e prósperas cem anos antes do tempo atual do jogo, a *Grande Calamidade* quase os levou à extinção. Graças aos esforços da Princesa *Zelda* e de outros, alguns poucos sobreviventes conseguiram escapar e seus descendentes agora vivem dispersos pelo território (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 39: Mapa de *Hyrule Central*.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Como consequência do evento conhecido como *Grande Calamidade*, uma guerra que ocorreu cem anos antes do tempo atual do jogo, a maior parte de *Hyrule Central* (fig. 39) se encontra em ruínas. Vestígios de vilarejos, ranchos, templos e até um coliseu (fig. 40) podem ser encontrados ao explorar toda a região (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 40: Ruínas do Coliseu em Hyrule Central.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O Coliseu era, de longe, a maior instalação de entretenimento em *Hyrule Central*. A arena, que um dia foi animada, sofreu danos significativos e atualmente está infestada de *Malícia*. Não é mais um lugar acolhedor para as pessoas, a menos que você queira lutar contra um *Lynel* para uma audiência de monstros! (Nintendo, 2017, p. 358, tradução nossa).

John Ruskin (1853, tradução nossa), em sua obra "As Pedras de Veneza", abordou o conceito de ruínas de uma maneira poética e perspicaz. Para o autor, as ruínas não eram simplesmente vestígios arquitetônicos de um passado distante, eram verdadeiras testemunhas silenciosas da passagem do tempo e da ação da natureza sobre as construções humanas..

Essas estruturas em declínio representavam a decadência e a impermanência da vida, trazendo à tona a fragilidade das realizações humanas. Apesar disso, o autor não considerava o declínio dessas estruturas como algo meramente triste ou

desolador, mas algo que evocava uma ampla gama de emoções, incluindo admiração, reverência e melancolia (Ruskin, 1853, tradução nossa).

O cenário de *Hyrule Central* não é apenas uma paisagem geográfica, mas também uma cápsula do tempo que ecoa a visão de Ruskin sobre as ruínas, uma província que carrega consigo uma carga profunda de história e significado. A *Grande Calamidade* transformou a região em um testemunho da decadência e da passagem do tempo.

Ademais, a alusão aos escombros e à destruição de *Hyrule*, bem como ao seu coliseu, evoca eventos análogos na história do mundo real, notadamente a queda de Roma. O período inicial da Idade Média, que teve início no século V, é característico pela divisão do Império Romano e pelas incursões dos povos bárbaros nos territórios anteriormente controlados pelos romanos, culminando em invasões sucessivas e assédio persistente à cidade de Roma por parte de diversas hordas de conquistadores.

Da mesma forma como as ruínas romanas representam o colapso de um grande império, as ruínas em *Hyrule Central* testemunham a queda de um reino próspero, denotando a impermanência de sua antiga glória.

Figura 41: Ruínas do Templo do Sábio inundadas em Hyrule Central.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 42: Ruínas do Posto de trocas em Hyrule Central.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O Grande Planalto (fig. 43) situa-se bem acima do restante dessa província, apresentando-se como uma espécie de ilha terrestre com muros fortificados, com penhascos íngremes por todos os lados. Foi o berço do reino de *Hyrule*, e é um local considerado sagrado, onde as cerimônias tradicionais e religiosas do reino costumavam ser realizadas (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 43: Mapa do Grande Planalto.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Embora o fosse um pedaço de terra relativamente isolado, costumava haver uma estrada que o ligava ao portão da cidade e ao resto do centro de *Hyrule*. Estava lotado de peregrinos que viajavam para o Templo do Tempo. Cem anos depois, a estrada está agora em ruínas, e o portão (fig. 44 e 45) está intransitável (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 44: Antigo portão de acesso ao Grande Planalto. Visão do Centro de Hyrule.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 45: Antigo portão de acesso ao Grande Planalto. Visão do Grande Planalto.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Assim como seu acesso, a ilha terrestre também foi alvo de destruição durante a guerra, sendo reduzido a ruínas um espaço que costumava ser de grande importância para o reino. Nela há vestígios de templos (fig. 46) e uma abadia (fig. 47) com alojamento para monges e peregrinos, além do Santuário da Ressurreição, por onde Link inicia sua jornada (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 46: Vestígios dos antigos templos e Templo do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Figura 47: Ruínas da Abadia do Leste, repleta de guardiões ainda ativos



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O Grande Planalto, assim como a maior parte da região de *Hyrule Central*, possui uma arquitetura medieval derivada de um contexto europeu, englobando a grande maioria de suas estruturas municipais, governamentais e religiosas. O muro que cerca o local remete às fortalezas medievais do florescimento dos mosteiros e das cidades românicas, posteriormente góticas, não funcionando apenas como um portão de acesso, mas também como uma muralha que separa o terreno sagrado das cidades.

Conforme as observações de Fazio (2011), as cidades medievais antigas, assim como seus castelos, necessitavam da presença de muralhas robustas (fig. 48) capazes de resistir a ataques inimigos. Pelo fato dos conflitos militares, característicos da época, frequentemente se voltarem para a captura das cidades, essas muralhas não apenas cumpriam um papel defensivo crucial, mas também desempenhavam papel na salvaguarda das localidades.

Figura 48: Muralha de Carcassonne, 1248-90.



Fonte: Fazio, 2011.

Os templos menores, a abadia do leste, as praças e o grande muro que rodeiam a região remontam aos assentamentos medievais onde a estrutura dominante era o mosteiro e a catedral. Centralizado no planalto, encontra-se o Templo do Tempo com um santuário dedicado à deusa *Hylia* (da mitologia do jogo). A edificação, apresentada em várias iterações da série de jogos, é um local sagrado e significativo dentro da tradição do jogo.

Figura 49: Templo do Tempo parcialmente destruído.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Nem mesmo os muros que cercam o Grande Planalto poderiam impedir que a guerra alcançasse as terras sagradas de *Hyrule*. As estradas que conduziam ao Templo do Tempo foram demolidas, mas ainda podem ser vistos vestígios das três torres que formavam a fachada do templo e dão uma ideia da sua imensidão. (Nintendo, 2017, p. 396, tradução nossa).

3.2.2 ENTRE O ROMÂNICO E GÓTICO

Para que as influências arquitetônicas do cenário do jogo escolhido para análise sejam compreendidas e evidenciadas, é necessário conhecer sobre a história e principais características dos estilos românico e gótico, aos quais a arquitetura do Templo do Tempo mais se assemelha.

A história da arquitetura europeia é marcada por períodos distintos e estilos arquitetônicos que refletem o contexto histórico, religioso e cultural de suas respectivas épocas, e a proeminência das arquiteturas românica e gótica dominaram a paisagem da Europa na Idade Média. Mas apesar de compartilharem um fundo religioso e servirem como testemunho da devoção cristã da época, os estilos apresentam diferenças marcantes em suas características e abordagens de design (Fazio, 2011).

De acordo com Fazio (2011), a arquitetura românica floresceu entre 1000 e 1250 na Europa Ocidental, possuindo em suas edificações um distintivo traço de solidez e simplicidade. As estruturas eram frequentemente construídas com pedra maciça e paredes espessas, conferindo-lhes uma aparência robusta.

Talvez fique mais fácil conceber o Românico como uma série de experimentos voltados para a vedação externa das edificações e iluminação dos espaços internos por meio do uso de alvenarias incombustíveis que pudessem revestir as valiosas relíquias depositadas na igreja. A maior parte das edificações românicas se baseia nas massas de parede contínuas que sustentavam o peso de abóbadas das coberturas. (Fazio, 2011, p. 208).

O uso predominante do arco pleno, como na Catedral de Saint Foy (fig. 50), é uma característica marcante do românico, e as abóbadas eram geralmente em forma de berço (fig. 51), o que resultava em um teto mais pesado visualmente. Além disso, as paredes robustas eram usadas como solução ao contraventamento, além de contar de contrafortes que desempenhavam um papel importante na sustentação e estabilidade das edificações (Fazio, 2011).

Os contrafortes poderiam ser retangulares, quadrados ou semicirculares, e estavam dispostos em intervalos regulares ao longo das paredes externas das igrejas e catedrais. Eles são elementos estruturais projetados para reforçar as paredes externas de uma construção, especialmente quando essas paredes são altas e precisam suportar o peso dos tetos, abóbadas e outros elementos arquitetônicos (Fazio, 2011).

Os construtores medievais não sabiam fazer cálculos de estruturas que hoje empregamos. As tentativas e os erros de projetos anteriores formavam a base da prática de edificar. Não obstante, ao longo de 150 anos, as experiências estruturais feitas por centenas de construtores românicos levaram às técnicas de alvenaria refinada que possibilitariam a arquitetura gótica. (Fazio, 2011, p. 208).

Figura 50: Fachada oeste da Catedral românica de Saint Foy, Conques, cerca de 1050-1130



Fonte: Fazio, 2011.

Figura 51: Interior da Catedral Românica de Saint Pierre.

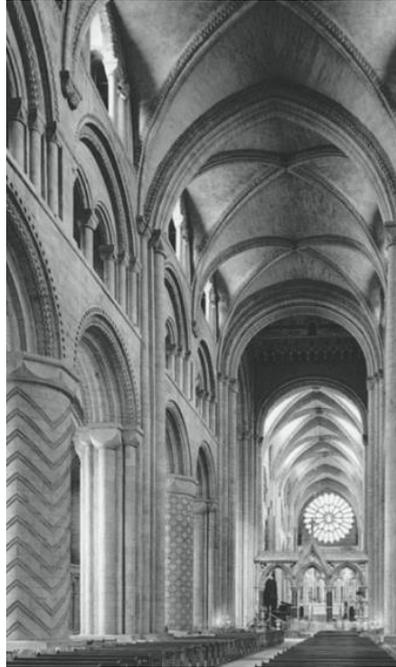


Fonte: Fazio, 2011.

O Românico tardio na Normandia, por volta dos anos entre 1090 e 1100, trouxe avanços construtivos que mais tarde foram associados ao Estilo Gótico. A adoção do arco ogival e das abóbadas nervuradas, semelhante à Catedral de Saint Curthbert (fig.

52), possibilitou maior eficiência estrutural e uma redução na quantidade de materiais utilizados na construção, ocasionando o abandono das práticas tradicionais de construção com paredes contínuas, que eram comuns na arquitetura românica (Fazio, 2011).

Figura 52: Vista para o leste da nave central, Catedral Saint Curthbert, Durhan, 1093-1133 (Românico tardio).



Fonte: Fazio, 2011.

A partir dessas inovações e outras técnicas que favoreciam um sistema estrutural independente em forma de esqueleto, com pontos de carga concentrados, surgiu uma nova estética que valorizava a amplitude da edificação e sua iluminação: o estilo gótico (Fazio, 2011).

A arquitetura gótica teve sua origem na região de *Île-de-France*, próxima a Paris, durante o período compreendido entre 1140 e 1220. Fazio (2011, p. 233) diz que “A definição mais óbvia do gótico envolve os elementos-chaves empregados em muitas edificações góticas – arcos ogivais e abóbodas nervuradas – ainda que, (...), estivessem presentes em muitas obras românicas.”

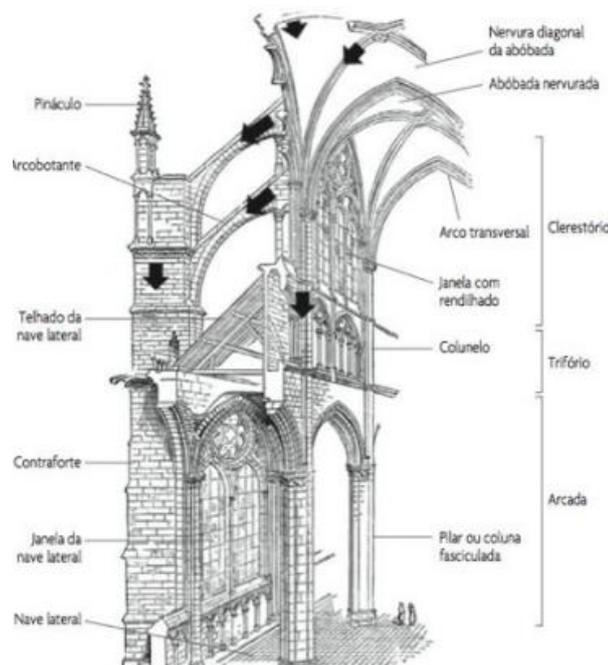
Todavia, existem outros elementos característicos do estilo, exclusivos às construções góticas como os arcobotantes, as janelas com rendilhado e os pilares fasciculados que servem como marcas registradas do estilo (Fazio, 2011).

O gótico apresenta distintas características espaciais que valorizam as linhas verticais, consistindo em células espaciais articuladas e harmoniosamente unificadas, e proporcionam uma marcante sensação de amplitude característica desse estilo de construção (Fazio, 2011).

Os arcos ogivais, apesar de terem sido herdados da arquitetura islâmica, são característica marcante do estilo gótico. Com sua forma pontiaguda, os arcos em ogiva permitiam a distribuição vertical das forças, viabilizando a construção de estruturas mais altas (Fazio, 2011).

As abóbadas nervuradas são estruturas compostas por arcos e nervuras que se entrecruzam, criando padrões elaborados e sustentando o teto da edificação. Os arcobotantes são as estruturas externas em forma de arcos que se projetam a partir das paredes laterais de uma edificação, geralmente de uma igreja ou catedral, e se apoiam em contrafortes independentes ou em pilares externos. Ele transmite o peso das paredes e das abóbadas para fora, aliviando a pressão sobre as estruturas internas e permitindo a construção de grandes janelas e paredes mais finas (Fazio, 2011).

Figura 53: Corte perspectivado mostrando a estrutura de uma igreja gótica grande.



Fonte: Fazio, 2011.

Esses três elementos-chave contribuíram para a estabilidade estrutural das edificações, permitindo a construção de igrejas mais altas e isentando as paredes da função estrutural, proporcionando não apenas uma maior verticalidade com aberturas de janelas e vedações em vitrais coloridos, mas também possibilitando a criação de espaços luminosos e visualmente deslumbrantes.

Figura 54: Catedral gótica de Salisbury, 1220-58.



Fonte: Fazio, 2011.

O design e os detalhes específicos de uma catedral românica podiam variar dependendo do período, localidade e visão artística dos profissionais envolvidos. Já o gótico foi o primeiro estilo internacional, onde as características marcantes de sua arquitetura se mantinham predominantemente inalteradas, mesmo no variar de região (Fazio, 2011).

3.3 O TEMPLO DO TEMPO

A arquitetura do Templo (fig. 50), no jogo *Breath of the Wild*, apresenta influências da arquitetura românica tardia e do gótico primitivo. Essa estrutura foi concebida com uma perspectiva religiosa e espiritual dentro do universo fantástico do

jogo, sendo um local de culto, adoração e manifestação divina, refletindo o papel das catedrais românicas e góticas na Idade Média.

Ao examinar seu exterior (fig. 55), suas fachadas exibem com destaque os arcos ogivais, em seu portal de entrada e esquadrias (fig. 59). Sua torre central conta com a presença de um campanário, que nas igrejas medievais alojava o sino e servia como torre de vigia.

Figura 55: Fachada frontal do Templo do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 56: Fachada lateral direita do Templo do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 57: Fachada lateral esquerda do Templo do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 58: Fachada posterior do Templo do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

A fachada frontal do templo (fig. 55 e fig. 59) é altamente ornamentada, repleta de elementos visuais e construtivos. Um dos principais destaques é o portal do templo, que possui um formato característico de ogiva, de curva pontiaguda. Ele se divide em várias estruturas que apresentam elementos decorativos e construtivos semelhantes a arquivoltas, tímpano, dintel e derrame, elementos adotados tanto na arquitetura românica, quanto posteriormente no gótica.

Figura 59: Fachada frontal aproximada.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Na arquitetura gótica, as arquivoltas (fig. 60) ocorriam em arcos ogivais concêntricos que envolviam o portal, formando uma série de molduras decorativas. Elas poderiam ser adornadas com esculturas, relevos ou outros elementos ornamentais, enfatizando a grandiosidade e a riqueza visual do portal (Fazio, 2011).

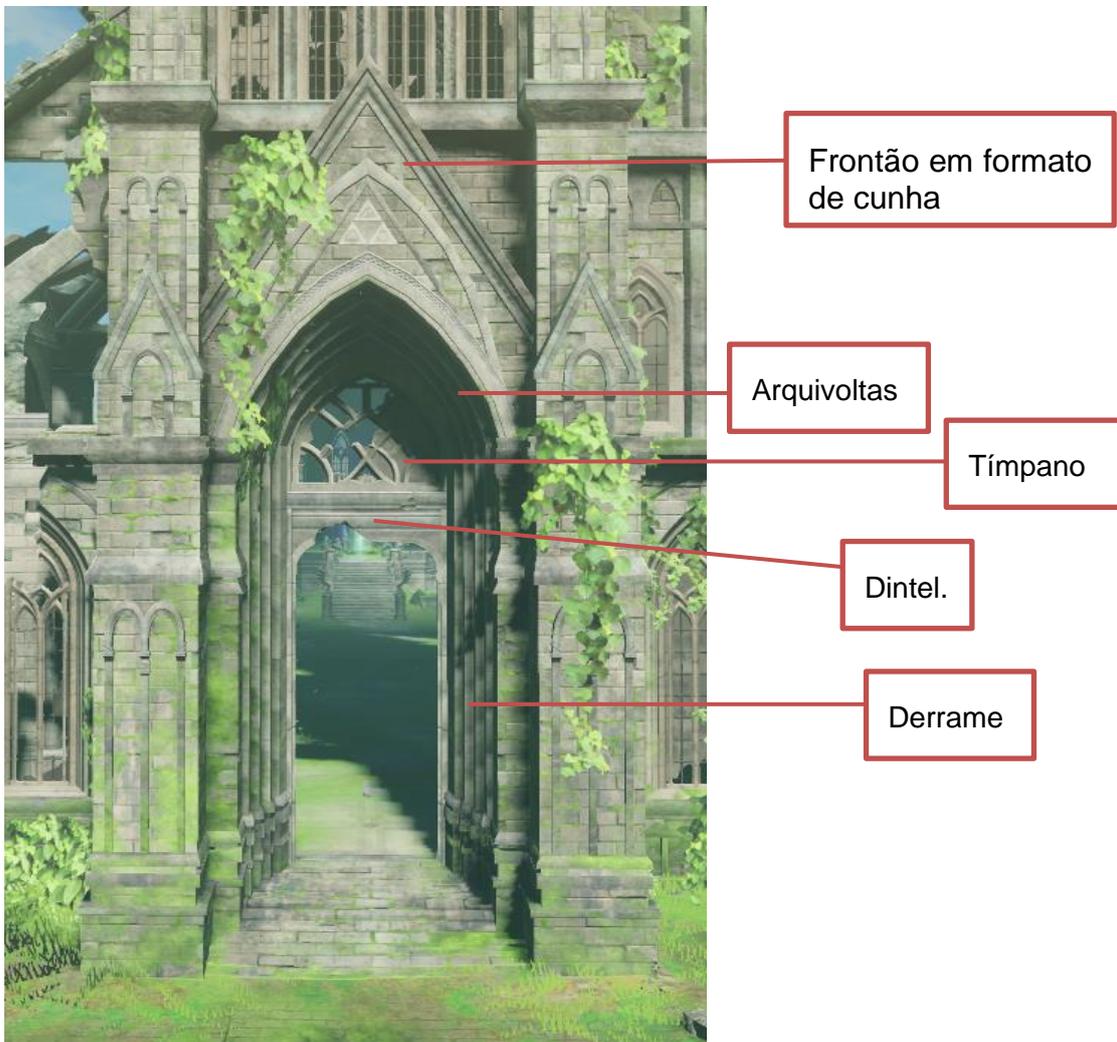
O tímpano (fig. 55) é a área semicircular localizada acima das arquivoltas, frequentemente decorada com relevos esculpido representando cenas bíblicas, figuras sagradas ou narrativas religiosas importantes, como uma forma de ensinamento visual e uma expressão artística da fé. O dintel (fig. 55) é a peça horizontal acima das arquivoltas e abaixo do tímpano. Ele pode ser esculpido com elementos decorativos, como entalhes ou padrões geométricos, adicionando detalhes à estrutura do portal (Fazio, 2011).

O derrame (fig. 55), também conhecido como jambage, são as colunas ou pilares verticais que sustentam as arquivoltas. Eles podem ser simples ou ricamente decorados com esculturas em forma de colunelos, figuras humanas ou elementos ornamentais, agregando uma dimensão tridimensional ao portal (Fazio, 2011).

Esses elementos decorativos e construtivos na fachada frontal do templo representam características distintas da arquitetura românica tardia e gótica. Eles refletem a importância do simbolismo religioso, o virtuosismo técnico dos artesãos da época e a busca por criar uma experiência estética e espiritualmente impactante para os fiéis que adentravam o templo (Fazio, 2011).

Se o portal do Templo do Tempo (fig. 55) for comparado ao da Catedral gótica de Chartres (fig. 62) ou à românica de *Saint Trophime* (fig. 61), faz-se evidente a diferença no tamanho e na riqueza de detalhes, principalmente relacionados às esculturas das arquivoltas até o derrame na catedral. Todavia é visível a influência dos estilos na edificação do jogo.

Figura 60: Portal do Templo



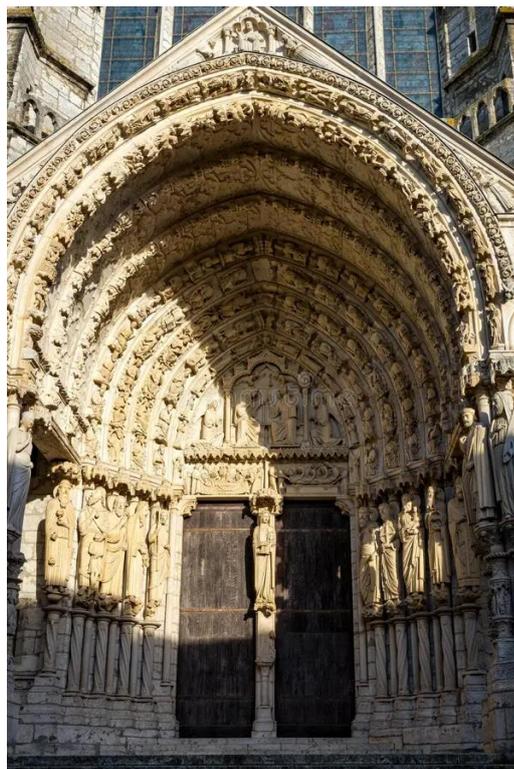
Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Figura 61: Fachada Oeste de Saint Trophime, Arles, cerca de 1140 – 70 (Românico).



Fonte: Fazio, 2011.

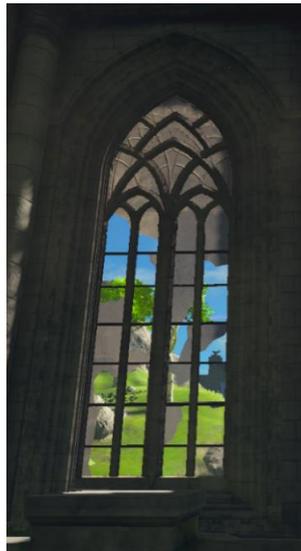
Figura 62: Portal da Catedral de Chartres (Gótico).



Fonte: Dreamstime

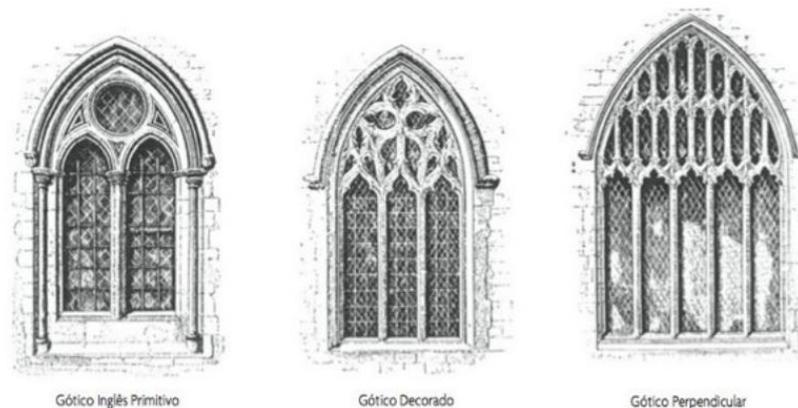
A fachada principal (fig. 59) também conta com grande variedade design de janelas lanceoladas (fig. 63 e 64), que variam em tamanho e largura e permitem uma entrada maior de luz natural. Seus rendilhados alternam entre formas bipartidas (fig. 65), mas também quadripartidas, chamadas quadrifólios (fig. 53), semelhante àqueles do gótico decorado inglês (fig. 64), com formas derivadas do cruzamento de arcos ogivais e pouco complexas, se comparadas aos rendilhados perpendiculares inglês (fig. 64), que evidenciaram a evolução das construções das esquadrias no período Gótico (Fazio, 2011).

Figura 63: Rendilhado das janelas grandes, localizadas nas fachadas laterais.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

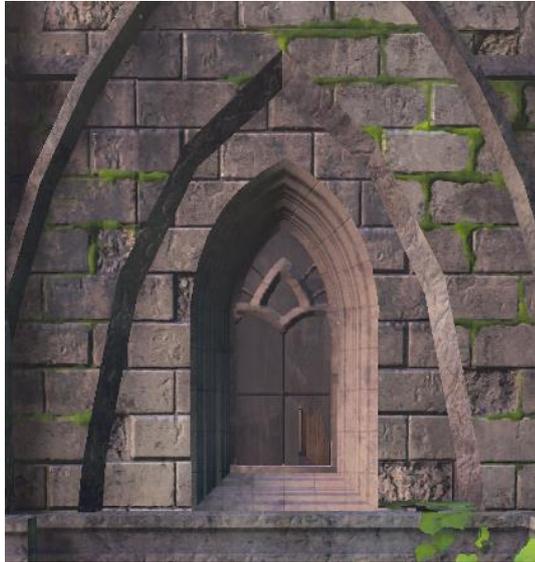
Figura 64: Exemplos de rendilhado das janelas do gótico inglês.



Fonte: Fazio, 2011.

Apesar do repetido formato ogival presente nas esquadrias, um dos modelos de janelas presente no templo se remete a uma estrutura mais robusta (fig.65), semelhante à românica.

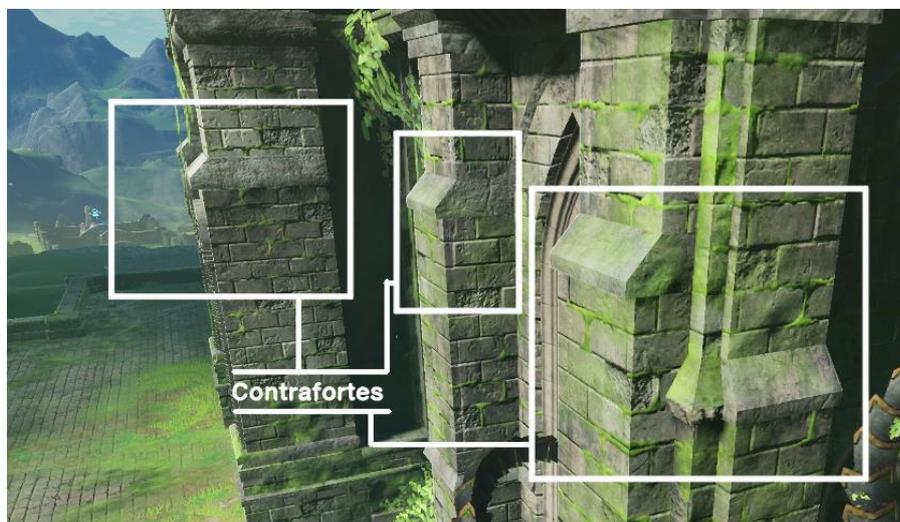
Figura 65: Detalhe das janelas menores, localizadas na última fileira das fachadas frontal e laterais.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

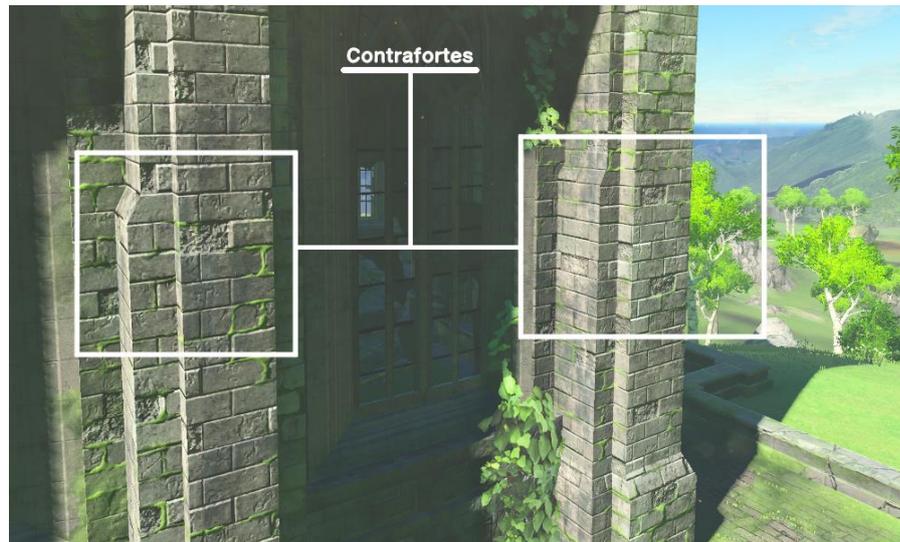
O pequeno tamanho das esquadrias, localizadas na última fileira frontal e lateral, e seu design simples e rústico aliados aos contrafortes das fachadas (fig. 66 e 67), atribuem um aspecto pesado para a edificação.

Figura 66: Contrafortes da fachada principal.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

Figura 67: Contrafortes da fachada lateral.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

O Templo do Tempo possuía três torres em sua fachada frontal (evidente pelos destroços), que denotavam um formato de castelo da edificação, visto também nos outros jogos da franquia. O prédio conta com um design alto e esguio (fig. 68) que contribui para uma sensação de verticalidade presente em alguns exemplares românicos.

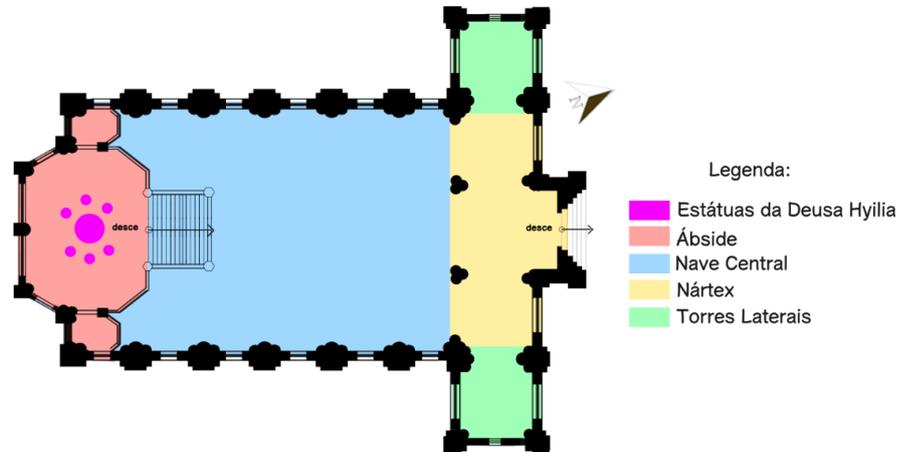
Figura 68: Templo na visão de Link (em primeira pessoa).



Fonte: Imagem capturada do jogo.

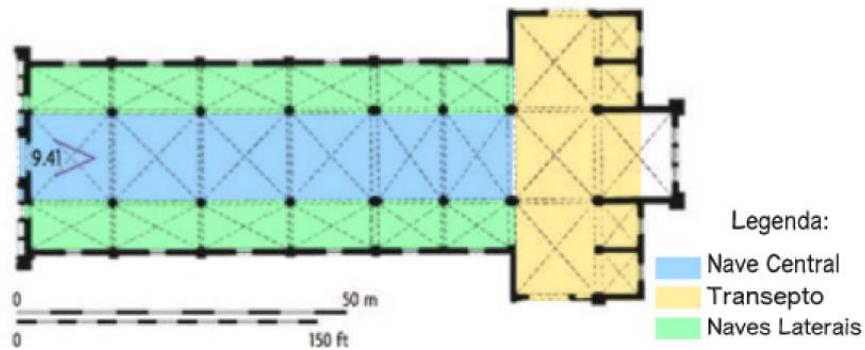
A disposição da planta do templo (fig. 69) parece ter sido adaptada, também no estilo da arquitetura medieval da cruz latina (fig. 70 e 71), ao seu tamanho.

Figura 69: Esquema da Planta baixa do Templo do Tempo, sem escala.



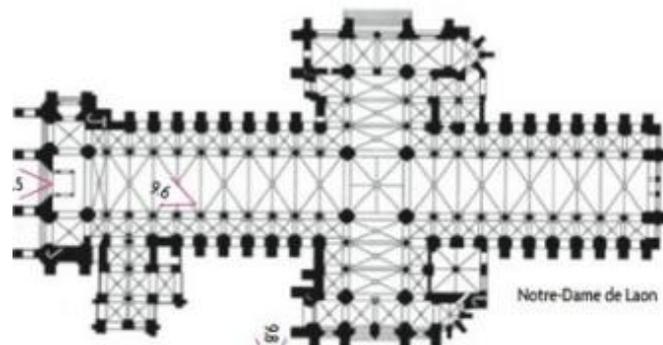
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 70: Planta baixa da Catedral românica Santa Maria Novella, Florença, 1279 - cerca de 1310.



Fonte: Fazio, 2011 e adaptada pelo autor.

Figura 71: Planta baixa da Catedral gótica de Notre Dame de Laon, 1155- cerca de 1205.

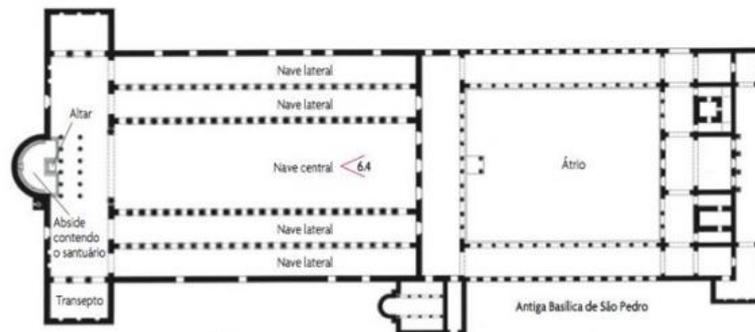


Fonte: Fazio, 2011.

A planta em formato de cruz (fig. 70 e 71), por sua vez, também foi uma adaptação da planta baixa da antiga basílica romana (fig.72). Constantino (séc. III d.C.), ao se converter ao cristianismo, adotou-o como religião do estado em Bizâncio, rebatizando-o de Constantinopla (atual Istambul). As mudanças ocorridas nesse período denotam a transição do passado clássico para o período medieval da Europa Ocidental. (Fazio, 2011).

Fazio infere que “após 313, a arquitetura cristã derivou, em grande parte, dos precedentes romanos, e as edificações paleocristãs e bizantinas seguem certos aspectos da antiguidade clássica.” (2011, p. 153).

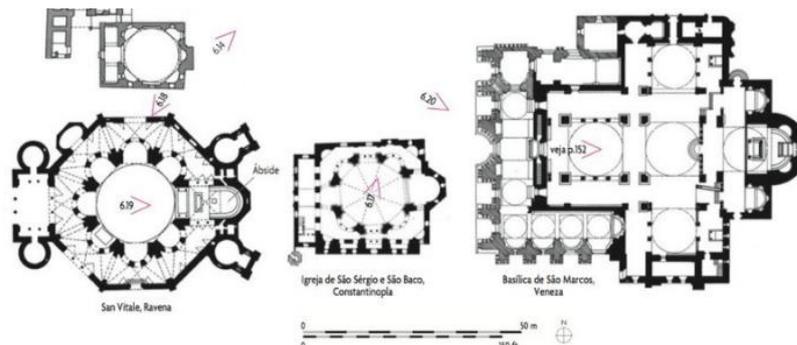
Figura 72: Planta baixa da Antiga Basílica de São Pedro, Roma, cerca de 490.



Fonte: Fazio, 2011.

Foi adicionado, à planta das basílicas, o transepto alongando (fig. 66) transversalmente a planta no formato de cruz latina. Além disso, outros modelos de planta também surgiram, os formatos de cruz grega e formas geométricas variadas (fig. 73), entretanto as plantas basilicais de transepto foram o modelo mais repassado da época (Fazio, 2011).

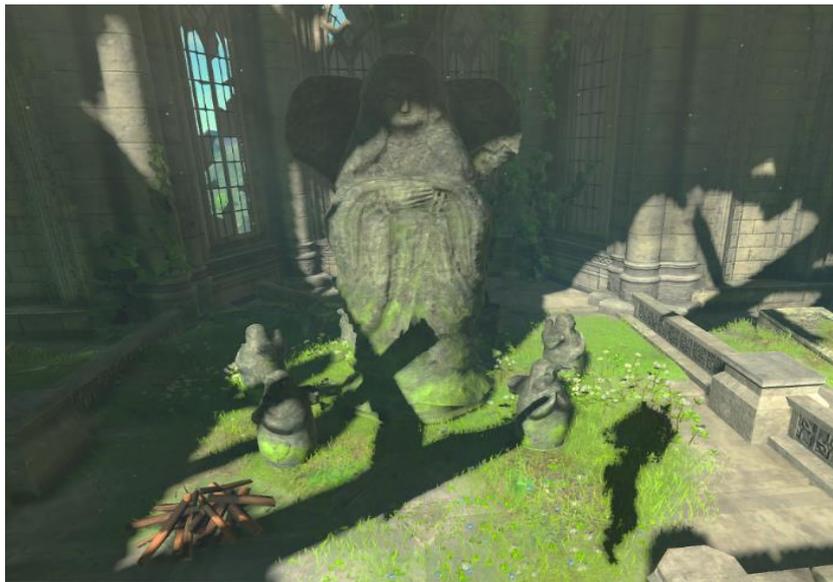
Figura 73: Plantas baixas das igrejas San Vitale, Ravena, 538 - 48; São Sérgio e São Baco, Constantinopla, 527-36; e a Basílica de São Marcos, Veneza, 1063-89, respectivamente.



Fonte: Fazio, 2011.

Composta apenas por um largo vão que se liga até um altar, semelhante a uma nave ligada a um coro de uma catedral, o Templo do Tempo não possui muitas divisões (fig. 69). O altar (fig. 75), localizado na câmara principal, conhecido como o Altar do Tempo, possui degraus com corrimão ornamentado com o símbolo de *Hyrule*, que levam até uma plataforma poligonal onde são encontradas sete estátuas da deusa *Hylia* (fig. 74). Atrás deste mesmo altar, encontra-se um cômodo semelhante a um ábside poligonal.

Figura 74: Estátuas da deusa Hylia.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

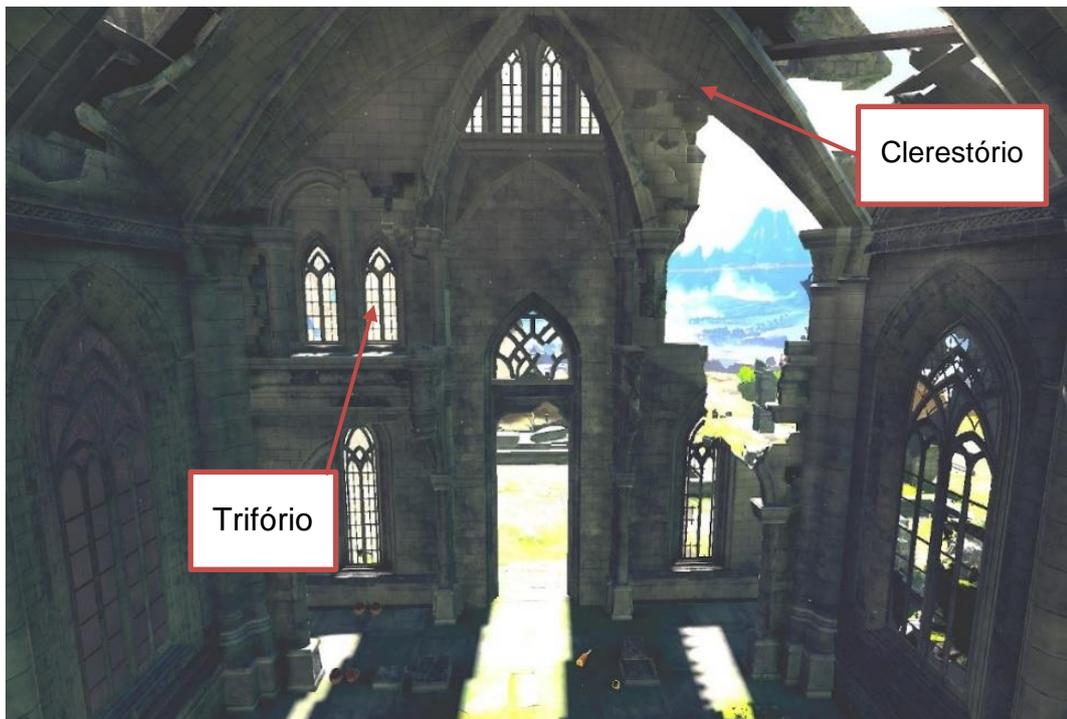
Figura 75: Altar da deusa Hylia.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

A região das torres, além de conceder à planta um formato de cruz se assemelhando a um transepto de uma catedral, possui dois andares superiores que remetem a trifórios e um clerestório centralizado (fig. 76), por onde entra a iluminação da fachada principal.

Figura 76: Interior do templo, divisão dos andares



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

O interior do templo não se distancia dos estilos românico tardio e gótico primitivo. A presença de abóbadas nervuradas (fig. 77) divididas em quatro partes, descansadas em colunas adossadas de formato fasciculado (fig. 79), com ornamentação detalhada em suas bases (fig. 80) e capitéis e (fig. 81), alinham-se com os princípios do design medieval.

Figura 77: Abóbadas nervuradas do Templo Do Tempo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 78: Abóbadas nervuradas da Catedral de Cantuária, 1175-84.



Fonte: Fazio, 2011.

O estilo gótico de arquitetura possibilitou a união de elementos que, no estilo românico, seriam expressos como volumes separados. Isso foi alcançado graças à liberdade geométrica proporcionada pela combinação de abóbadas nervuradas e arcos ogivais (fig. 78), integrando habilmente as nervuras das abóbadas com

colunelos e colunas fasciculadas e conectando o plano de cobertura ao piso visualmente. (Fazio, 2011).

Figura 79: Pilares fasciculados.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 80: Base entalhada do pilar



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 81: Capitel pilar.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Assim como as majestosas edificações do período medieval, o Templo do Tempo, no jogo *Breath of the Wild*, parece buscar uma conexão entre os fiéis e a divindade, ao criar um ambiente propício para a contemplação, adoração e busca pela manifestação do sagrado. Isso transmite uma sensação de reverência e sacralidade, aprofundando ainda mais a experiência dos jogadores que exploram esse cenário espetacular.

É importante ressaltar que o templo faz parte de um mundo de fantasia e pode incorporar outras influências e elementos de design além da arquitetura românica e gótica. Embora não seja uma réplica perfeita de uma catedral medieval, o design da arquitetura do Templo do Tempo certamente se inspira em elementos de ambos os estilos, mostrando-se uma estrutura visualmente impressionante e evocativa dentro do mundo do jogo.

Como um elemento recorrente de destaque na série *The Legend of Zelda*, o Templo desempenha um papel importante na construção narrativa de *Breath of the Wild*. Enquanto marco arquitetônico, serve como um simbolismo evocativo da rica história, cultura e religião do reino, e seu estado atual torna implícito o peso do conflito entre as forças do bem e do mal, ocorrido há 100 anos.

O Templo do Tempo, mesmo em ruínas, instiga uma sensação de profundidade histórica e reverência às tradições religiosas do reino, que se contrasta vividamente

com o estado de caos e devastação provocado por Ganon. Esta dicotomia simbólica realça, para o jogador, a urgência subjacente em restaurar a ordem e equilíbrio em *Hyrule*.

No geral, sua arquitetura cenográfica desempenha um papel importante na narrativa do jogo, fornecendo contexto histórico, simbolismo e desafios que se encaixam perfeitamente na épica experiência que o jogo busca proporcionar.

4 GERUDO

4.1 ARIDEZ, VALENTIA E VASTIDÃO

Figura 82: Mapa Deserto de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo e adaptada pelo autor.

O Deserto de *Gerudo* (fig.82 e 83) é uma região vasta e árida localizada na parte sudoeste de *Hyrule*. O local é caracterizado por suas dunas de areia (fig. 83), falésias rochosas (fig. 84), pela diferença extrema de temperatura entre os dias escaldantes e noites frígidas, pela paisagem vasta e desafiadora, com fontes limitadas de água e tempestades de areia traiçoeiras. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 83: Deserto de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 84: Falésias de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Centralizada no deserto, rodeando o maior oásis da região, está *Gerudo Town* ou a Cidade de *Gerudo* (fig. 85), o maior centro comercial de *Hyrule*. É um local movimentado e culturalmente rico dentro do universo do jogo, capital da tribo *Gerudo*, uma sociedade exclusivamente de mulheres, conhecidas por sua força e resiliência. Em virtude de a região ser isolada por um Canyon e Deserto, a cultura do povo se desenvolveu separadamente do resto de *Hyrule*, e se tornou única por esse mesmo motivo. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 85: Cidade de Gerudo



Fonte: Imagem capturada do jogo.

A população de *Gerudo* faz parte de uma sociedade matriarcal, onde as mulheres são conhecidas por sua força, independência e formidáveis habilidades de combate. A capital é governada por uma chefe *Gerudo*, líder do centro de uma nação autossuficiente e que culturalmente proíbe a entrada de homens durante séculos. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Desde tempos antigos, as *Gerudo* mantêm a crença de que as interações entre as jovens mulheres *Gerudo* e os homens trariam desastre. Como resultado, os homens têm a entrada na cidade estritamente proibida. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Quando uma mulher *Gerudo* atinge a idade de se casar, ela parte em uma jornada para fora da cidade em busca de um parceiro adequado. Em toda *Hyrule*, é possível encontrar mulheres *Gerudo* em suas jornadas de cortejo, aderindo a essa tradição de longa data. (Nintendo, 2017, p. 139, tradução nossa).

Figura 86: Ilustração de uma típica gerudo e uma gerudo de meia idade.



Fonte: Livro Creating a Champion, da Nintendo.

Figura 87: Ilustração de uma criança gerudo e uma gerudo idosa.



Fonte: Livro Creating a Champion, da Nintendo.

Os acessos da cidade são guardados por mulheres-soldados (fig. 88) que reforçam a sua política (de permitir apenas a entrada de mulheres), refletindo a estrutura social e os costumes únicos das *Gerudo*. Link, como protagonista do jogo, precisa se disfarçar de mulher para ter acesso (fig. 89). (Nintendo, 2017, p. 315, tradução nossa).

As *Gerudo* têm cabelos ruivos brilhantes e pele morena. Elas são mais altas que a mulheres *Hylians* e têm uma constituição mais musculosa. Com treinamento, elas facilmente se tornam alguns das guerreiras mais ferozes de

Hyrule. Elas possuem uma língua própria e única e, devido ao fato de serem sociedade isolada por um vasto deserto, a sua própria cultura e costumes profundamente enraizados. (Nintendo, 2017, p.133, tradução própria).

Figura 88: Ilustração das guerreiras Gerudo.



Fonte: Livro *Creating a Champion*, da Nintendo.

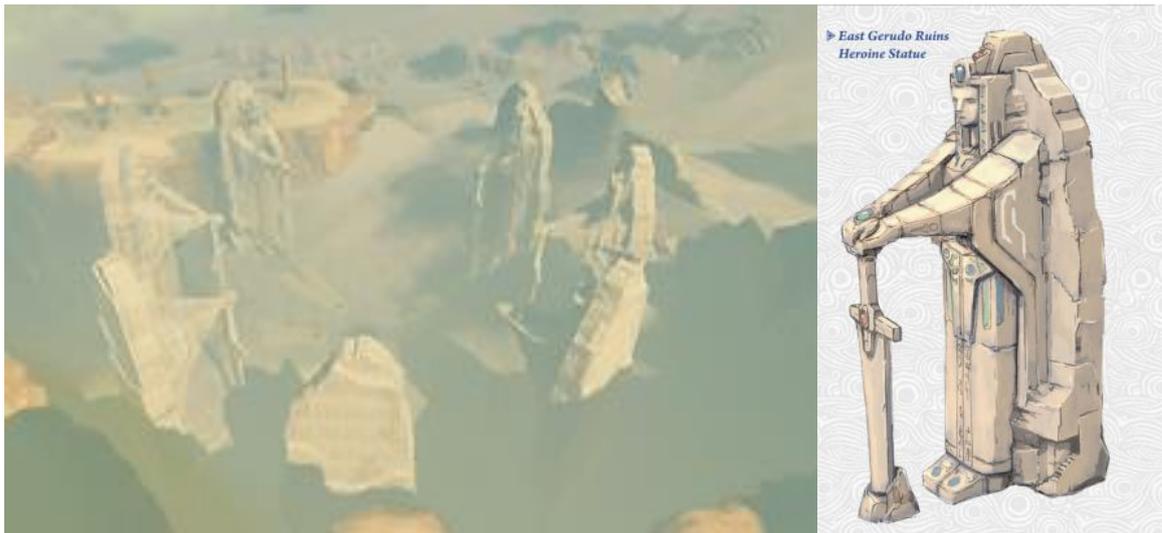
Figura 89: Ilustração de Link vestindo roupas femininas Gerudo.



Fonte: Livro *Creating a Champion*, da Nintendo.

As crenças religiosas dos *Gerudo* diferem significativamente das de outras raças em *Hyrule*. Elas reverenciam as sete heroínas, considerando-as protetoras divinas. Sete estátuas colossais (fig. 90) dessas heroínas podem ser encontradas nas ruínas Gerudo do leste. De acordo com uma arqueóloga *Gerudo* dentro do jogo, cada heroína possuía um poder distinto e esses atributos correspondem às heroínas, consideradas deusas patronas dessas qualidades. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 90: Ruínas leste de Gerudo, estátuas das 7 heroínas, ao lado, o modelo da estátua.



Fonte: Livro *Creating a Champion*, da Nintendo.

Em contraste, a deusa *Hylia* (fig. 91), amplamente adorada em todo o resto de *Hyrule*, é relativamente menos conhecida entre as *Gerudo*, com seu santuário esquecido em um dos becos da cidade. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 91: Estátua da Deusa Hylia, na cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Dentro da cidade, há muitas instalações que incluem o palácio da Chefe de *Gerudo* (fig.113), um bar (fig. 92), uma sala de aula dedicada ao ensino de relacionamentos (fig. 93), um campo de treinamento (fig. 94) do palácio real (onde as mulheres-soldado de *Gerudo* treinam), além de um grande mercado repleto de atividades, com lojas, barracas e comerciantes (fig. 95, fig. 96 e fig. 97) que vendem uma variedade de bens e serviços como roupas, joias, alimentos, armas etc. (Nintendo, 2017, tradução nossa).

Figura 92: Bar Nobre Cantina, da cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 93: Sala de aula, da cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 94: Campo de treinamento das guerreiras Gerudo, vista superior.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 95: Mercado do pátio central, da cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 96: Loja de roupas do pátio central, da cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 97: Loja de joias e alimentos do pátio central, da cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Embora sua arquitetura, no jogo, seja uma representação fictícia, ela aparenta se inspirar em várias influências arquitetônicas do mundo real, especificamente da arquitetura do Oriente Médio, refletindo particularmente elementos da arquitetura islâmica e da Antiga Mesopotâmia.

4.2 ARQUITETURA DO DESERTO

Semelhante ao tópico 3.2.2, para que as influências arquitetônicas da cidade de *Gerudo*, cenário do jogo escolhido para análise, sejam compreendidas e evidenciadas, é necessário conhecer sobre a história e principais características dos estilos arquitetônicos islâmico e da antiga Mesopotâmia, aos quais a cidade de *Gerudo* parece se inspirar.

4.2.1 A MESOPOTÂMIA ANTIGA

A transição do mundo pré-histórico para as eras históricas está vinculada ao surgimento da linguagem escrita, que teve seu desenvolvimento por volta dos anos 3500 a.C., pelos sumérios nas regiões do Oriente Médio, território que hoje compreende o Iraque e o Irã (Fazio, 2011).

Esse mesmo território, situado entre os rios Tigre e Eufrates, é conhecido como Mesopotâmia. Aliada ao Egito, ela foi palco do surgimento das primeiras civilizações organizadas em comunidades urbanas independentes, denominadas cidades-estados, e também considerada um dos berços da história e da arquitetura ocidentais. Essas comunidades incluem a Suméria, a Acádia, a Babilônia e a Assíria (Fazio, 2011).

As culturas mesopotâmicas prosperaram ao explorar ao máximo os recursos de seus rios, controlando-os de forma a desenvolverem sistemas complexos de canais de irrigação que transformaram a região desértica em uma paisagem fértil e paradisíaca. Graças à fertilidade de suas terras, era possível cultivar plantações em quantidades suficientes para permitir o armazenamento em larga escala de excedentes de alimentos, desenvolvimento que viabilizou o crescimento de consideráveis populações urbanas e, como resultado, o surgimento da especialização em serviços (Fazio, 2011).

Os especialistas mesopotâmicos incluíam, além dos sacerdotes e mercadores, artesãos, artistas e arquitetos capazes de produzir belos objetos, expressar a visão de mundo de sua cultura e tentar conectar a humanidade com o cosmos (Fazio, 2011, p. 34).

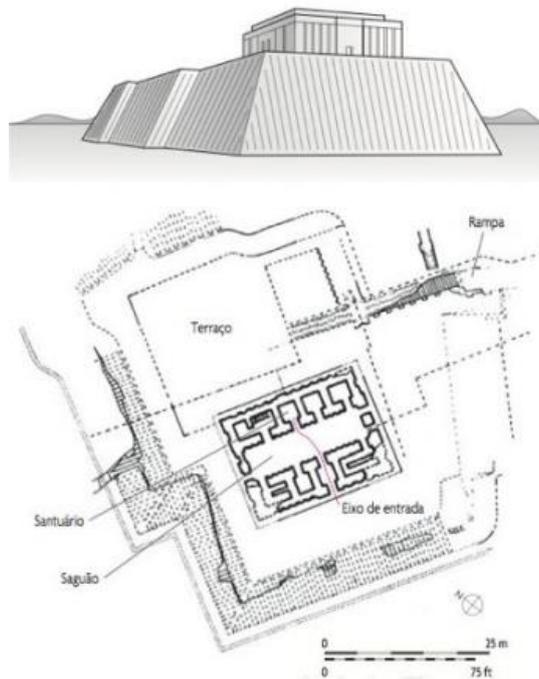
Conforme Michael Fazio (2011), a civilização Suméria habitou a região fértil do sul da Mesopotâmia entre os períodos de 4000 - 2350 a.C. Ela foi considerada responsável por criar a primeira civilização do planeta, com assentamento de cidade-estado, possuindo um centro político e religioso dedicados a servir seus deuses (Fazio, 2011).

Suas comunidades urbanas nasceram em torno dos santuários que abrigavam divindades e dos armazéns que armazenavam os excedentes alimentares (fig. 101), o que culminou na construção de complexos de templos imponentes no coração das cidades da região (Fazio, 2011).

A maioria das estruturas na Mesopotâmia eram erguidas utilizando adobe (tijolo seco ao sol), um material facilmente obtido ao moldar a lama proveniente dos rios, em fôrmas que secavam ao sol durante várias semanas. A cobertura dessas estruturas era composta por materiais leves, como madeira, o que limitava a capacidade de vencer grandes vãos e resultava em espaços internos relativamente pequenos (Fazio, 2011).

Ademais, as estruturas de maior importância possuíam seus tijolos revestidos, para maior resistência às irregularidades climáticas, e possuíam assim maior durabilidade. Elas eram frequentemente elevadas sobre plataformas artificiais, como por exemplo Templo de Uruk - 3500 - 3000 a.C. – (fig. 98), para conferir maior destaque e importância (Fazio, 2011).

Figura 98: Vista e planta baixa do Templo Branco, Uruk, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 3500-3000 a.C.



Fonte: Fazio, 2011.

De acordo com o autor, o período da antiga Mesopotâmia testemunhou a elaboração de novas formas de templos urbanos, os zigurates (fig. 94 e fig. 95). Eles eram situados em colinas artificiais escalonadas e também tipicamente construídos com tijolos de adobe secos ao sol, fortalecidos com betume e revestidos por tijolos cozidos extremamente duráveis (Fazio, 2011).

Figura 99: Reconstrução do Zigurate de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 1200 a.C.



Fonte: Fazio, 2011.

Suas estruturas possuíam uma base retangular e suas paredes inclinavam-se para dentro, erguendo-se como uma pirâmide escalonada (fig. 99 e fig. 100) (Fazio, 2011).

Figura 100: Zigurate de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 1200 a.C.

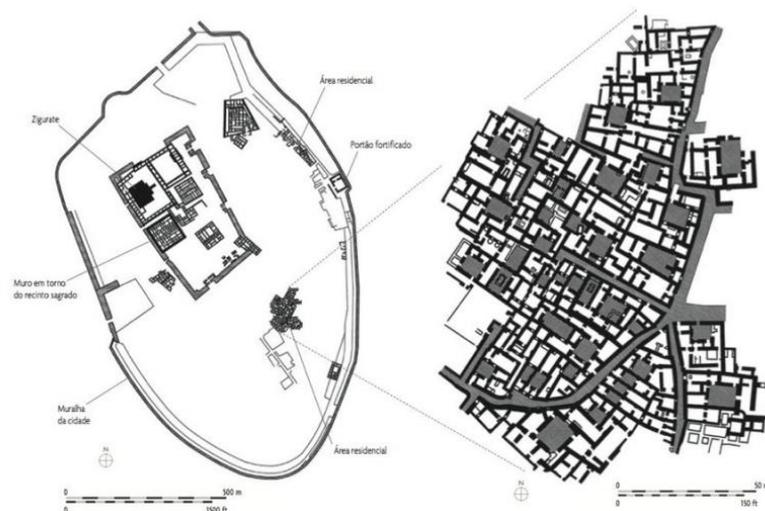


Fonte: Fazio, 2011.

Por outro lado, as habitações comuns ficavam em bairros densos, em contraste com os complexos de zigurates (fig. 101). Possuíam planta baixas ortogonais e eram construídas em volta de pátios internos, que iluminavam e traziam ventilação para seus cômodos (Fazio, 2011).

Devido às constantes ameaças de conflitos na região, as cidades mesopotâmicas eram frequentemente cercadas por muralhas defensivas maciças (fig. 101), proporcionando segurança e proteção contra invasões. Além disso, as habitações eram rodeadas por um muro cego para rua, que garantia privacidade para os moradores (Fazio, 2011).

Figura 101: Cidade e planta residencial de Ur, Mesopotâmia (Iraque), cerca de 2100 a.C.



Fonte: Fazio, 2011.

A arquitetura mesopotâmica era caracterizada por sua funcionalidade, robustez e um profundo compromisso religioso, com muitos de seus monumentos servindo como locais de culto e adoração. Ela desempenhou um papel significativo no desenvolvimento da arquitetura posterior, influenciando culturas vizinhas e civilizações posteriores (Fazio, 2011).

4.2.2 A ARQUITETURA ISLÂMICA

A arquitetura islâmica se desenvolveu ao longo de séculos em regiões onde o Islã exerceu um papel significativo, notadamente no Oriente Médio, África do Norte, Espanha e em partes da Ásia e do Sul da Europa. O estilo arquitetônico é distinto por sua simbologia, que incorpora tanto os princípios religiosos quanto as influências culturais da região (Fazio, 2011).

A arquitetura Islã se caracteriza pela utilização de materiais locais, como tijolos, argila, pedra e mármore, adaptando-se às condições e aos recursos disponíveis das diferentes regiões. Influenciada por tradições da arquitetura local de cada uma, ela produziu designs distintos nas várias partes do mundo islâmico (Fazio, 2011).

Uma preocupação central da arquitetura islâmica é equilibrar a funcionalidade dos edifícios com a expressão da espiritualidade. As mesquitas, cúpulas e arcadas desempenham um importante papel nesse estilo arquitetônico. As Mesquitas (fig. 102) foram projetadas para facilitar a comunhão dos fiéis com Deus, enfatizando a disposição cuidadosa dos elementos dentro do espaço de oração (Fazio, 2011).

Figura 102: A Grande Mesquita de Córdoba, vista do minarete, 833-988.



Fonte: Fazio, 2011.

Também era comum possuírem pátios internos (fig. 103), uma característica herdada da arquitetura mesopotâmica e que se tornou frequente em comunidades do Mediterrâneo e Oriente Médio até os dias atuais (Fazio, 2011).

Figura 103: Pátio das Laranjeiras, Mesquita de Córdoba.



Fonte: artencordoba, 2023.

As cúpulas (fig. 104) podiam ser imponentes e adornadas, frequentemente com intrincadas com mucarnas (fig. 107), uma forma de abóboda altamente decorada (Fazio, 2011).

Figura 104: Pilares que sustentam a cúpula no interior da Mesquita de Shezade, Istambul, 1545 – 48.



Fonte: Livro História da Arquitetura mundial, de Fazio.

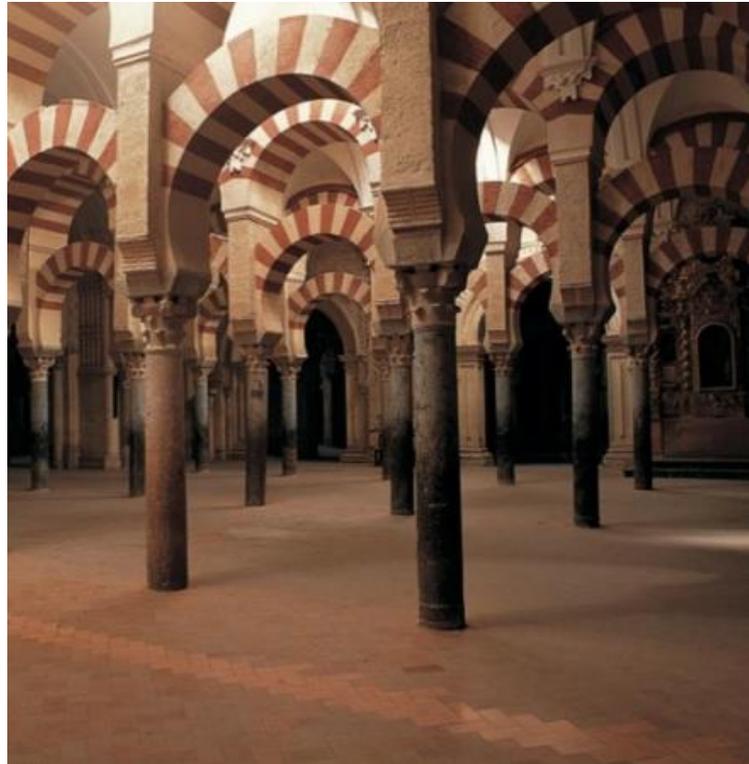
Figura 105: Cúpula e Minaretes da Mesquita de Shezade, Istambul, 1545 – 48.



Fonte: Livro História da Arquitetura mundial, de Fazio.

Os arcos em formato de ferradura (fig. 106) e os Minaretes (fig. 105) – elegantes torres esguias, altamente decoradas que compõem as mesquitas - são igualmente característicos, sobretudo em construções religiosas (Fazio, 2011).

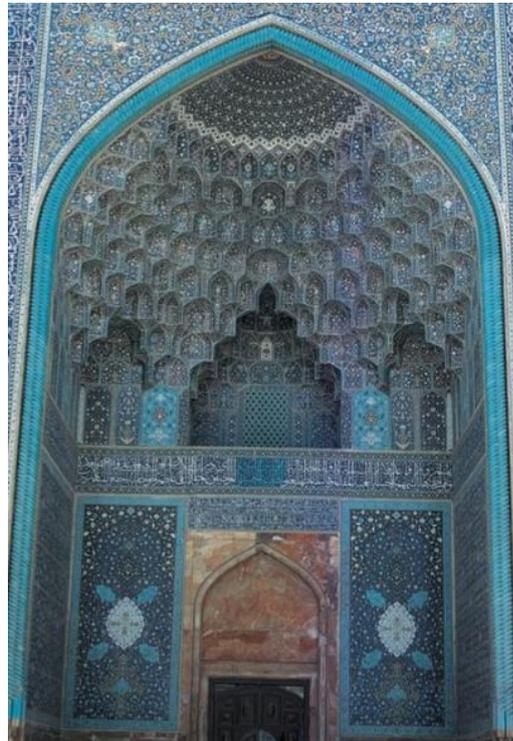
Figura 106: Arcos de ferradura do interior da Mesquita de Córdoba, 833 – 988.



Fonte: Livro História da Arquitetura mundial, de Fazio.

A arquitetura também dá ênfase para geometria e simetria. Complexos padrões geométricos, tais como arabescos, mosaicos e azulejos, são comuns na ornamentação de edifícios islâmicos (fig. 107), e a simetria é valorizada como um reflexo da perfeição divina (Fazio, 2011).

Figura 107: Mesquita Masjid-i-Shah, entrada do salão para o culto, Isfahan, 1611 – cerca de 1630.



Fonte: Livro História da Arquitetura mundial, de Fazio.

O ordenamento de suas decorações era subdividido em repetições de um elemento arquitetônico (arco por exemplo), manipulações geométricas, desenhos orgânicos e caligrafia, podendo ser bi ou tridimensionais (fig. 107). e aparecendo nas aberturas de janelas e portas (Fazio, 2011).

O islamismo exige que a ornamentações anicônica, isto é, simbólica ou sugestiva, sem representações literais. Tais ornamentos às vezes são executados em pedra, porém é mais comum o uso de tijolo ou cerâmica vitrificadas, reboco de gesso, vidro e mesmo madeira. As vedações externas dos prédios religiosos dos muçulmanos são tratadas como uma pele que pode receber decorações de uso universal. (Fazio, 2011, p.174).

Em síntese, a arquitetura islâmica representa um valioso testemunho de história e pluralidade cultural. Cada período histórico e região geográfica contribuíram

com suas próprias interpretações e estilos únicos. Essa forma de arquitetura desempenhou um papel de significativa importância na evolução da arquitetura global ao longo da história, e seu impacto perdura como fonte de inspiração para arquitetos e designers contemporâneos até os dias atuais (Fazio, 2011).

4.3 A CIDADE DE GERUDO

As estruturas da cidade de *Gerudo* aparentam ser construídas a partir de uma mistura entre rochas naturais de arenito (seguindo a topografia já existente do próprio oásis) e tijolos de barro, atribuindo-lhes uma aparência coesa e harmoniosa com a paisagem desértica circundante.

Figura 108: Fachada frontal e lateral direita do Muro da cidade, respectivamente.

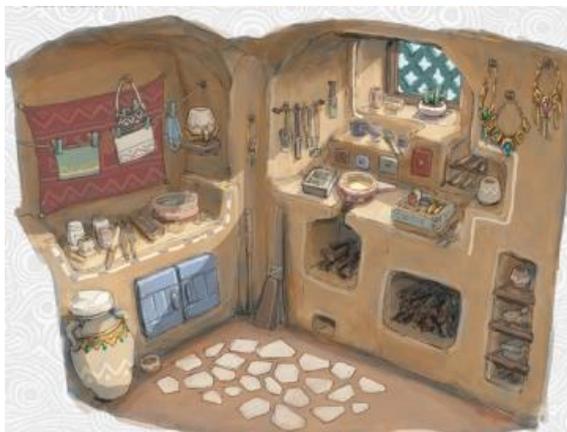


Fonte: Imagem capturada do jogo.

As paredes externas são esculpidas com detalhes na pedra existente no local (fig. 108 e 110), enquanto servem como material de construção principal para suas

residências. Os telhados planos vistos pela cidade se alinham com a arquitetura de telhado plano observada no antigo Oriente Médio, que muitas vezes ofereciam um espaço adicional de convívio ou lazer para os residentes.

Figura 109: Ilustração do interior das residências de Gerudo.



Fonte: Creating a Champion, Nintendo, 2017.

Figura 110: Fachada posterior e lateral esquerda do Muro da cidade, respectivamente.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Seu design interior reflete a cultura e o estilo de vida do povo do deserto, incorporando pátios abertos (fig. 117), mosaicos e espaços comuns que enfatizam o senso de comunidade e a conexão dos habitantes com o ambiente onde vivem.

Em contraste às cores quentes da maior parte das estruturas da cidade, alguns padrões decorativos (fig. 111, 112 e 113), dispostos em cores vivas, adornam suas paredes, tetos, portas, portais, cúpulas e palácio, detalhe que ressalta ainda mais a beleza da cidade como um todo.

Figura 111: Adornos coloridos nas esquadrias do quarto da chefe Gerudo, no palácio.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 112: Padrões decorativos do canal que corre pela cidade de Gerudo.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

O palácio da Chefe das *Gerudo* (fig. 113) é um marco de extrema importância para a cidade. É caracterizada por ser uma estrutura em forma de zigurate com uma rocha natural ligada a ela, grande o suficiente para ser vista de qualquer canto do deserto.

A água era a chave do elemento de design da cidade. Controlar a fonte de água em um deserto é símbolo de autoridade. Pensamos em uma relação entre o layout da cidade e sua água, o que nos levou a decidir o local da fonte, (...), localizada acima do trono real e que fluiria por toda cidade, como um símbolo de autoridade da sua governante. (Nintendo, 2017, p. 316, tradução nossa).

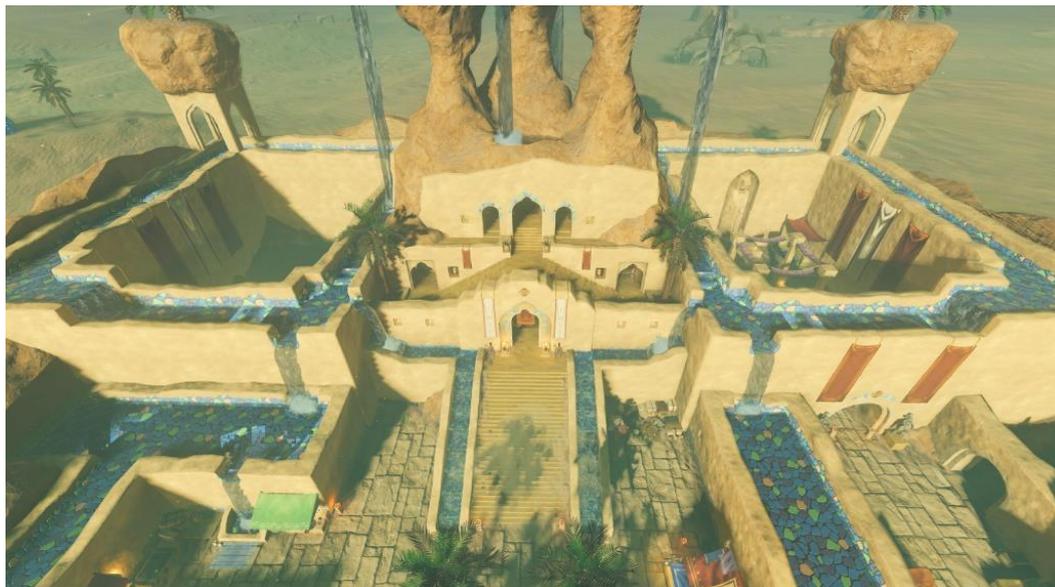
Figura 113: Palácio da chefe de Gerudo, na visão de Link.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

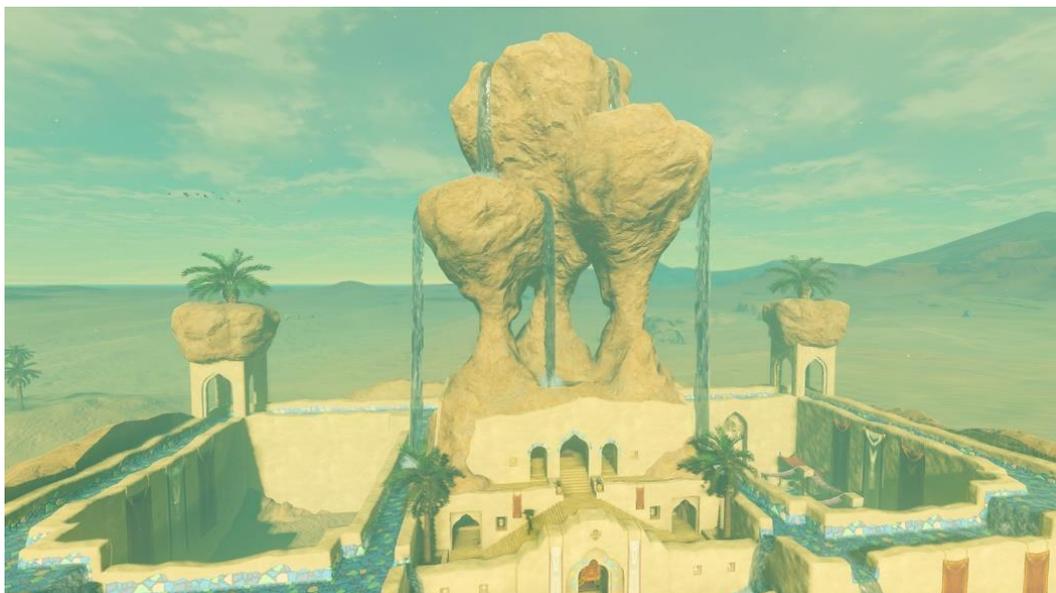
Esta rocha (fig. 115 e 116), aumenta o impacto visual da cidade no meio do deserto e simboliza a força e a conexão com o ambiente do deserto, pois é através dela que nascem as águas que fluem por cima do palácio e de lá, são canalizadas por toda cidade, através de canais de cores vibrantes, expostos nos telhados.

Figura 114: Palácio da chefe de Gerudo, visão superior.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Figura 115: Pedra da nascente do oásis.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Os canais (fig. 114 e 117), além de abastecer a população da cidade, ajudam a regular a temperatura extrema do deserto, esfriando os ambientes pela manhã e aquecendo-os pela noite, fazendo com que a vida no deserto se torne mais tolerável. Além dos canais, os muros altos e as ruas estreitas proporcionam sombra e proteção

contra o sol escaldante, enquanto o uso de ventilação natural e aberturas estratégicas facilitam a circulação do ar.

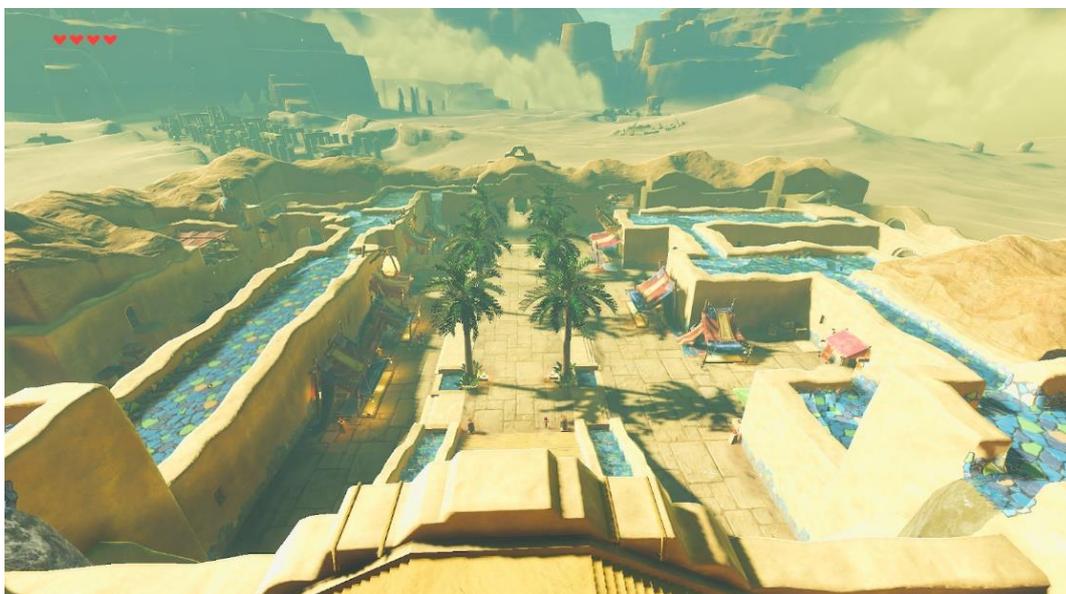
Figura 116: Nascente da água do oásis.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

A cidade incorpora um pátio e jardins internos (fig. 117), que ganham grande destaque em um ambiente desértico, remetendo também à arquitetura tradicional da antiga Mesopotâmia, os famosos jardins suspensos da Babilônia.

Figura 117: Pátio Central, vista do palácio.



Fonte: Imagem capturada do jogo.

Apesar de até hoje não ter sido comprovada sua existência e alguns historiadores acreditarem que se trata de um local mítico, os Jardins Suspensos da Babilônia, mencionado em alguns textos antigos, são considerados uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo e um dos jardins mais icônicos e lendários da história humana. (Ferreira, 2014).

A principal diferença entre ambos, é que os jardins aquáticos de *Gerudo* são alimentados constantemente por uma nascente acima da cidade, enquanto a água utilizada nos Jardins da Babilônia (fig. 118) precisava ser extraída do rio e de poços subterrâneos com o auxílio humano.

Nos Jardins Suspensos da Babilônia os terraços eram sobrepostos, sendo irrigados por um sistema que bombeava água do rio Eufrates. Nesses terraços estavam plantadas árvores e flores tropicais em alamedas de altas palmeiras e árvores de fruto. (Ferreira, 2014, p.86).

Figura 118: Imagem ilustrativa dos Jardins suspensos da Babilônia.



Fonte: nationalgeographic.

Coletivamente, esses elementos e influências de design se unem para formar uma identidade arquitetônica exclusiva na cidade de *Gerudo*, transmitindo a herança cultural rica da arquitetura do Oriente Médio. A arquitetura de *Gerudo* captura a essência de uma civilização no deserto, criando um ambiente visualmente impactante e imersivo culturalmente. A integração dessas influências confere uma maior

profundidade e autenticidade ao mundo fictício do jogo, enriquecendo a experiência dos jogadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração deste trabalho proporcionou um significativo crescimento em minha formação acadêmica. Durante o processo, aprimorei minhas habilidades de pesquisa, análise crítica e redação acadêmica. Além disso, aprofundei meu conhecimento sobre história da arquitetura e cenografia em jogos, descobrindo aspectos que não ainda havia explorado no curso de Arquitetura e Urbanismo.

A partir do presente trabalho final de graduação, é possível inferir que a prática da cenografia engloba não somente o exercício da criatividade, mas também o domínio de técnicas e teorias específicas, com o propósito principal de estruturar e organizar um determinado espaço cênico e assim estabelecer uma relação interativa entre o ambiente e os espectadores.

Nesse contexto, é válido ressaltar a relação intrínseca entre a arquitetura e cenografia, uma vez que ambas as áreas convergem em seus modos de concepção e execução. À medida que a arquitetura incorpora elementos cenográficos na composição de seus ambientes, a cenografia, inversamente, recorre ao espaço arquitetônico real ou ao contexto urbano como cenário para suas obras. É evidente que tanto a cenografia quanto a arquitetura avançam na direção de um ideal de projeto que valoriza a concepção do espaço, a percepção e a simbologia.

Além disso, a cenografia se expande por diversos espaços, além dos tradicionais de audiovisual e do espetáculo, manifestando-se em áreas como a dos jogos digitais. No videogame *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, ela contribui imensamente para sua narrativa, através da introdução de elementos arquitetônicos semelhantes aos da realidade, incorporados nos cenários de fantasias do jogo.

Por meio da análise do Templo do Tempo, torna-se evidente a presença de uma arquitetura de cunho religioso, que desempenha um papel significativo na construção narrativa de uma região considerada sagrada, impregnada de simbolismo espiritual e de extrema relevância para o enredo do jogo. A concepção de uma estrutura claramente influenciada pelas arquiteturas românica e gótica, se mostra apropriada para representar as intenções narrativas deste cenário religioso específico

onde há, além da presença de guerra e destruição, a esperança depositada na saga do herói utopicamente fadado a reconstrução do mundo.

A edificação, em estado de ruína, exhibe uma arquitetura desgastada e fragmentada que evoca uma sensação de mistério e história. O estado deteriorado do templo reflete a passagem inevitável do tempo e da própria história de *Hyrule*, atuando como um lembrete constante dos eventos ocorridos há um século.

No que concerne à análise da Cidade de *Gerudo*, esta revela sobre como o ambiente desértico exerce influência sobre a cultura, arquitetura, costumes e crenças de uma população. Num contexto em que a água é um recurso escasso, a autoridade sobre os recursos hídricos se traduz em poder.

A cidade de *Gerudo* possui arquitetura singular, fortemente influenciada pelas arquiteturas do deserto, com elementos semelhantes aos do antigo Oriente Médio. O estilo da arquitetura que influenciou a concepção deste cenário no jogo não apenas enriquece a ambientação, mas também contribui para a narrativa de forma a imergir os jogadores no árido ambiente de *Gerudo*, que exploram um local distinto e culturalmente rico.

Em "*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*", a arquitetura cenográfica não apenas serve como pano de fundo visual, mas também desempenha um papel importante na narrativa do jogo, na criação de quebra-cabeças e desafios para os jogadores, e na imersão no mundo do jogo. Através do design arquitetônico, ele transmite a história e a atmosfera de ambos os locais analisados de forma eficaz.

Embora a arquitetura cenográfica ainda não seja suficientemente discutida, ela se faz cada vez mais presente na atualidade, o que incentiva a necessidade de um maior aprofundamento sobre o assunto no curso de arquitetura. A compreensão mais abrangente do conteúdo não apenas ampliaria o conhecimento dos arquitetos, mas também os motivaria a se especializarem nesse campo emergente, contribuindo para o crescimento e reconhecimento da arquitetura cenográfica no mercado.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, M. de O. **A cenografia de Lina Bo Bardi**: imagens da encenação de “Na selva das cidades”. *ouvirOUver*, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 582–593, 2020.
- BELÉM, Maria Eduarda Nery da Fonseca. **Uma análise da cenografia em games realistas**. Dissertação (mestrado) – Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, 2012.
- BEYER, Andrea Palladio. **El teatro olímpico**: arquitectura triunfal para una sociedad humanista. Siglo XXI!, 1997.
- BORON, Dariusz Jacob. A SHORT HISTORY OF DIGITAL GAMESPACE. In: BORRIES, F.; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. **Space Time Play**: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. Basel: Birkhäuse. 2007.
- BORRIES, F.; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. **Space Time Play**: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level. Basel: Birkhäuse. 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação Superior Câmara de Educação Superior. **Diretrizes Curriculares Nacionais, Resolução nº 6. 2 fev. 2006**.
- BREDA, Maria Eduarda; LIA RAVACHE, Rosana. **Arquitetura Cenográfica e o papel do arquiteto**. Connectionline, n.24, p. 96 – 104, 2021.
- COHEN, Miriam Aby. **Cenografia Brasileira Século XXI**. São Paulo, 2007.
- CONSELHO DE ARQUITETURA E URBANISMO BRASILEIRO. **RESOLUÇÃO 51**. CAU-BR, 2021.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- FAZIO, Michael. **A história da arquitetura mundial**. 3. ed. Porto alegre: AMGH, 2011.
- FERREIRA, Jaime M. M., **Numismas das Sete Maravilhas do Mundo Antigo**. Boletim da Sociedade de Geografia de Lisboa, Lisboa, Série 132, 1 - 12, p. 83 a 96 (página inicial e final do artigo), 2014.
- FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. Trad. Salma Tannus Muchail. São Paulo: n-1 Edições, 2013a.
- GOMES, Rogério Azevedo; BARROSO, Bárbara. **Princípios de Vitruvius e arquitetura nos jogos digitais**. AVANÇA/CINEMA, Cap. v, 2017.

GÖTZ, Ulrich. LOAD AND SUPPORT: Architectural Realism in Video Games. In: BORRIES, F.; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level**. Basel: Birkhäuser. 2007.

HEBLING, Daniel Lolling Cerri. **Arquitetura em jogos eletrônicos: o projeto em universos simulados**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

HOWARD, Pamela. **What is Scenography Z**. Cambridge University Press, 2002.

JENKINS, Henry. Narrative Spaces. In: BORRIES, F.; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level**. Basel: Birkhäuser. 2007.

JOSINO, Amanda Belo da Fonseca. **Narrativas do espaço: o papel do arquiteto na produção da cenografia do cinema**. 2017. Monografia (Graduação) – Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão, 2017.

LANGE, Andreas. Places to Play: What Game Settings Can Tell Us about Games. In: BORRIES, F.; WALZ, S. P.; BÖTTGER, M. **Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level**. Basel: Birkhäuser. 2007.

LEÃO, Maria do Rosário da Mota das Dores Ponce de - **Cenografia virtual enquanto tecnologia e o seu desenvolvimento e adaptação ao meio televisivo**. 2010. Tese de Mestrado - Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2010

LEMOS, Cássio Fernandes; OLIVEIRA, Andréia Machado. **Gamearte: A relação jogo/arte e o espaço da mídia no sistema**. p. 248-256. In: Anais do V Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas ROCHA, Cleomar (Org). Goiânia: Media Lab / UFG, 2018.

MAIA, Hortência Gardelha; MUNIZ, Euler Sobreira. **Novos caminhos para a cenografia diante da evolução tecnológica: o teatro e a realidade aumentada**. Revista Tecnologia, Fortaleza, ahead of print, p. 1 – 14, 2018.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**, São Paulo: Editora Ática S.A. 1989.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creating a Champion**. 1. ed. Dark Horse Books: Milwaukie, 2017.

PAULA, Frederico Braidia Rodrigues de; ZANCANELI, Mariana Alves; **As Dinâmicas Arquitetônicas e Urbanísticas nos Videogames: do Lúdico à Construção de uma Inteligência Coletiva sobre os Espaços das Cidades**, p. 944-948. In: XX Congresso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital [=Blucher Design Proceedings, v.3 n.1]. São Paulo: Blucher, 2016.

PGB21: Edição Gratuita. **Pesquisa Gamer Brasil**, 2021.

PORTO EDITORA – **Infopédia da Língua Portuguesa**. Porto: Porto Editora.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **Teatro da Vertigem e a cenografia do campo expandido**. Arqutextos, São Paulo, ano 08, n. 092.03, Vitruvius, jan. 2008.

RUSKIN, J. **The stones of Venice**. Londres: Library Edition, 1853. v.2.

TODOR, Roberto. **Taxonomia para games educativos**. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2015, 181 p.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario Luiz Belcino. **Imagem interativa**. Ed. UnB, 2008.