

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design

Curso de Arquitetura e Urbanismo

**ARQUITETURA NA *CONCEPT ART* DE CENÁRIOS
EM JOGOS DIGITAIS:
CRIAÇÃO DE CIDADES POKÉMON**

Trabalho Final de Graduação

DISCENTE: BRUNO PEREIRA ARAUJO ALVARENGA

ORIENTADOR: PROF. DR. ALEXANDRE SUÁREZ DE OLIVEIRA

BAURU

2023

BRUNO PEREIRA ARAUJO ALVARENGA

**ARQUITETURA NA *CONCEPT ART* DE CENÁRIOS
EM JOGOS DIGITAIS:
CRIAÇÃO DE CIDADES POKÉMON**

Caderno de dados do Trabalho Final de Graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Suárez de Oliveira.

BAURU

2023

A473a Alvarenga, Bruno Pereira Araujo

Arquitetura na concept art de cenários em jogos digitais : criação de Cidades Pokémon / Bruno Pereira Araujo Alvarenga. -- Bauru, 2023
94 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Alexandre Suárez de Oliveira

1. Concept art. 2. Atmosfera. 3. Cidade. 4. Espaço virtual. 5. Jogos eletrônicos. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Cleise, por sempre acreditar em mim e me apoiar em meus sonhos. Ao Tiago, por todo o apoio e por me fazer acreditar na minha arte, e também à Fernanda, os trabalhos de vocês foram minha inspiração durante os últimos anos. À Ayra, Lara, Laura e Kainã, por estarem ao meu lado durante todos esses anos, me encorajarem a dar o meu melhor sempre e acreditarem no meu potencial. À Prof^a Dr^a Fernanda Henriques e à Daniela Rissato da Diretoria da Faac, por todo o apoio e dedicação ao tornar minha viagem didática à Brasília possível. E, ao Alex, meu professor e orientador, por acreditar em meu trabalho e se dedicar a me guiar durante todo o processo de evolução do trabalho. Não seria capaz de chegar até aqui sem a ajuda de todos vocês.

SUMÁRIO

RESUMO.....	6
1. INTRODUÇÃO.....	7
1.1 OBJETIVO.....	7
1.2 METODOLOGIA.....	8
2. GAME DESIGN E CONCEPT ART.....	9
2.1 CONCEPT ART EM POKÉMON SWORD E SHIELD.....	10
3. ESTUDOS DE CASO.....	15
3.1 BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS.....	16
3.2 GOIÂNIA, GOIÁS.....	20
3.3 BRASÍLIA, DISTRITO FEDERAL.....	23
3.3.1 ARQUITETURA DE OSCAR NIEMEYER EM BRASÍLIA.....	27
3.4 POKÉMON SWORD E SHIELD (2019).....	36
3.5 POKÉMON SCARLET E VIOLET (2022).....	42
3.6 CONCLUSÃO DOS ESTUDOS DE CASO.....	49
4. ASSENTAMENTOS POPULACIONAIS E DINÂMICA ESPACIAL DO MUNDO POKÉMON.....	50
4.1 CIDADES E VILAS.....	52
4.2 CENTRO POKÉMON.....	54
4.3 POKÉMON MART.....	57
4.4 GINÁSIOS POKÉMON.....	58
4.5 EDIFÍCIOS NOS JOGOS POKÉMON.....	59
4.6 PONTOS DE INTERESSE.....	61
5. DIRETRIZES PROJETUAIS (BRIEFING).....	66
5.1 PARTIDO.....	67
5.2 PROGRAMA.....	67
5.3 PAINÉIS SEMÂNTICOS.....	69
5.3.1 PAINEL SEMÂNTICO - GOIÂNIA.....	69
5.3.2 PAINEL SEMÂNTICO - BELO HORIZONTE.....	70

5.3.3 PAINEL SEMÂNTICO - BRASÍLIA.....	71
6. DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DE CONCEPT ARTS.....	71
6.1 CROQUIS INICIAIS.....	72
6.2 ESTUDOS VOLUMÉTRICOS E DE PERSPECTIVA.....	75
6.3 CENAS FINAIS.....	78
7. APRESENTAÇÃO DOS CONCEPT ARTS: CIDADES POKÉMON.....	81
7.1 CONCEPT ARTS: VISÃO IN GAME.....	86
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
9. REFERÊNCIAS.....	92
10. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	94

RESUMO

Juntamente ao crescimento da franquia Pokémon, desde os primeiros lançamentos em 1996, os jogos principais da série apresentam estéticas visuais e cenários únicos baseados em locais reais, que guiam a imersão do jogador e a jogabilidade. Assim, há a necessidade da criação de *concept arts* que exploram a estética e a ambientação escolhidas para a posterior etapa de produção dos jogos. *Concept arts* são representações visuais que buscam materializar conceitos idealizados para um produto de mídia (como filmes de animação e jogos eletrônicos), auxiliando no desenvolvimento dos projetos e tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas. Portanto, o trabalho tem como objetivo abordar e analisar referências visuais de estilos arquitetônicos reais utilizados como base na criação de cenários e ambientes de jogos digitais, especificamente da franquia de jogos de Pokémon, a fim de propor *concept arts* de cidades presentes nesses *games* com base no estilo moderno brasileiro.

Palavras Chave: Atmosfera, Pokémon, *Concept art*, Cidade, Espaços virtuais.

1. INTRODUÇÃO

Pokémon, através de sua grande influência no mercado, desde jogos digitais, *animes*, filmes e produtos oficiais, consolidou a franquia no imaginário e na vivência do público brasileiro desde o seu surgimento em 1996, e continuou crescendo com o desenvolvimento de novas gerações. A cada 2 ou 3 anos, é criada uma nova geração de Pokémon, com uma nova região que irá abrigar novos personagens, criaturas, cidades, mitologias e histórias. As 9 regiões já existentes atualmente se baseiam em localidades e culturas reais ao redor do mundo: Japão, durante as primeiras 4 gerações, EUA (Nova Iorque e Havaí) e Europa (França, Reino Unido e Península Ibérica), mais recentemente.

No entanto, há um visível desinteresse das empresas responsáveis pelo universo Pokémon – Game Freak, Nintendo e The Pokémon Company – em expandir suas referências para além da cultura local japonesa e de países de Primeiro Mundo. Especialmente, o Brasil possui atualmente um grande público consumidor crescente de produtos da franquia, que engloba tanto fãs antigos, como um público novo que se renova cada vez mais.

Em 2022, com o lançamento dos últimos jogos principais, Pokémon Scarlet e Violet, houve uma notável mobilização de fãs brasileiros nas redes sociais, que pressionaram a Pokémon Company por suporte para o idioma em português nos jogos oficiais. Apesar do esforço, a empresa afirmou abertamente que os jogos não incluiriam os idiomas da América Latina.

Portanto, a fim de trazer maior representatividade e visibilidade cultural, histórica e arquitetônica para o público brasileiro de Pokémon, o trabalho busca propor conceitos (*concept arts*) e linguagens para servirem de base para a criação de cidades, espaços e atmosferas – ambientes que se comunicam com a percepção emocional do jogador – de uma nova região baseada no Brasil e majoritariamente no estilo arquitetônico moderno brasileiro.

1.1 OBJETIVO

O objetivo deste trabalho final de graduação é a criação de *concept arts* de cenário e cidades para futuros jogos da franquia Pokémon com base em uma linguagem estética desenvolvida a partir de cidades modernas brasileiras, sua arquitetura e cultura, utilizando como base conhecimentos de percepção e imersão na criação de espaços virtuais para guiar o desenvolvimento do trabalho.

1.2 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste TFG foram adotados e seguidos, os seguintes procedimentos presentes no cronograma de trabalho:

- **Leitura da bibliografia** relacionada ao tema em busca de uma metodologia, própria ou adaptada, para a criação de *concept arts*, bem como maior embasamento teórico em cenografia e game design para guiar a pesquisa e futura produção de ilustrações;
- Levantamento de dados dos jogos base e pesquisa das possíveis cidades brasileiras de inspiração por meio de **estudos de caso**, definindo as diretrizes a serem seguidas na etapa projetual do TFG;
- Proposta do **programa e partido** que irão guiar o desenvolvimento de ilustrações de *concept art* de cidades para os jogos Pokémon, com base nos dados coletados no trabalho;
- **Desenvolvimento** de ilustrações de *concept art* através de *softwares* de ilustração digital a partir das diretrizes projetuais definidas.

	ABRIL				MAIO				JUNHO				JULHO									
MONOGRAFIA	5	12	19	26	3	10	17	24	31	1	7	14	23	28	5	14	19	26				
PLANO DE TRABALHO																						
LEITURA DA BIBLIOGRAFIA																						
ESTUDOS DE CASO																						
PROGRAMA E PARTIDO																						
MONOGRAFIA																						
ENTREGA MONOGRAFIA (23/06)																						
ARGUIÇÃO (14/07)																						
	AGOSTO				SETEMBRO				OUTUBRO				NOVEMBRO				DEZEMBRO					
TFG	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	10	15	22	30	6	11	22	27
DESENVOLVIMENTO PROJETUAL																						
ENTREGA CADERNO DE QUALIFICAÇÃO (01/11)																						
BANCA DE QUALIFICAÇÃO (10/11)																						
REVISÃO DO PROJETO																						
CONCLUSÃO DO TFG																						
CONFECCÃO DO CADERNO																						
ENTREGA DO CADERNO FINAL (30/11)																						
BANCA FINAL (11 a 22/12)																						

2. GAME DESIGN E *CONCEPT ART*

Assim como o cenário real é pensado para acolher a ação do ator, o cenário virtual é pensado para comportar o desenvolvimento das ações dos jogadores que nele imergem (BELÉM, 2012). As possibilidades de experiências de imersão no universo virtual dos games são desenvolvidas pelos *game designers* – “cenógrafos do mundo virtual” –, que possuem liberdade para projetar mundos e outras criações de grande complexidade, graças aos recursos tecnológicos que permitem alterar e adaptar as limitações físicas e perceptivas do mundo real. São responsáveis também por adaptar a sensação de escala do jogador, perceptível pela presença do corpo no ambiente virtual, com o uso diversificado de iluminação, cores, sombras, texturas, formas e perspectivas.

Como nos cenários construídos para espetáculos, filmes ou programas de TV, o ambiente virtual proporciona também uma experiência de condução narrativa importante para a simulação de um mundo fantástico (BELÉM, 2012). Seguindo lógicas específicas do universo narrativo, os mundos virtuais são misturas de elementos que ora reproduzem a realidade, ora apresentam características totalmente atípicas e não-naturais, com o único objetivo de estimular a interação do jogador com o jogo.

O *concept design* – ou design de conceito – tem como objetivo definir todos os produtos internos específicos de um projeto de multimídia na etapa de pré-produção, de modo a delimitar todo o trabalho das equipes de produção, personagens, cenários, cores e ambientação. Essa etapa tende a resolver os problemas gerais e definir as principais soluções para o desenvolvimento e viabilidade do projeto, poupando tempo e dinheiro dos desenvolvedores. (CORRADI, 2017)

A etapa de *concept art* marca o início do processo de definição do projeto, assim, normalmente, o processo de produção não se inicia sem que os *concepts* estejam finalizados ou ainda em processo de criação, visto que a etapa de produção utiliza os *concepts* criados para direcionar o processo de criação. Além disso, o domínio das técnicas de desenho, principalmente perspectiva e iluminação, são essenciais para qualquer trabalho de *concept design*.

O desenvolvimento de *concept arts* para qualquer mídia consiste em uma série de etapas essenciais para um resultado adequado que contribua para o resultado final do desenvolvimento e *design* desejados. Após o *briefing* – etapa inicial de definição conceitual das intenções do projeto –, é necessária uma pesquisa do tema e construção de painéis semânticos – conjunto de referências visuais – e planejamento de desenvolvimento artístico em etapas e seleção. (CORRADI, 2017)

2.1 CONCEPT ART EM POKÉMON SWORD E SHIELD

Em Pokémon Sword e Shield, as peças de *concept art* foram ilustradas pelo diretor Shigeru Omori – enquanto viajava pelo Reino Unido durante uma viagem para entrevistas na mídia antes do lançamento de Pokémon Sun e Moon (2017) –, o diretor de arte James Turner e diretor administrativo/diretor de arte da Game Freak, Ken Sugimori, que foi designer de personagens e artista da série desde as primeiras entradas.

Ilustração de James Turner, o diretor de arte, como um exemplo da direção de arte final que ele queria seguir para Pokémon Sword e Shield



Fonte: Game Informer, 2019

Concept art da casa do personagem do jogador, inspirada na aparência de uma casa típica do Reino Unido



gameinformer

Fonte: Game Informer, 2019

Concept art de James Turner que visa capturar o sentimento e a cor de um ambiente no Reino Unido – a coloração da terra de retalhos é muito semelhante ao que é visto no jogo final



gameinformer

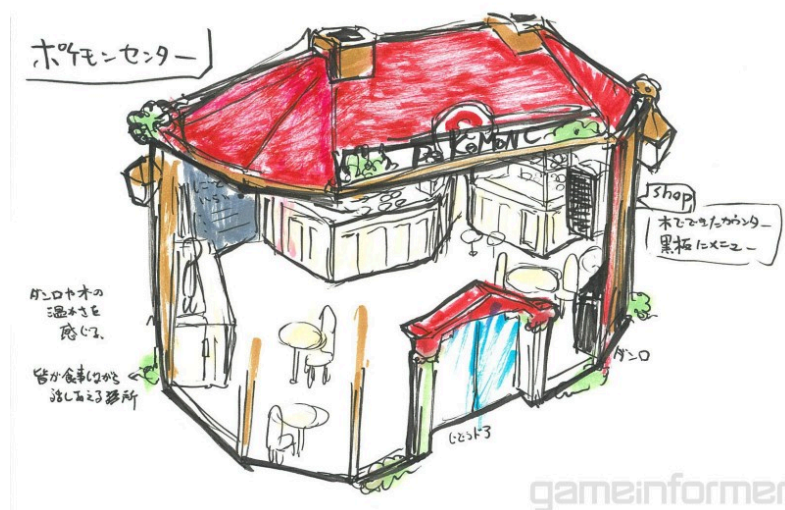
Fonte: Game Informer

Concept art de James Turner mostrando como poderia ser uma batalha Pokémon na região de Galar transmitida na TV e apreciada pelas massas



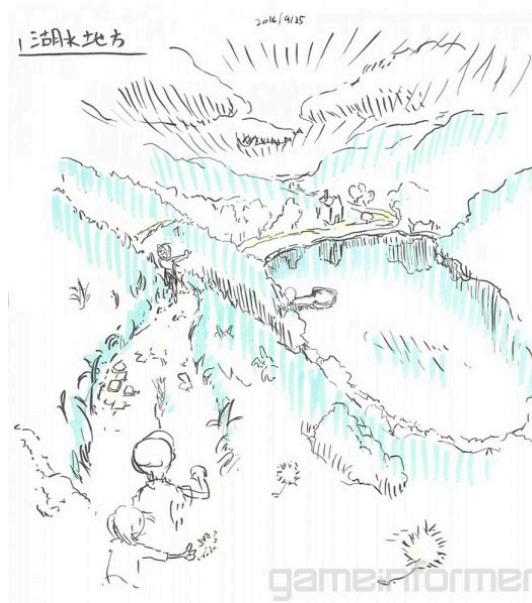
Fonte: Game Informer

Concept art inicial de um Centro Pokémon da região de Galar desenhada por Shigeru Omori, fortemente inspirado em pubs do Reino Unido e reflete o conceito de que muitas pessoas se reúnem no local para relaxar e assistir a batalhas Pokémon



Fonte: Game Informer

Ilustração de Shigeru Omori, o cenário do caminho tortuoso desta ilustração específica foi incorporada a uma das rotas do jogo



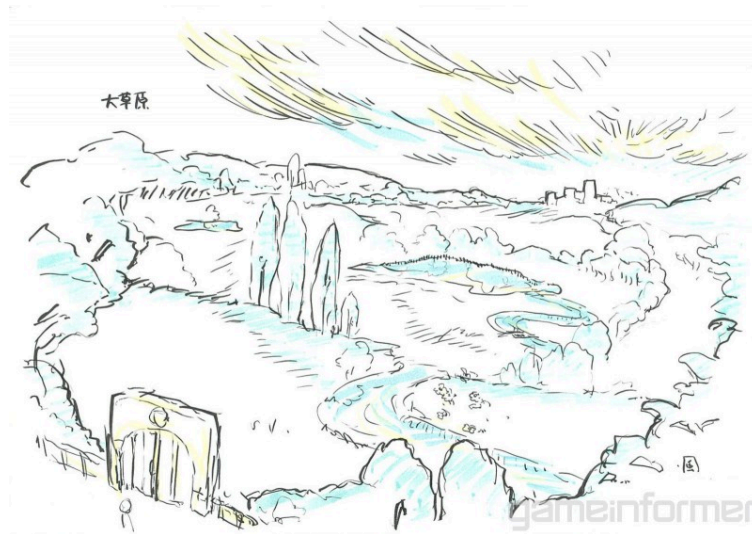
Fonte: Game Informer

Esboço feito por Shigeru Omori, inspirado no cenário da cidade de Windermere, com suas incontáveis ovelhas e paredes de pedra seca empilhadas, o desenho foi utilizado para a primeira cidade do jogo



Fonte: Game Informer

Esboço de Shigeru Omori, inspirado pelo cenário de lagos e rios com cidades distantes que ele viu de dentro do trem em que viajava, conceito incorporado posteriormente ao desenho das Wild Areas



Fonte: Game Informer

3. ESTUDOS DE CASO

Para os estudos de caso que irão servir de base para a criação da identidade para as peças de *concept art* na etapa projetual do trabalho, foram estudadas três cidades representantes do movimento modernista brasileiro e dois jogos de elementos base e estilo visual similares.

Inicialmente, foram estudadas as cidades modernas brasileiras com o objetivo de selecionar três cidades principais para o estudo de caso mais aprofundado, com levantamento de dados históricos, culturais, artísticos, arquitetônicos, urbanísticos e paisagísticos, bem como características visuais e conceituais. As cidades escolhidas para o estudo inicial foram Belo Horizonte, Minas Gerais; Goiânia, Goiás; Brasília, Distrito Federal; e Palmas, Tocantins. Após análise inicial, onde foram observadas as principais características do traçado urbano, marcos visuais e importância histórica, as cidades escolhidas para estudo de caso foram Belo Horizonte, Goiânia e Brasília. Essas cidades não possuem semelhanças notáveis com elementos e estéticas presentes nos jogos existentes de Pokémon, além de apresentarem características singulares de diferentes contextos do período modernista brasileiro e constituírem um conjunto de cidades muito importante desde sua consolidação até a atualidade.

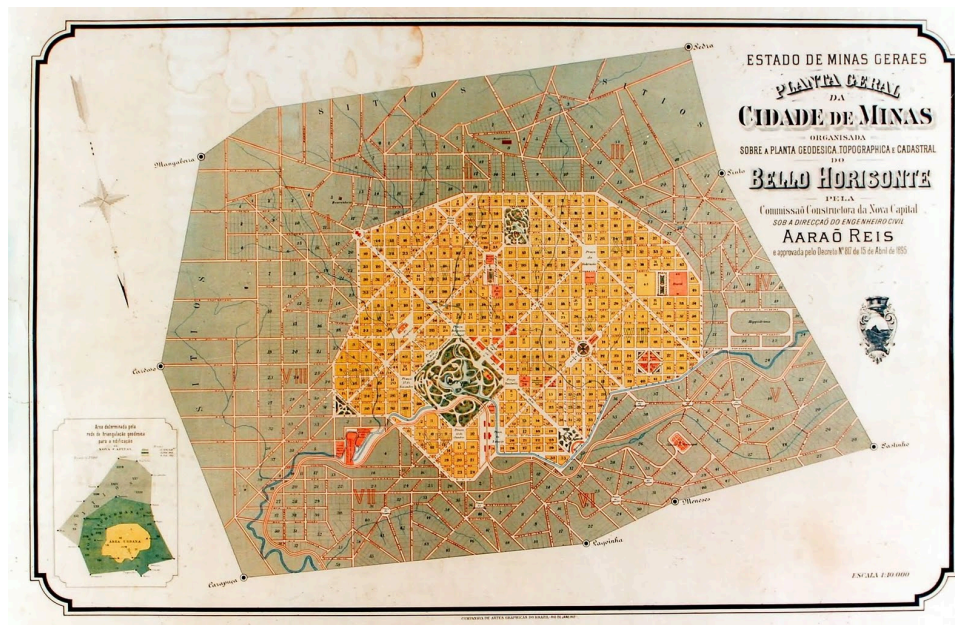
Em seguida, foram escolhidos os dois últimos lançamentos de jogos principais da franquia, que representam os rumos e decisões estéticas das futuras gerações de Pokémon. Primeiramente, foram estudados a dupla de jogos Pokémon Sword e Shield, de 2019, que marcaram a entrada de Pokémon a uma nova geração de gráficos e escala de gameplay, onde foram analisados sua identidade visual estilizada à storyline – o enredo e roteiro do jogo –, linguagem visual, influências e conceitos que guiaram sua criação e desenvolvimento. Como último estudo de caso, foram estudados Pokémon Scarlet e Violet, jogos de 2022, que, seguindo os rumos de seus antecessores, alteraram a escala do jogador e o modo de dinamizar a experiência da gameplay, onde também foram analisados sua identidade visual estilizada em função da storyline, linguagem visual, influências e conceitos de sua criação, para desenvolver um estilo único, inspirado em referências visuais, arquitetônicas e históricas do mundo real.

3.1 BELO HORIZONTE, MINAS GERAIS

Situada quase no centro geográfico do estado de Minas Gerais, a capital Belo Horizonte, fundada em 1897, teve seu plano urbano elaborado por Aarão Reis, em 1894. A capital anterior do estado, Ouro Preto, possuiu grande importância durante o auge da exploração de ouro do período colonial, porém, no final do século XIX, ela já não era suficiente para desempenhar seu papel como centro de mineração e desenvolvimento econômico. Essa decadência ocorreu também devido à sua localização em uma área montanhosa, de difícil acesso e deslocada dos eixos de circulação do estado, que impossibilitou a maior integração às zonas de exploração agrícola, que estavam em crescimento.

O plano urbanístico de Belo Horizonte surgiu, então, como uma contraposição ao passado colonial e monárquico (GUIMARÃES, 2012), e reflete parte da cultura técnica e preocupações estéticas do século XIX, como a racionalidade, geometricidade, beleza e salubridade dos espaços como elementos centrais do projeto. Seu traçado inicial consistia em uma trama dupla ortogonal rígida, com malhas orientadas em dois sentidos diferentes; desenho retilíneos das ruas que se cortam em ângulos retos, formando quarteirões quadrados, com dimensões semelhantes; concluindo-se com um sistema de avenidas largas, diagonais e que formavam uma rede mais ampla, porém seguindo a regularidade proposta. O plano foi separado em três zonas hierarquizadas principais: a zona urbana, ou, atualmente, o hipercentro de Belo Horizonte, constituía um espaço moderno e ordenado feito para as elites mineiras e um modelo de cidade moderna, com infraestrutura sanitária e técnica; a zona suburbana, área externa à delimitação da Avenida do Contorno, agia como uma fronteira entre vida urbana e suburbana, com moradias e serviços menos privilegiados; e por fim, a zona rural, ou zona de sítios.

Planta urbana da Cidade de Minas, circunscrita pela Avenida do Contorno, 1895



Fonte: Museu Histórico Abílio Barreto

O destaque dado à importância do sistema viário consiste na comunicação, movimento e sociabilidade das ruas, seguindo os ideais modernos. O traçado regular geométrico, estabelecia eixos e cruzamentos monumentais para enfatizar elementos urbanos importantes como praças, áreas verdes e edifícios públicos. As avenidas diagonais, dispostas a 45°, foram projetadas como grandes bulevares para melhorar o aspecto visual da cidade, mas também representaram estratégias simbólicas de hierarquização socioeconômica, espacial e controle político. A transição entre a zona urbana e a zona suburbana, de traçado mais solto, se deu por um bulevar que encapsula a zona central (Avenida do Contorno), com o objetivo de evitar a quebra de fluxo entre o subúrbio e a aglomeração central, formando uma descontinuidade do conjunto do sistema viário.

Na zona central, as principais construções e edifícios públicos, de estilo neoclássico e eclético, foram implantados nos cruzamentos das avenidas, com destaque ao complexo político-administrativo da Praça da Liberdade, que abriga o palácio governamental e as secretarias. A zona suburbana destinou-se ao cemitério e o matadouro, enquanto a zona rural era responsável pelo abastecimento de alimentos.

Considerando o contexto higienista sobre as questões ambientais, as áreas verdes e os cursos d'água eram considerados parte da infraestrutura sanitária, além de compor a paisagem, contribuindo com a intenção de criar uma cidade ordenada, arejada e com grandeza natural. As principais áreas verdes previstas eram o Parque Municipal e o Jardim Zoológico, no entanto, só o parque foi implantado, com 800 x 800 metros em um terreno pantanoso e de difícil drenagem, junto à avenida principal, e desenhado no estilo inglês.

De forma contrária à adaptação do traçado com a topografia da zona suburbana, o projeto da zona urbana desprezou o relevo, de forma que o traçado ortogonal se sobrepõe ao terreno ondulado, proporcionando ruas, avenidas e quadras com inclinações perigosas que dificultam a circulação, instalação de edificações e infraestrutura urbana.

Mesmo pouco tempo após sua inauguração, a cidade se fixou de maneira fragmentada, com a presença de vazios e construções espontâneas em contraste às construções contemporâneas da época, enquanto a periferia se concebia de forma caótica e desordenada. Além disso, a aglomeração explodiu verticalmente e o plano não previu o tamanho desenvolvimento nas periferias. O projeto de Aarão Reis, realizado com alterações, não constitui mais do que o centro da aglomeração e uma parte mínima da superfície total do município atualmente.

Mapa esquemático da setorização atual da cidade de Belo Horizonte, com destaque ao hipercentro em cor escura



Fonte: INBH

Em relação à arquitetura modernista presente em Belo Horizonte, a partir dos anos 1930, os edifícios projetados começaram a apresentar maior ênfase na volumetria, com linhas retas, poucos ornamentos e que dialogam com o conjunto urbano (BAHIA, 2005). No entanto, o que veio a ser o maior referencial da arquitetura modernista na cidade desde sua concepção, é o Conjunto Arquitetônico da Pampulha, patrimônio e símbolo da identidade da cidade. Por convite do então prefeito de Belo Horizonte, Juscelino Kubitschek, cujo mandato durou de 1940 a 1945, o arquiteto Oscar Niemeyer idealizou um espaço urbano ao redor de um lago artificial, que abrigava um loteamento para residências burguesas e edificações de uso coletivo. Notavelmente, Kubitschek relaciona a nova arquitetura criativa de Niemeyer com outros campos artísticos, com destaque ao paisagismo de Burle Marx e a plástica de Candido Portinari e Alfredo Ceschiatti, dando ao conjunto maior profundidade e expressão cultural.

Igrejinha da Pampulha (Igreja de São Francisco de Assis), é parte do conjunto reconhecido como Patrimônio Mundial



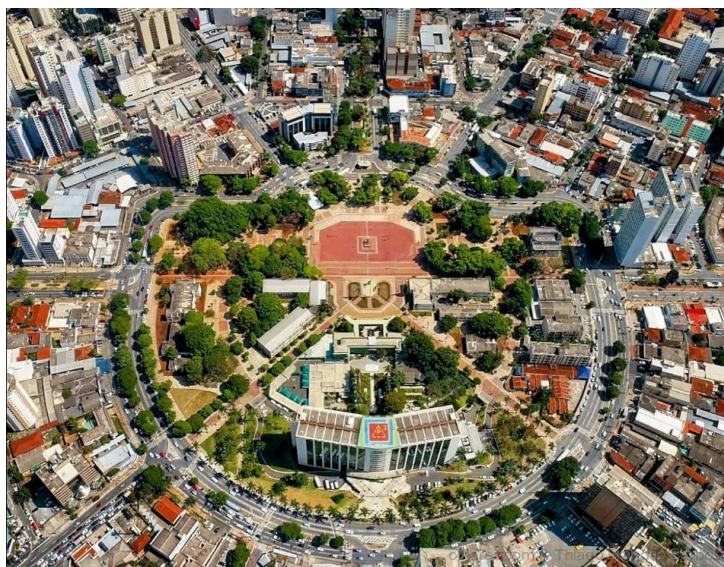
Fonte: IPHAN/Ricardo Laf

3.2 GOIÂNIA, GOIÁS

Após cerca de quarenta anos da experiência de Belo Horizonte, o Brasil Central foi palco de uma operação semelhante: implantada no distrito agrícola do estado de Goiás, a cidade de Goiânia foi projetada para substituir a velha capital, Goiás, que estava instalada em uma área de difícil acesso e fora da zona de atividade econômica. A visão pejorativa em relação à capital anterior se relacionava com o espaço e o tempo que ela representava, de isolamento geográfico e “atraso” da mentalidade rural.

O plano inicial de Goiânia foi desenvolvido pelo arquiteto Attilio Corrêa Lima, que buscava o desenvolvimento de um novo núcleo urbano. Levando em conta concepção urbanística de Attilio, em que o elemento urbano mais importante é a praça central, o projeto foi definido a partir de um traçado radial-concêntrico, inspirado no urbanismo francês, para a concepção da parte central da cidade, marcado por três principais avenidas – Goiás, Tocantins e Araguaia – em forma de triângulo, que levam em consideração o foco privilegiado das perspectivas e a fluidez do tráfego de veículos, além de representarem os principais eixos de comunicação e comércio da nova cidade. A topografia foi utilizada como aliada durante a elaboração do plano urbano, sendo importante para a construção de uma perspectiva monumental através do sistema de vias subordinado aos espaços de poder da cidade.

Vista aérea da Praça Cívica, Setor Central de Goiânia, após as obras de revitalização de 2016

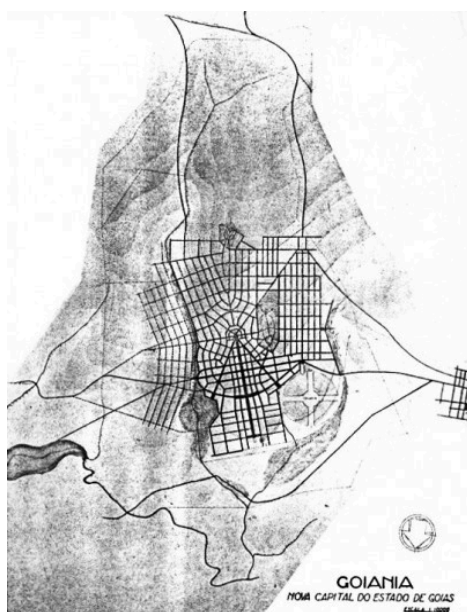


Fonte: Olhares/Thiago Brandão Barbosa

Desde o início de sua concepção, Goiânia possuía um conjunto ordenado que abrigava os elementos essenciais da cidade e um traçado base fundamentado para o crescimento e evolução futura, previamente esperada para ocorrer a partir da ocupação do núcleo central em direção à estrada que ligava a cidade ao antigo município de Campinas.

Corrêa Lima demonstrou atenção especial em questões como zoneamento eficiente, topografia, presença de áreas verdes, hierarquia das vias e trânsito racionalizado. Goiânia foi também dividida em cinco grandes zonas com usos separados, seguindo as tendências modernas que enfatizavam a divisão das atividades urbanas em zonas demarcadas para prover melhor manutenção de serviços públicos, resolução de problemas técnicos, econômicos, sanitários e questões estéticas.

Plano de Atílio Corrêa Lima para Goiânia, desenvolvido entre 1933 e 1935



Fonte: Biblioteca Seplan

Inicialmente tendo 15 mil habitantes e sendo concebida para no máximo, 50 mil habitantes, Goiânia era dividida entre os setores: Central, com zona comercial, residencial e centro administrativo; Norte, com zona comercial, residencial popular, zona industrial e estrada de ferro; Sul, com zona residencial e comércio local; Oeste, com zona residencial e comércio local; e Leste, não incluído no plano. É importante destacar que o Setor Sul desenhado por Atílio foi posteriormente reformulado por Armando de Godoy.

O plano de Attilio se baseou no modelo francês de urbanismo, no entanto, após o início da implantação parcial do projeto, o urbanista Armando de Godoy foi designado para adaptar Goiânia ao sistema inglês de cidade-jardim, com maior ênfase no contato entre cidadãos e natureza. A principal alteração projetual se deu nas quadras do Setor Sul, predominantemente residencial, que se tornaram abertas no interior com vielas – *cul de sac* – exclusivas para carros com acesso pelos fundos das casas. Já o acesso social, com trilhas exclusivas aos pedestres, seria pela área verde, verdadeiras praças, ponto de encontro dos moradores. Além disso, para potencializar a arborização da cidade, a solução encontrada por Godoy foi a implantação de parques com pequenos lagos entremeados nas avenidas – o pitoresco acabou por sobressair o monumental.

O plano definitivo do núcleo inicial de Goiânia, com a proposta de Armando de Godoy para o Setor Sul, de 1938



Fonte: Aprosul

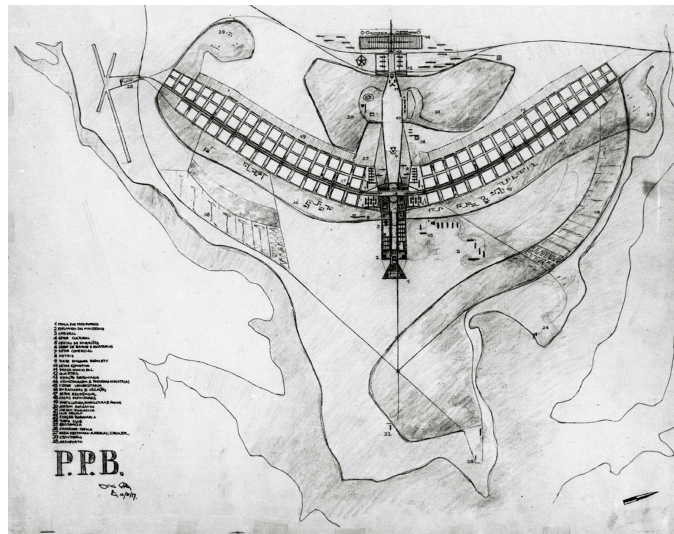
Apesar das modificações introduzidas por Godoy sobre o plano original de Corrêa Lima convergirem em algumas questões similares, como a praça central da cidade como ponto focal e elemento de perspectiva e a ênfase na arborização e espaços livres, o plano final de Godoy acabou por definir o espaço de Goiânia dentro de um perímetro fechado e com população limitada, desestruturando a ideia da expansão futura da cidade, proposta anteriormente por Attilio. O traçado do Setor Sul, com vias orgânicas e quadras fechadas em si mesmas, acabou se tornando desconexo da parcela já implantada do projeto original de Corrêa Lima, que tinha um desenho mais claro e funcional.

3.3 BRASÍLIA, DISTRITO FEDERAL

Brasília, localizada no Planalto Central brasileiro, torna-se a sede administrativa do Brasil e a Nova Capital Federal, após anos de disputas políticas. A tentativa de mudar a capital para outra localidade, como ocorrido anteriormente em menor escala nos casos de Belo Horizonte e Goiânia, surge de ideias discutidas desde o Brasil Colônia, perpassando o Brasil Império e o Brasil República (Brasília, 1960). Com a devida escolha do local da capital interiorizada no Planalto de Goiás, surge o processo de sua implantação em 1956, com a criação de uma Companhia Urbanizadora, a NovaCap (Companhia Urbanizadora da Nova Capital), e uma Comissão para analisar o sítio da futura cidade, seguido da realização do concurso para a Nova Capital, em que 26 propostas foram apresentadas e o primeiro colocado foi a proposta do arquiteto e urbanista Lúcio Costa, com a posterior construção da cidade e sua inauguração em 1960.

A proposta controversa de Lúcio Costa “nasceu de um gesto primário de quem assinala um lugar ou dele toma posse: dois eixos cruzando-se em ângulo reto, o próprio sinal da cruz” (COSTA, 1957). O gesto de dois eixos, monumental e rodoviário, é condizente ao pensamento urbanístico de Le Corbusier, e sua Carta de Atenas (1933), e dos Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna (CIAM). A proposta do Plano Piloto de Lúcio Costa possui traços da história do urbanismo mundial, assim como da tradição brasileira de projetar cidades, especificamente às cidades modernas implantadas – Belo Horizonte, Goiânia, Volta Redonda, Palmas e outras.

Esboço do Plano Piloto de Brasília, feito por Lúcio Costa



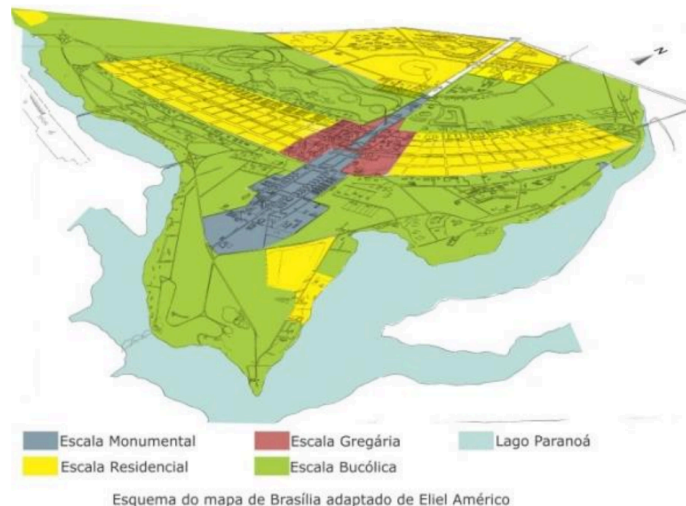
Fonte: Arquivo Público do Distrito Federal/Fundo Novacap

Os dois eixos, Norte-Sul e Leste-Oeste, definem o conceito da capital, representando respectivamente o eixo rodoviário habitacional e o eixo dos monumentos e civismo, construindo sua originalidade e identidade própria, além de promover a monumentalidade necessária para representar Brasília como a capital do Brasil. Lúcio Costa também define que a concepção urbana de Brasília se traduz em quatro escalas distintas: a simbólica e coletiva, ou Monumental; a doméstica, ou Residencial; a de convívio, ou Gregária; e a de lazer, ou Bucólica. O arquiteto e urbanista também contemplou no projeto para o Plano Piloto de Brasília o desenvolvimento de preceitos do urbanismo moderno como a criação de uma teoria que atendesse à cidade como um todo, a crença do controle a partir do desenho e a garantia de uma unidade formal.

O setor da monumentalidade, definido como um grande eixo Leste-Oeste, é responsável por criar pontos focais e marcos visuais da cidade, como elementos simbólicos da capital do país. O problema da junção dos dois eixos no centro da cidade foi solucionado através de uma imensa plataforma de três níveis. No andar superior, foi definida uma praça pública construída sobre pilotis, com uma perspectiva para o conjunto monumental; abaixo dela, um vasto espaço semi-abrigado, no mesmo nível da Esplanada dos Ministérios, estação rodoviária e cruzamento para os veículos que querem ir de um dos braços da cruz para o outro; e por fim, a passagem subterrânea para os veículos que transitam entre a Asa Sul e a

Asa Norte do plano (BRUAND, 1981). Esse é o setor mais emblemático de Brasília, com as imagens simbólicas da capital federal e terreno fértil para o arquiteto e construtor da cidade, Oscar Niemeyer.

Mapeamento das escalas de Brasília segundo Brasília Revisitada



Fonte: modificado de Brasília Revisitada, Decreto GDF e Portaria Iphan

O centro urbano do Plano Piloto de Brasília, resultante do cruzamento dos dois eixos monumental e rodoviário, tinha o objetivo de diferenciar-se do monumental representativo Leste-Oeste e do cotidiano do eixo Norte-Sul através da escala gregária: lugar de encontros, serviços, comércio, lazer e convívio social. No Setor Residencial, o plano de Brasília propôs um modelo habitacional de superquadras com gabarito baixo e homogêneo de seis pavimentos, em que o térreo é livre para acesso e circulação de todos nos pilotis, e os edifícios são definidos em lâminas. A adoção da figura quadrada de dimensões uniformes de 240 metros de lado para os quarteirões, que foram previstos para conter onze prédios residenciais e uma escola primária em cada um, buscava mais facilidade e viabilidade para sua implantação ao longo de uma fila dupla das grandes vias de comunicação. O acesso fácil ao viário, constituição de unidades de vizinhança a cada conjunto de quatro superquadras, ruas internas de separação e clareza geométrica, evitam um aspecto monótono e dão ao conjunto um caráter nobre sem excluir a flexibilidade da repartição interna (BRUAND, 1981).

Superquadra 308 Sul, Brasília, Distrito Federal



Fonte: ArchDaily, Joana França

A escala bucólica é a responsável pelo aspecto de cidade-parque de Brasília e configura as áreas verdes, através dos entremeados das áreas residenciais por meio da arborização entre os blocos, além da existência de parques como locais de lazer. A antiga Vila Amaury, hoje debaixo d'água, na área que corresponde ao lago artificial Paranoá, serviu como local de apoio durante as obras, como vilas operárias, além da Vila Telebrasil e a Vila Planalto – todas localizadas na região do Plano Piloto. A orla do Lago Paranoá, pertencente à escala bucólica, foi inicialmente destinada ao acesso público, no entanto, com o decorrer do tempo, ocorreu o loteamento dos terrenos na margem oriental do lago que, segundo Bruand (1981) permitiu preencher lacunas faltantes na proposta de Brasília: a falta de um setor de casas particulares, por forte demanda, e o abandono sem emprego útil de zonas privilegiadas por sua situação. Porém, ao passo que as moradias do entorno do lago se expandiram e "privatizaram" a orla, a partir de 2015 iniciou-se a desocupação da orla pública do Lago Paranoá, com o objetivo de devolvê-la à população, com exceção às áreas destinadas aos clubes.

Diante dos rumos que Brasília seguiu após sua implantação e tombamento, surgiu o decreto Brasília Revisitada (1985/87) como complementação, preservação, adensamento e expansão urbana de Brasília, elaborado por Lúcio Costa, devido ao distanciamento dos rumos da proposta original que a que a cidade vinha presenciando. O arquiteto complementa o Plano com projetos arquitetônicos e urbanísticos, propõe a preservação da estrutura de escalas da cidade, estabelece o adensamento, e regulamenta a expansão urbana ordenada das cidades satélites de Brasília.

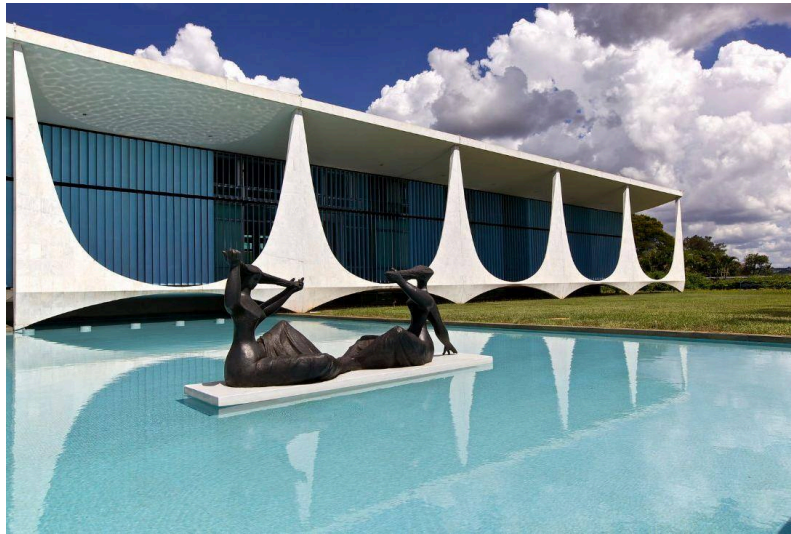
3.3.1 ARQUITETURA DE OSCAR NIEMEYER EM BRASÍLIA

As obras do arquiteto Oscar Niemeyer presentes em Brasília são caracterizadas pelo distanciamento de formas excessivamente livres, composições recortadas e amorfas e oposições muito radicais – elementos presentes em seus trabalhos anteriores –, dando lugar a um ideal de pureza plástica e soluções geométricas, compactas e puras, sem que voltasse totalmente ao racionalismo frio. Segundo Bruand (1981), as obras de Niemeyer na nova capital podem ser divididas em três categorias distintas: os palácios de pórticos (Palácio da Alvorada, Palácio do Planalto e Supremo Tribunal Federal), os edifícios compostos por jogos de volume simples (Palácio do Congresso, Praça dos Três Poderes, Hotel e setores residenciais) e os edifícios religiosos de planta centrada (Capela do Palácio da Alvorada, Capela de Nossa Senhora de Fátima e Catedral).

1. Palácio da Alvorada

O edifício é a residência oficial do presidente da República e apresenta em seu exterior elementos construtivos em equilíbrio. A colunata branca e brilhante impõe elegância e nobreza ao edifício, destacando-o do fundo verde e do fechamento em vidro, além de sua forma característica se destacar quando os elementos são refletidos nos espelhos d'água. A grande colunata também funciona como um anteparo entre a moradia e a paisagem, contribuindo com o sentimento de proteção e intimidade esperados de um edifício residencial. O Palácio da Alvorada é um conjunto coerente e sua unidade é reforçada por uma escultura que ressalta e completa harmoniosamente sua composição arquitetônica. (BRUAND, 1981)

Palácio da Alvorada



Fonte: Paulo Lannes/Metrópoles

2. Palácio do Planalto e Supremo Tribunal Federal

Niemeyer demonstrou sensibilidade plástica ao projetar as duas obras que se confrontam na Praça dos Três Poderes: o Palácio do Planalto – sede do governo – e o Supremo Tribunal Federal. A unidade da concepção e dos suportes dos edifícios ajuda a garantir coesão ao conjunto além de contribuir para a grandiosidade da praça.

O Supremo Tribunal Federal, assim como o Palácio da Alvorada, parece estar colocado acima de uma plataforma que mal encosta no chão, mas sua orientação inverte a hierarquia entre as fachadas – a principal, que abriga a entrada e abre para a praça, está localizada no sentido da largura do retângulo. Os pilares são distribuídos em fileiras e seu distanciamento grande do corpo principal do edifício contribui para o aspecto de leveza da obra.

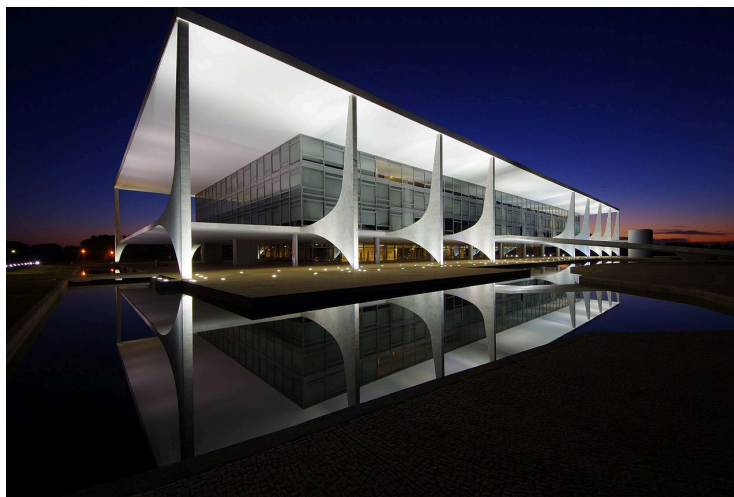
Já no Palácio do Planalto, a laje onde repousa o edifício se destaca nitidamente do solo, assim, o movimento dos pilares possui outra amplidão, dando ao edifício o efeito de grandiosidade que emana do cruzamento de linhas horizontais e verticais, retas e curvas, e garante um aspecto simultâneo de vigor e leveza . O Palácio ocupa um lado inteiro da esplanada, pois uma de suas fachadas longitudinais está voltada para lá. A disposição dos suportes enfileirados é discreta e harmoniosa, além de não ocultar os grandes panos de vidro do edifício. (BRUAND, 1981)

Sede do Supremo Tribunal Federal



Fonte: Wikipedia/Leandro Ciuffo

Palácio do Planalto à noite



Fonte: Wikipedia/Gastão Guedes

3. Palácio dos Arcos

Também conhecido como Palácio do Itamaraty, o edifício sede do Ministério das Relações Exteriores é composto por dois corpos ligados por passagens, em que um é consagrado à administração e o outro abriga as dependências de caráter representativo para tradições diplomáticas. O concreto armado aparece por todo seu exterior e passou por diferentes processos para se tornar um elemento de visual sofisticado: foi dado ao concreto uma cor ocre, que lembrasse o calor da pedra de corte, além da disposição das formas, com

superposição de finas tiras horizontais que se assemelha ao efeito de fiadas de tijolos, fazendo assim com que o cimento perdesse sua frieza natural.

A planta é quadrada e as galerias correm nos quatro lados, todas cercadas de água, e sua fachada principal se distingue pela posição privilegiada no Eixo Monumental. O edifício se localiza em meio ao grande espelho de água com plantas aquáticas e sua fachada é coberta de grandes panos de vidro que não chegam ao teto – o último andar é destinado majoritariamente a um jardim suspenso, iluminado por uma cobertura de pergolado, onde os panos de vidro servem como balaustradas transparentes à área de passeio. (BRUAND, 1981)

Palácio do Itamaraty



Fonte: ArchDaily/Paul Clemence

A fórmula utilizada nos palácios de pórticos foi realizada apenas para um número restrito de edifícios, em que o arquiteto desejava acentuar o caráter monumental. Em suas outras obras em Brasília, Niemeyer retornou à concepção estética que utiliza jogos de volumes simples e audaciosos – desde o Palácio do Congresso até os prédios de apartamentos.

1. Palácio do Congresso

A obra destinada a abrigar duas assembleias distintas surgiu como um dos pontos principais de referência da cidade, visível de todas as partes pela sua localização privilegiada no fim da perspectiva criada pelo eixo monumental. As linhas horizontais do edifício das sessões é coroado por duas cúpulas invertidas e de tamanhos diferentes, com o movimento vertical de duas torres quase centrais que contém escritórios. Sua disposição também tornou possível superar a diferença de nível entre a Esplanada dos Ministérios e a Praça dos Três Poderes.

A cúpula do Senado está implantada com a base no edifício que apoia seu peso e possui dimensões menores, já a cúpula dos Deputados é maior e possui uma concepção mais ousada, com forma de disco e também pousado no terraço. O desequilíbrio produzido pelas formas desiguais é compensado pelo impacto vertical dos prédios gêmeos entre elas. (BRUAND, 1981)

Congresso Nacional



Fonte: ArchDaily/Filipe Frazao

2. Praça dos Três Poderes e Eixo Monumental

A Praça dos Três Poderes foi concebida em formato triangular, dispondo uma repartição em três pólos de interesse – as sedes dos poderes Executivo, Legislativo e Judiciário. Também abriga uma praça de palmeiras imperiais, um grande espelho d'água ao lado do Parlamento e um conjunto de esculturas e construções secundárias, como o Museu da Cidade.

O Eixo Monumental, embora devesse conservar a grandeza da Praça dos Três Poderes, não poderia prejudicar a escala hierárquica prevista para os espaços. Os edifícios, dispostos dos dois lados da grande esplanada formada por eles, são todos paralelepípedos de estrutura metálica, panos de vidro e alumínio e paredes laterais revestidas de quadrados de cerâmica cinza-azulado, formando um conjunto propositalmente frio que forma a espinha dorsal da cidade.

O Teatro Nacional, obra situada no Setor Cultural, ao lado da plataforma de cruzamento dos eixos da cidade, é formada por um invólucro de concreto armado que elabora uma massa fechada por todos os lados. Para combater a impressão de peso de sua arquitetura de massa, placas de concreto convergentes, idealizadas pelo artista Athos Bulcão, decoram dinamicamente as duas frentes de acesso, sem perder seu caráter de suportes aparentes. (BRUAND, 1981)

Vista aérea da Praça dos Três Poderes



Fonte: Agência Senado/Geraldo Magela

Teatro Nacional Cláudio Santoro



Fonte: Agência Brasil/Marcelo Camargo

3. Setores residenciais

Responsável pela supervisão de uma das quadras que compõem a unidade de vizinhança modelo, Niemeyer brincou com a disposição dos onze blocos da superquadra 108 – primeiro conjunto do gênero a ser finalizado – na tentativa de evitar a monotonia do conjunto de edifícios. A fachada principal dos edifícios é totalmente envidraçada e protegida por uma retícula de lâminas de concreto, com a fachada posterior formada por uma grande parede lisa e vazada, com um recorte para torre das escadas e elevadores. Preocupado com a leveza dos edifícios, o arquiteto colocou o volume em paralelepípedos sobre suportes para destacar as construções do terreno, seguindo o espírito da arquitetura de Brasília. (BRUAND, 1981)

Entrada da quadra 108 Sul



Fonte: G1/Jamila Tavares

Desde o projeto da Igreja de São Francisco de Assis, na Pampulha, em Belo Horizonte, Niemeyer não havia sido proposto a construir nenhum outro edifício destinado a cultos religiosos.

1. Capela do Palácio da Alvorada

O volume original, claro e fechado, cria uma meia volta completa para dar acesso à frente do altar, como um percurso encenado. O elemento surpresa é complementado pelo contraste entre o exterior branco e o interior revestido de lambris de madeira folheada de dourado, sem prejudicar a sensação de equilíbrio do conjunto. (BRUAND, 1981)

Capela do Palácio da Alvorada



Fonte: Flickr/Francisco Aragão

2. Capela de Nossa Senhora de Fátima

Destinada a ser uma igreja de bairro, como edifício de culto em uma unidade de vizinhança do eixo residencial, a Capela de Nossa Senhora de Fátima também foi pensada como um ponto de referência para os setores habitacionais, tendo assim maior interesse no aspecto plástico. É composta por uma laje triangular de concreto em curva côncava, apoiada em três suportes, também de concreto, formando o elemento base da composição. Os azulejos azuis de Athos Bulcão sobre as paredes – com desenhos da pomba do Espírito Santo e da Estrela de Belém – fazem o papel de revestimento externo, acentuando a impressão de que os pilares são os únicos elementos estruturais presentes. (BRUAND, 1981)

Igrejinha de Nossa Senhora de Fátima



Fonte: Flickr/Francisco Andrade

3. Catedral

Composta por uma forma externa compacta e límpida, com planta circular e armação constituída por uma série de elementos parabólicos, em uma composição ascendente e simbólica, que caracteriza o edifício. As vidraças de fechamento são formadas por placas poligonais inseridas numa fina rede metálica, que conserva a transparência e leveza do conjunto. A Catedral funde uma planta circular estática com estruturas livres dinâmicas, além de um espaço interno bem definido que não rompe a continuidade com o exterior. (BRUAND, 1981)

Catedral Metropolitana de Brasília e as estátuas dos Quatro Evangelistas



Fonte: Wikipedia/Rodrigo de Almeida Marfan

3.4 POKÉMON SWORD E SHIELD (2019)

Desenvolvido pela Game Freak e publicado pela Nintendo e pela The Pokémon Company em 15 de novembro de 2019, Pokémon Sword e Pokémon Shield são a dupla de jogos responsáveis por introduzir a 8ª geração de Pokémon. Deixando para trás o cenário paradisíaco das ensolaradas ilhas da região de Alola, cenário dos jogos anteriores (Pokémon Sun e Moon, 2017), o jogador é apresentado à nova região de Galar, inspirada no Reino Unido, onde a atmosfera britânica é explorada a partir de cidades que mesclam a arquitetura vitoriana e contemporânea, extensas planícies e baixas temperaturas.

Sendo os primeiros jogos da franquia a serem produzidos exclusivamente para Nintendo Switch, Pokémon Sword e Shield alteram totalmente a jogabilidade apresentada nos jogos anteriores para Nintendo DS e Nintendo 3DS. Além da qualidade gráfica superior, a mudança da quantidade de telas – as duas telas presentes nos consoles portáteis DS e 3DS se adaptaram para a tela única do Switch, um console de mesa – foi o principal fator para a alteração da jogabilidade e possibilidades de criação durante o desenvolvimento da oitava região. A evolução para um console atual permitiu maior inovação e criatividade durante o desenvolvimento dos novos cenários e ambientações, além de proporcionar uma imersiva experiência artística singular para os jogadores.

Como uma parte da nova experiência na série e atendendo a algumas demandas dos fãs, a inovação mais notável da *gameplay* de Sword e Shield foi introduzir a Wild Area: uma extensa área na região de Galar pensado com a característica de mundo aberto, onde os jogadores exploram e vivenciam o mundo virtual sem as interrupções de telas de carregamento e de transição, permitindo uma experimentação livre do jogador como complemento à *storyline* principal. O espaço mais bem elaborado da dupla de jogos é também responsável por abrigar grande parte das novas mecânicas, principais interações *multiplayers* e inovações da série. Apesar desta ambientação não-linear estar presente apenas em um trecho opcional do jogo, a liberdade de escolhas que ela proporciona ao jogador, além de tornar a *gameplay* dinâmica e adaptável, apresenta um novo horizonte a ser seguido e explorado pelos futuros jogos de Pokémon.

Paisagem da entrada pelo Meetup Spot, ao extremo sul da Wild Area e cena ao lado do lago localizado na Professor's House, Route 2



Fonte: Gamer8



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Os ginásios, pontos altos do jogo e parte do objetivo principal da *storyline*, tornam os espaços em que você precisa enfrentar os líderes parte dos momentos mais frescos da *gameplay*. Em Sword e Shield, os ginásios são inspirados em estádios de futebol da vida real, além de haver um *minigame* diferente em cada um dos ginásios, respectivo ao seu tipo. Os 8 ginásios de Galar possuem o mesmo formato elipsóide em seu exterior, com elementos de fachada minimalistas que dão as características do tipo de Pokémon o qual o ginásio é especializado.

Esta nova estética de combate com os líderes dá maior grandiosidade e imersão para o evento.

Ginásio do tipo Água, na cidade de Hulbury e ginásio do tipo Grama, na cidade de Turffield

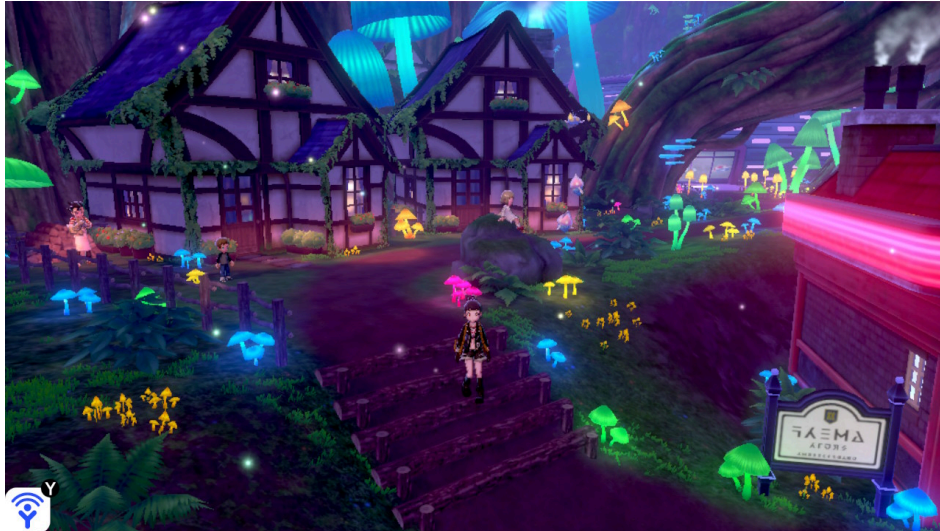


Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Sword e Shield também conta com um estilo sutil e charmoso de passagem de tempo e mudança de clima, contribuindo para a criação de auras fantasiosas e enriquecendo a experiência visual do jogador. As noites possuem maior destaque em certas cidades, mudando completamente a atmosfera local, como em Ballonlea, onde a iluminação vívida potencializa a percepção e as sensações de explorar as cidades sob o neon, ajudando na construção da atmosfera de conto de fadas da cidade. O clima, além dos estágios rotativos na Wild Area, define as sensações vivenciadas em determinadas cidades, como em Stow-On-Side, onde a

iluminação natural quente e ofuscante, aliada às nuvens de poeira no ar complementam a ambientação de casas de tijolos vermelhos e telhados de chapa ondulada.

Cena noturna da cidade de Ballonlea e cena da cidade de Stow-on-Side



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Assim como em outros jogos, os cenários de Sword e Shield possuem inspirações e elementos do mundo real na construção dos locais fantásticos, que se apresentam como releituras de características culturais existentes e fictícias. Algumas paisagens marcantes de Galar, como a cidade de Wyndon, usam tanto referências visuais de um lugar real, como também suas características mais marcantes. A cidade em questão é uma representação da cidade de Londres, na Inglaterra, não só visualmente em sua arquitetura e pontos de interesse, mas também ao representar a metrópole da região de Galar.

Outra ambientação marcante é a cidade de Motostoke, uma combinação imponente das cidades de Liverpool e Manchester, cidades portuárias importantes e berços da Revolução Industrial, também conhecidas pelos times de futebol e local de origem de músicos e bandas de fama internacional – aspecto incorporado na atmosfera do jogo, com os ginásios anteriormente citados e temáticas musicais na gameplay. A arquitetura industrial, com enormes galpões, se mescla com máquinas a vapor que criam o ritmo da cidade e sua essência steampunk, além de criar áreas “escondidas” próximas aos cursos d’água, que transmitem a sensação de explorar as entranhas do aglomerado fabril e os motores que movem a cidade.

Cena da cidade de Wyndon e paisagem da cidade de Londres



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: 10Wallpaper

Entrada da cidade de Motostoke e paisagem cidade de Manchester



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: Alamy

3.5 POKÉMON SCARLET E VIOLET (2022)

Desenvolvido pela Game Freak e publicado pela Nintendo e pela The Pokémon Company em 18 de novembro de 2022, Pokémon Scarlet e Pokémon Violet são a dupla de jogos responsáveis por introduzir a 9ª geração de Pokémon. Deixando para trás a atmosfera rústica e aconchegante da região de Galar, cenário nebuloso dos jogos anteriores (Pokémon Sword e Shield, 2019), o jogador é apresentado à nova região de Paldea, inspirada nos países da Península Ibérica – Portugal e Espanha –, onde a atmosfera calorosa é explorada a partir de cidades que mesclam traços da arquitetura local com o visual tecnológico do período contemporâneo, extensas paisagens naturais diversas e relevos chamativos.

Assim como seus antecessores, a dupla de jogos foi produzida exclusivamente para Nintendo Switch e apresentaram uma evolução da jogabilidade de Sword e Shield. Apesar dos gráficos carecerem de estilização artística mais cativante, como costumavam ser nas regiões anteriores, e dos problemas de performance dos novos cenários, apresentando quedas bruscas de FPS e diversos *bugs* de terreno, a experiência proporcionada aos jogadores – dando sequência à tendência da Wild Area – é reinventada totalmente. O mapa do jogo passa a ser inteiramente produzido com a característica de mundo aberto, sem interrupções de telas de carregamento, e promove ampliação da liberdade de exploração dos cenários e experimentação da *gameplay* de forma, em teoria, não-linear. Aliado à essa liberdade, mudou-se também a escala dos mapas, que se tornaram mais vastos e naturais, além de ser introduzida uma nova mecânica de deslocamento mais ágil e dinâmica para exploração e coleta de recursos presentes nos jogos.

A região possui 12 novas cidades e vilas, e ao invés de rotas, como nos jogos anteriores, Paldea é dividida em quatro grandes províncias abertas – Norte, Sul, Oeste, Leste, e no centro do mapa está a Grande Cratera de Paldea, que abriga a Área Zero. A Província Sul possui a cidade inicial do jogador e seu rival (Cabo Poco), três outros assentamentos (Los Platos, Cortondo e Alfnada) e a maior cidade de Paldea (Mesagoza), que é cercada por uma bacia hidrográfica que se divide em três rios menores que desembocam nos mares ao sul de Paldea. A região da Província Sul é predominantemente gramada com várias pequenas lagoas e praias, além de uma caverna e uma área rochosa. A sudoeste, próximo à cidade de Cortondo, encontra-se uma zona agrícola com um grande olival.

Subdivisão das Províncias de Paldea no Mapa do jogo



Fonte: Game8

Vista noturna da cidade de Cortondo, com os olivais ao fundo, e vista diurna da cidade de Alforado, com suas construções de cerâmica e mosaicos



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Mesagoza, a maior cidade da região, localizada em sua parcela central, se apresenta como uma combinação de várias cidades espanholas com a cidade portuguesa de Lisboa. Ela tem forte inspiração em Barcelona, principalmente com as semelhanças entre a Naranja/Uva Academy e o Templo Expiatório da Sagrada Família, assim como várias áreas da cidade baseadas no Parque Güell e seus mosaicos trencadís. A praça central, a arquitetura, a calçada e as ruas ao redor parecem ser inspiradas em Madri, Lisboa, bem como nas cidades antigas de Toledo e Zaragoza.

Vista da entrada principal da cidade de Mesagoza em direção à Naranja/Uva Academy ao fundo, que se assemelha visualmente com a Sagrada Família, em Barcelona, Espanha



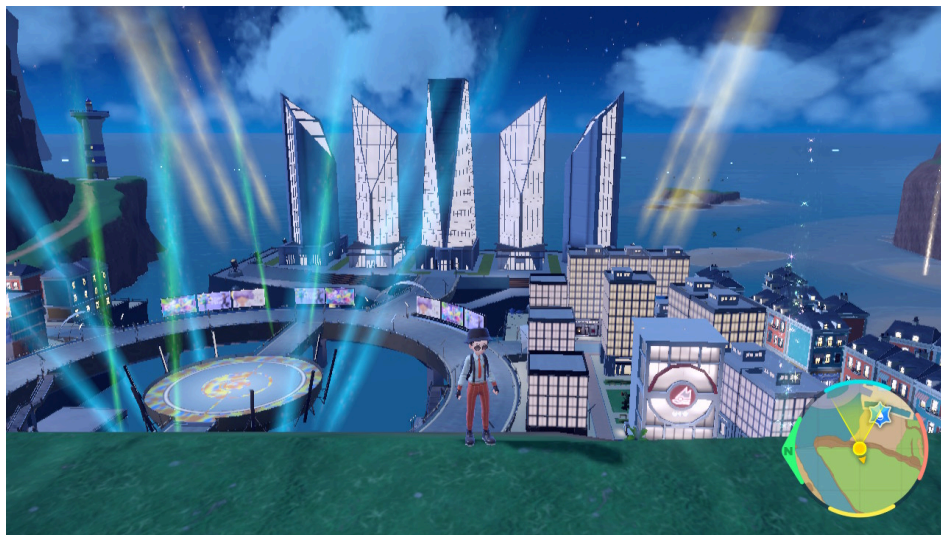
Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: ArchDaily

A região da província Leste possui duas vilas (Artazon e Zapapico) e uma cidade (Levinciaia), com grandes arranha-céus e uma visão vasta do horizonte. A região contém vários pequenos rios e algumas lagoas e praias, e é dividida entre uma planície gramada, uma zona de mineração rochosa e uma pequena floresta. Por ser uma grande cidade litorânea ao longo da costa leste de Paldea, com edifícios contemporâneos, Levincia pode ser baseada na cidade portuária de Valência, na Espanha, sendo que seu complexo de arranha-céus parece ser baseado em Cuatro Torres, Madri.

Vista noturna da cidade de Levincia, que se assemelha à paisagem da Cuatro Torres Business Area, em Madri



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: Turismo Madri

A Província Oeste possui uma cidade (Cascarrafa), um vilarejo (Medali) e um porto (Porto Marinada). A região é predominantemente montanhosa e contém alguns pequenos rios, lagoas e praias. No centro da região há um grande deserto localizado ao sul de uma formação rochosa cavernosa sustentada por enormes pilares naturais. A cidade de Cascarrafa e sua conexão com Porto Marinada representam a influência mais forte de Portugal, seus estilos arquitetônicos e desenhos das cidades, principalmente nos icônicos edifícios e ruas azuis e brancas de Cascarrafa, inspiradas na tradição portuguesa das fachadas de azulejos. Já Porto Marinada tem prédios listrados que lembram a Costa Nova na região de Aveiro, um mercado ao ar livre, comum nas cidades portuguesas – como o Mercado do Bolhão, na cidade do Porto –, e um farol, semelhante ao encontrado na cidade portuguesa de Nazaré.

Vista de uma rua na cidade de Cascarrafa, com predominância de colorações azuis e brancas, e vista aérea de Porto Marinada, com um mercado ao ar livre, semelhante ao Mercado do Bolhão, e edifícios listrados, como Costa Nova, em Aveiro



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: Walking Porto



Fonte: Visit Portugal

Por fim, a Província Norte possui apenas uma única cidade (Montenera), localizada em uma montanha nevada, que é também a mais alta da região e possui uma estação de esqui. Ao sul da montanha há uma rota que liga o leste ao oeste que corta cavernas na cordilheira. A oeste há um grande lago caracterizado por grandes cachoeiras e uma trilha natural arborizada e de característica outonal. A leste fica uma região acidentada contendo um bosque de bambu, algumas cachoeiras notáveis e várias lagoas, incluindo uma grande lagoa marcada por três torres de vigia. A cidade de Montenera parece ter seus edifícios com aparência de *caserío*, tradicionais casas de fazenda em enxaimel encontradas no País Basco, e pode ser inspirada em Ezcaray, uma cidade espanhola que possui edifícios semelhantes a Montenera e é conhecida por suas montanhas e uma estação de esqui.

Vista noturna da cidade de Montenevera, cujo as edificações se assemelham aos edifícios presentes na cidade de Ezcaray, em La Rioja, na Espanha



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: TripAdvisor

3.6 CONCLUSÃO DOS ESTUDOS DE CASO

O planejamento e a construção das cidades modernas brasileiras estudadas anteriormente levam em seu histórico e desenvolvimento uma quantidade de intenções de projeto e objetivos conceituais semelhantes entre si – considerando seus respectivos períodos históricos e individualidades. Traçados de vias ortogonais que organizam, setorizam funcionalmente e integram o fluxo da vida das cidades modernas, em equilíbrio com a grandiosa presença da natureza e espaços livres que promovem maior lazer e saúde. Apesar de não apresentarem êxito total em colocar em prática seus objetivos e não se adequarem à dinâmica de crescimento urbano previsto, as cidades modernas funcionam como guias e apresentam um modelo ideal para futuras construções e transformações urbanas.

Os elementos constituintes da cidade estão representados através do plano, e ordenam a sua construção: ruas, praças, parques, espaços calmos e privados, e espaços públicos e cheios de vida e movimento. Os estilos arquitetônicos dos edifícios propostos – também implícitas no traçado – são fundamentais na amarração da cidade. O plano dos edifícios e suas diferentes escalas carrega, desde a origem da cidade, informações culturais de produção do espaço que condicionam os estilos futuros, dando a liberdade necessária para seu desenvolvimento.

Bem como as cidades modernas brasileiras, os assentamentos de cidades e vilas construídos nos jogos de Pokémon apresentam definições de espaço que demonstram a cultura local e alinham as intenções de diferentes modos de vivenciar a cidade adaptadas à dinâmica do mundo Pokémon. Vilas e cidades Pokémon possuem seu espaço organizado hierarquicamente a partir de edifícios centrais importantes, pontos de interesse e espaços livres, com tramas de vias e disposições habitacionais distintas que proporcionam ao espaço urbano diversas áreas exploráveis.

4. ASSENTAMENTOS POPULACIONAIS E DINÂMICA ESPACIAL DO MUNDO POKÉMON

Pokémon é uma série de jogos RPG (*role-playing game*) produzida pela The Pokémon Company, Game Freak e Nintendo. A jogabilidade base característica dos jogos de Pokémon se baseia na exploração do jogador através de um mundo fantástico habitado por monstros com poderes especiais. Ao se deparar com uma criatura, é possível capturá-la para que se torne parte de sua equipe, onde pode ser treinada e fortalecida para enfrentar outros treinadores inimigos. Os *games* possuem uma jornada clássica de confrontar os oito líderes ginásios e quatro treinadores de elite – os personagens mais habilidosos do jogo – com o objetivo final de se tornar o treinador mais forte da região, ou, o Campeão.

Presentes desde a criação dos primeiros jogos de Pokémon e servindo de base para a criação da identidade e ambientação das regiões, os principais assentamentos populacionais do mundo Pokémon são divididos entre City (cidades) e Town (vilarejos). Os assentamentos estão presentes desde o primeiro passo da jornada até o final da gameplay, podendo ser considerados *checkpoints*, ou marcos de progresso, para guiar o jogador. As cidades e vilas localizadas nos mapas das regiões de Pokémon são separadas entre si por Routes (rotas), que são definidas como passagens entre duas ou mais localizações, compostas de estradas longas, estreitas e às vezes sinuosas, com a presença de obstáculos como pedras, árvores, corpos d'água e combinações entre esses elementos que podem bloquear o caminho.

Embora as rotas sejam áreas limitadas, elas são difíceis de se atravessar e formam um labirinto de caminhos e, muitas vezes, obstáculos com puzzles – pequenos jogos de raciocínio –, que os Treinadores se esforçam para explorar. As rotas terrestres geralmente são cercadas e delimitadas por arborização densa, sendo impossível para os jogadores ultrapassarem, fazendo com que atuem como uma barreira para impedir os jogadores de saírem do mapa principal, também sendo vista na forma de montanhas e pedras altas, impossíveis de escalar no jogo, e em rotas aquáticas, a barreira é presente em forma de uma cadeia de pedras, impossível de se penetrar pela superfície da água.

Route 8 de Galar, com seu puzzle de escadas em escombros e manchas de grama alta seca



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

As rotas também estão associadas a manchas de grama alta, ou água, em que Pokémon selvagens podem ser encontrados e/ou avistados, e à presença de Pokémon Trainers (treinadores Pokémon), que desafiam o jogador para uma batalha, principal mecânica e diferencial dos jogos da franquia. Além disso, são encontrados itens no chão das rotas, simbolizados pelo ícone esférico de uma Pokébola, para que o jogador possa passar e pegá-los, tanto por meios naturais e de fácil acesso, quanto pelo uso de ferramentas do jogo ou resolução de quebra-cabeças, para acessar itens ocultos ou de difícil acesso.

Vista aérea da Route 3 de Galar, em Pokémon Sword e Shield, que liga a cidade de Motostoke (à direita) à Galar Mine (a esquerda)



Fonte: Bulbapedia

Os assentamentos do mundo Pokémon são responsáveis por abrigar a população, composta de NPCs – *non-playable character* ou, em tradução literal, personagem não jogável, impossível de ser controlado pelo jogador principal. Esses personagens estão presentes para dar suporte ao jogador, em diversos níveis, e possuem diferentes funções narrativas. No início do jogo, eles tendem a oferecer conselhos e dicas básicas para novos jogadores, e à medida que o jogador se torna mais experiente, os personagens começam a dar dicas para o avanço da história, como indicar áreas para cumprir uma determinada tarefa. Os NPCs também fornecem itens ao jogador ou Pokémon como trocas ou presentes no jogo, ou participam de batalhas Pokémon com o jogador. Os NPCs de Treinadores incluem equipes vilãs, rivais do jogador, Líderes de Ginásio e a Elite dos Quatro – objetivos principais dos jogos Pokémon.

4.1 CIDADES E VILAS

Cada uma das atuais 9 regiões principais de Pokémon, possui um número diferente de cidades e vilas com características únicas, bem como população de NPCs:

- Kanto, a região principal da Geração I, possui 11 assentamentos, sendo sete cidades, três vilas e uma ilha, com uma população total de 391 NPCs;
- Johto, a região principal da Geração II, possui 10 assentamentos principais, sendo sete cidades e três vilas, com uma população total de 452 NPCs;
- Hoenn, a região principal da Geração III, possui 16 assentamentos, sendo nove cidades e sete vilas, com uma população total de 598 NPCs;
- Sinnoh, a região principal da Geração IV, possui 15 assentamentos principais, sendo nove cidades, cinco vilas e uma Liga Pokémon, com uma população total entre 704 e 755 NPCs;
- Unova, região principal da Geração V, possui 21 assentamentos, sendo doze cidades, oito vilas e uma Liga Pokémon, com uma população total de 949 NPCs;
- Kalos, região principal da Geração VI, possui 17 assentamentos, sendo nove cidades, sete vilas e uma Liga Pokémon, com uma população total de 1288 NPCs;
- Alola, região principal da Geração VII, possui 11 assentamentos, sendo quatro cidades, três vilas, dois vilarejos, uma avenida e uma Liga Pokémon, com uma população total de 1005 NPCs;
- Galar, região principal da Geração VIII, possui 12 assentamentos, sendo quatro cidades, sete vilas e um vilarejo, com uma população total de 727 NPCs;

- Paldea, região principal da Geração IX, possui 12 assentamentos, sendo três cidades e nove vilas, e ao contrário dos jogos anteriores, nenhuma das cidades e vilas possui quantidade fixa de NPCs.

As cidades e vilas são caracterizadas por abrigarem elementos dispostos entre um ou mais caminhos de vias e espaços livres, podendo ser divididos entre elementos fixos, presentes em na grande maioria dos assentamentos, como casas e/ou prédios, o Pokémon Center (Centro Pokémon), o Pokémon Mart (Mercado Pokémon, integrado ao Pokémon Center a partir da quinta geração dos jogos) e o Pokémon Gym (Ginásio Pokémon), e elementos variáveis, ou pontos de interesse.

Ampliação do mapa de Paldea na cidade de Medali, em Pokémon Scarlet e Violet, e vista da cidade de Medali, com Centro Pokémon, vias, espaços públicos e edifícios



Fonte: Game 8



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

4.2 CENTRO POKÉMON

Um Pokémon Center, ou, em tradução livre, Centro Pokémon, é um estabelecimento que fornece serviços regulatórios e médicos para treinadores e seus Pokémon. São edificações construídas em locais onde muitos treinadores se reúnem e têm como principal função acomodar treinadores necessitados e servir como local de apoio e descanso, além de oferecer o gratuitamente o serviço de curar Pokémon, fazendo do estabelecimento o elemento central e fundamental de um assentamento do mundo Pokémon. Alguns Centros Pokémon podem ser encontrados, com menos frequência, em algumas rotas.

Nos jogos, os Centros Pokémon variam entre as regiões, incorporando ferramentas e estéticas novas adaptadas à região, no entanto, todos eles têm como elemento base uma estação de cura central dirigida por uma enfermeira. Dentre as principais mudanças relacionadas à evolução do Centro Pokémon nos jogos, a partir da Geração V, o Pokémon Mart, anteriormente localizado em uma edificação exclusiva, é incorporado ao edifício do Centro Pokémon e, até antes da Geração IX, todos possuíam um PC – terminal de consulta do sistema de armazenamento Pokémon.

Além disso, da Geração VI em diante, os Centro Pokémon passaram a abrigar uma funcionalidade exclusiva referente à região em que estão localizados: o camarim para trocar de roupa, em Kalos; o Pokémon Center Café, em Alola; o balcão de Jack e Indee Dee, em Galar; e a TM Machine, em Paldea.

Relacionando os Centros Pokémon com os estudos de caso, em Pokémon Sword e Shield, eles consistem em uma grande sala. O balcão da enfermeira está localizado no centro, na parte de trás do edifício, com um PC ao lado esquerdo, à direita está o balcão do Poké Mart, atendido por um ou dois atendentes, e, atrás do balcão esquerdo, está um Indee Dee e um atendente chamado Jack, que fornecem serviços como deletar e relembrar movimentos e mudar o apelido dos Pokémon. Seguindo a inspiração britânica da região de Galar, o exterior é caracterizado por um telhado simétrico de quatro águas e parte superior plana, com telhas vermelhas e pretas e chaminé na parte inferior esquerda, além de paredes de tijolo exposto, e fachada frontal marcada por janelas grandes com canteiros na parte inferior, com detalhes

vermelhos. O interior é marcado por móveis escuros e pisos de madeira, com tapete central avermelhado, mantendo a presença de tons terrosos no ambiente aconchegante.

Vista interior e exterior do Centro Pokémon da cidade de Wedgehurst, em Galar, Pokémon
Sword e Shield



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Já em Scarlet e Violet, ao contrário das gerações anteriores, os Centros Pokémon não possuem interior e são acessíveis diretamente do mundo exterior. Possuem três balcões principais: o balcão da enfermeira localizado ao centro, ladeado de um lado pelo balcão do Poké Mart, e do outro pela TM Machine, uma estação que permite aos jogadores criar TMs – Technical Machine, é um item que pode ser usado para ensinar um movimento a um Pokémon. NPCs representantes da Liga Pokémon também podem ser encontrados nos Centros Pokémon de Paldea e darão ao jogador uma recompensa por vencer todos os Treinadores da área. Seu exterior se assemelha com um posto de combustível, com ilha de serviços central e cobertura que forma um grande beiral, além de uma haste longa na cobertura com o logotipo do Centro Pokémon em sua ponta.

Centro Pokémon localizado na entrada da vila de Los Platos, em Paldea, Pokémon Scarlet e Violet



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

4.3 POKÉMON MART

Um Pokémon Mart, comumente referido como Poké Mart, é uma loja de conveniência que vende suprimentos necessários para o treinamento dos Pokémon. Todos os Poké Marts vendem suprimentos básicos da jornada, como itens de cura e Pokébolas, e algumas lojas também vendem itens especiais que geralmente são exclusivos da loja. Os Poké Marts também compram muitos itens dos clientes, geralmente pela metade do preço normal de venda. A partir da Geração V, o Poké Mart não é uma loja separada, mas está localizado dentro do Pokémon Center, à direita da entrada.

Em Pokémon Sword e Shield, o Poké Mart é um tipo de loja encontrada dentro de Pokémon Centers, estações de trem e estádios. Os Poké Marts do Centro Pokémon contêm um ou dois balconistas, enquanto todos os outros possuem apenas um balconista. Já em Pokémon Scarlet e Violet, a loja faz parte do prédio do Pokémon Center, acessível direto do mundo exterior.

Poké Mart presente nos Centros Pokémon de Galar, em Pokémon Sword e Shield



Fonte: arquivo pessoal, 2023

4.4 GINÁSIOS POKÉMON

Um Pokémon Gym, ou Ginásio Pokémon, é um local onde os treinadores Pokémon vão treinar seus Pokémon, aprimorar suas habilidades de batalha e ganhar experiência. Cada Ginásio é especializado em um tipo Pokémon específico e apresenta vários treinadores que o jogador pode enfrentar antes de lutar contra o Líder do Ginásio, o treinador mais poderoso do local. Normalmente, os Ginásios possuem puzzles que são projetados para seguir e se adequar ao tipo e à temática em que o Ginásio é especializado, como o Ginásio da cidade de Hulbury, em Galar, nos jogos Sword e Shield, especializado no tipo Água e cujo desafio para chegar à Líder de Ginásio consiste em um quebra-cabeça de abrir e fechar torneiras gigantes.

Puzzle do Ginásio de tipo Água da cidade de Hulbury



Fonte: IGN

Ginásios oficiais são certificados por uma Liga Pokémon, e oito Insígnias de Ginásio oficiais – obtidas após vencer o Líder de Ginásio em batalha – são solicitadas antes do jogador ser apto a enfrentar o desafio final da Liga. Ginásios são vitais para a jornada de um Treinador Pokémon e representam o principal desafio que guia a storyline dos jogos. Além disso, a maioria dos Ginásios está localizada em cidades, sendo que a minoria se encontra em vilas e outros assentamentos.

4.5 EDIFÍCIOS NOS JOGOS POKÉMON

As construções de casas e edifícios residenciais no mundo dos jogos Pokémon são produzidas a partir da linguagem geral de inspiração da região como um todo, aliada à temática específica do assentamento em que as edificações estão localizadas. É considerado, primeiramente, um partido mais amplo, que guia a criação do estilo arquitetônico dos jogos baseado na inspiração da região como um todo, como por exemplo, a arquitetura do Reino Unido é a base para a definição geral da linguagem das casas de Pokémon Sword e Shield. Em seguida, cada conjunto de moradias e edificações específicas de cada cidade ou vila é criada utilizando os elementos – paleta de cores, detalhes construtivos, disposição das construções no espaço – que se relacionam diretamente, e mais notavelmente no visual, com o conceito da cidade ou vila em si.

Como exemplo, a cidade de Circhester, em Galar, com o slogan: “Prédios de uma era antiga ainda se erguem sobre a fonte termal fumegante que cobre a cidade”, cujo conceito tem como inspiração a cidade inglesa de Bath e suas termas romanas preservadas dentro da cidade, possui suas edificações base inspiradas nas características visuais específicas da cidade real de inspiração, sem destoar-se do partido base da região. As termas são um grande complexo balnear que foi construído pelo e para o Império Romano em torno das nascentes naturais que ali existiam. A cidade de Bath leva o nome desses banhos e, como Circhester, abriga uma arquitetura romana.

Centro da cidade de Circhester, em Galar, Pokémon Sword e Shield e vista das termas da cidade de Bath, em Somerset, Inglaterra



Fonte: Arquivo pessoal, 2023



Fonte: Dicas de Viagem

4.6 PONTOS DE INTERESSE

Nos jogos principais da franquia Pokémon, os pontos de interesse de um assentamento compreendem elementos construtivos, estabelecimentos que atuam como ponto focal estético e/ou funcional, infraestrutura de apoio e compõem o diferencial da identidade de cada localização fictícia, além de explorar mecânicas exclusivas da respectiva geração. Ademais, podem fazer parte também da construção da identidade de algumas rotas que ligam as cidades e outros assentamentos nas regiões Pokémon.

Em Sword e Shield, os principais pontos de interesse identificados nas cidades e vilas são: os Pokémon Center com Pokémon Mart, presentes em todos os assentamentos; e os Stadium, equivalentes aos Ginásios da região e presentes em oito assentamentos (Motostoke, Turffield, Hulbury, Hammerlocke, Stow-On-Side, Ballonlea, Circhester e Wyndon). Além deles, existem os estabelecimentos de customização do personagem, a Boutique e o Hair Salon, presentes em cinco localizações (Wedgehurst, Motostoke, Hammerlocke, Circhester e Wyndon); estabelecimentos focados em batalha, o Battle Café (presentes em Motostoke, Hammerlocke e Wyndon) e a Rose Tower/Battle Tower (em Wyndon); locais alternativos para compra e venda de itens variados, como o Berry Shop de Wedgehurst, o Herb Shop e Incense Merchant, em Hulbury, e o Bargain Shop e Valuable Item Buyer, em Stow-On-Side; locais para exploração de mecânica única da geração, que, no caso de Sword e Shield, são as Estações de trem localizadas em Wedgehurst, Motostoke, Hulbury, Hammerlocke e Wyndon, que formam uma rede de transporte entre cidades, vilas e a Wild Area; e estabelecimentos explorados na storyline obrigatória, como os hotéis (Budew Drop Inn, em Motostoke, Hotel Ionia, em Circhester, e Rose of the Rondelands, em Wyndon), os restaurantes (The Captain's Table, em Hulbury, e Bob's Your Uncle, em Circhester) e salões (Hammerlocke Vault, em Hammerlocke). Existem também locais que servem como marcos na paisagem de Galar e são importantes para o desenvolvimento da história dos jogos, como o Turffield Geoglyph, em Turffield, e o Ancient Mural, em Stow-On-Side.

Boutique e Hair Salon localizados em Motostoke



Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Rose Tower, em Wyndon



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Bargain Shop e Valuable Item Buyer, em Stow-On-Side



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Vistas exterior e interior da Wedgehurst Station, em Wedgehurst





Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Interior do hotel Budew Drop Inn, em Motostoke



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

Turffield Geoglyph, em Turffield, e Ancient Mural, em Stow-On-Side



Fonte: Arquivo pessoal, 2023

5. DIRETRIZES PROJETUAIS (BRIEFING)

A partir do levantamento de informações realizado na etapa de estudos de caso, foi definido o *briefing* – etapa para definição conceitual do ambiente virtual, suas características e elementos principais, que, no caso deste TFG, estão divididos em partido e programa –, em que foram aprofundadas as referências visuais, linguagem e estética que serão utilizadas no processo de criação da identidade do projeto, auxiliando nos aspectos a serem definidos como inspiração de referencial visual e simbólico, servindo como base para o desenvolvimento do conceito das cidades e criação das *concept arts* deste trabalho.

A proposta projetual consiste na criação inicial de uma nova região Pokémon, com novas cidades, paisagens e cenários urbanos e naturais, que incluam a relação da dinâmica do mundo Pokémon e que seja inspirada no Brasil, especificamente no período modernista, considerando elementos naturais, culturais, arquitetônicos e urbanísticos locais e históricos, com o projeto aprofundado e produção de *concept arts* de três assentamentos Pokémon, construídos a partir das especificidades das três cidades modernas brasileiras estudadas.

5.1 PARTIDO

Neste trabalho, as cidades brasileiras utilizadas como inspiração foram consideradas e estudadas separadamente, e, assim como presente nos jogos Pokémon, a inspiração da região como um conjunto urbanístico e natural no mundo virtual vem da junção de elementos de regiões variadas, mas as cidades e vilas nela presentes possuem inspiração em elementos reais pontuais, com o propósito de proporcionar maior individualidade ao ambiente virtual. Portanto, a inspiração para a criação de *concept arts* para as cidades Pokémon neste trabalho deve partir da junção harmoniosa de elementos específicos de cada uma das cidades de Belo Horizonte, Goiânia e Brasília, estudadas para assim criar um novo conceito de ambiente virtual para o jogo.

Os três assentamentos Pokémon produzidos exploram as diferentes escalas de cenário presentes nos jogos – sendo uma cidade grande principal, uma cidade média e um vilarejo – e relacionam seu conceito, construção e definição de ambientes com uma das respectivas cidades inspiração do trabalho. As *concept arts* representam de forma harmônica os elementos visuais das referências com os elementos fantásticos intrínsecos aos jogos de Pokémon, criando espaços criativos e que possibilitam imersão e exploração do local pelos jogadores. As ilustrações também exploram o estilo e a linguagem artística presentes nas artes e *concept arts* oficiais de Pokémon, além de representar claramente a estética do período histórico escolhido.

5.2 PROGRAMA

Os três assentamentos que serão desenvolvidos detalhadamente com a produção das peças de *concept art* consistem em:

- **Cidade Grande:** sendo a maior e mais importante cidade da Região Pokémon inspirada no Brasil, a Cidade Plano Tropicália – cujo nome vem da junção de “Plano Piloto”, como é denominado o projeto de Brasília, cidade planejada; “Tropical”, clima predominante no Brasil; “Tropicália”, movimento artístico brasileiro; e “Arcádia”, cidade idealizada e bucólica –, tem como conceito base uma capital imponente, com

edifícios e torres estilizados inspirados no estilo moderno, entremeados com praças vivas e coloridas, além de utilizar como inspiração direta a cidade de Brasília. A Cidade Plano Tropicália possui infraestrutura completa para o jogador, além dos seguintes pontos de interesse em seus edifícios: Centro Pokémon com Pokémon Mart estilizados; Aeroporto Central, para transporte e conexão com outras cidades da região; Torre de Batalha, para o jogador realizar treinamentos de batalha; Complexo da Liga Pokémon, palco do objetivo final do enredo dos jogos; locais para customização de personagem, como Boutique e Hair Salon; locais para batalha e trocas, como uma Feira de Batalha; e outros locais decorativos, como restaurante, hotel e edifícios residenciais.

- **Cidade Média:** a Cidade de Montulha – cujo nome vem da junção de “monte”, devido ao relevo e serras da região de inspiração; e “Pampulha”, conjunto arquitetônico modernista presente na cidade inspiração – tem como conceito base a divisão e setorização de usos através de dois níveis e inspiração direta na cidade de Belo Horizonte. A cidade engloba elementos do tipo Fogo de Pokémon em sua materialidade e visual, além de ser dividida em dois níveis:
 - Um nível superior, que, entre grandes praças, possui o Centro Pokémon estilizado com Pokémon Mart, Boutique e Hair Salon para customização do personagem, e os edifícios e torres residenciais nos estilos arquitetônicos eclético e modernista;
 - E um nível inferior, alinhado diagonalmente a 45° com o superior, que tem aspecto subterrâneo e acesso por meio de elevador estilizado, e é constituído pelo Ginásio Pokémon de tipo Fogo e pelo Mercado Fogão, espaço com feiras e lojas para compra, venda e troca de itens e suprimentos dos jogos.
- **Vilarejo:** local tradicional da Região, a Vila Planaguarda – cujo nome vem da junção de “Planalto”, relevo predominante na região de inspiração; e “vanguarda” – tem como conceito base o contraste entre a memória e o progresso e inspiração direta na cidade de Goiânia. A cidade engloba elementos do tipo Aço de Pokémon em sua materialidade e visual, e é constituída pelo Ginásio Pokémon de tipo Aço, Centro Pokémon estilizado com Pokémon Mart ao centro, Escola Pokémon, Estação Antiga e pequenos edifícios residenciais.

5.3 PAINÉIS SEMÂNTICOS

Os painéis semânticos são ferramentas visuais para a definição de escolhas estéticas do projeto e referências imagéticas que servem de base para a criação do universo fantástico e criação dos *concept arts* (CORRADI, 2017). Os painéis complementam os dados dos estudos de caso e apresentam imagens reais das cidades escolhidas, referências de ilustrações e artes oficiais dos jogos Pokémon, para auxiliar a construção de uma estética que apresente harmonia entre o real e o fantástico.

5.3.1 PAINEL SEMÂNTICO - GOIÂNIA

Painel Semântico criado sobre Goiânia



Fonte: Autor, 2023

5.3.2 PAINEL SEMÂNTICO - BELO HORIZONTE

Painel Semântico criado sobre Belo Horizonte



Fonte: Autor, 2023

5.3.3 PAINEL SEMÂNTICO - BRASÍLIA

Painel Semântico criado sobre Brasília



Fonte: Autor, 2023

6. DESENVOLVIMENTO E PRODUÇÃO DE CONCEPT ARTS

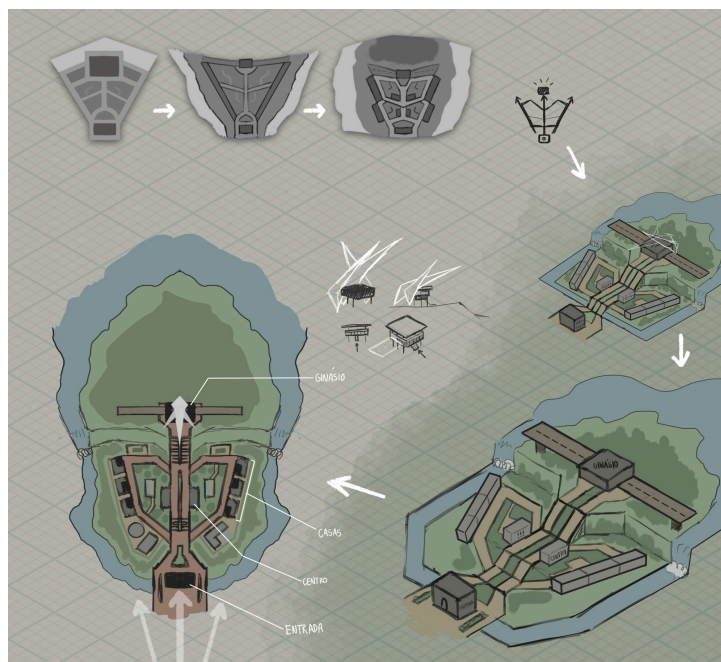
Após a etapa de estudo e definição do *briefing* (partido e programa), deu-se início então à etapa de produção das peças de *concept arts*, usando como referência os estudos e painéis semânticos. Foram consideradas e utilizadas técnicas de composição de cena, perspectiva, luz e sombra, com foco na ambientação, pontos de interação e caminhos a serem percorridos pelo jogador no espaço virtual. O *concept art* necessita comunicar claramente as intenções e escolhas visuais do projeto de forma objetiva, e, por mais que não se tratem de ilustrações finais, precisam transmitir a sensação e o entendimento de todo o ambiente criado.

As ilustrações deste trabalho foram desenvolvidas majoritariamente no *software* de ilustração digital MediBang Paint Pro com auxílio de pós produção e ajustes de perspectiva realizados no *software* Adobe Photoshop e de modelos volumétricos em 3D realizados no *software* SketchUp. Durante todas as etapas de criação as ideias foram apresentadas, discutidas e modificadas com frequência semanal, e consistiram em: etapa de croquis iniciais dos ambientes e setorização inicial dos mapas das três cidades criadas; definição de mapas base com ambientes em escala; estudos volumétricos, de perspectiva e distribuição espacial dos elementos das cidades Pokémon; *line art* com os ambientes finais da cidade, e, por fim, o processo de pintura, plano de fundo e pós produção.

6.1 CROQUIS INICIAIS

A etapa de concepção dos croquis consistiu inicialmente em desenhos rápidos para definir o formato inicial e traçado de cada cidade, suas ruas, paisagem, localização no espaço, setorização do programa e distribuição dos elementos presentes nos jogos. As características mais marcantes do traçado de cada uma das cidades estudadas anteriormente foram consideradas e adaptadas durante o desenvolvimento e composição da escala de sua respectiva cidade fictícia.

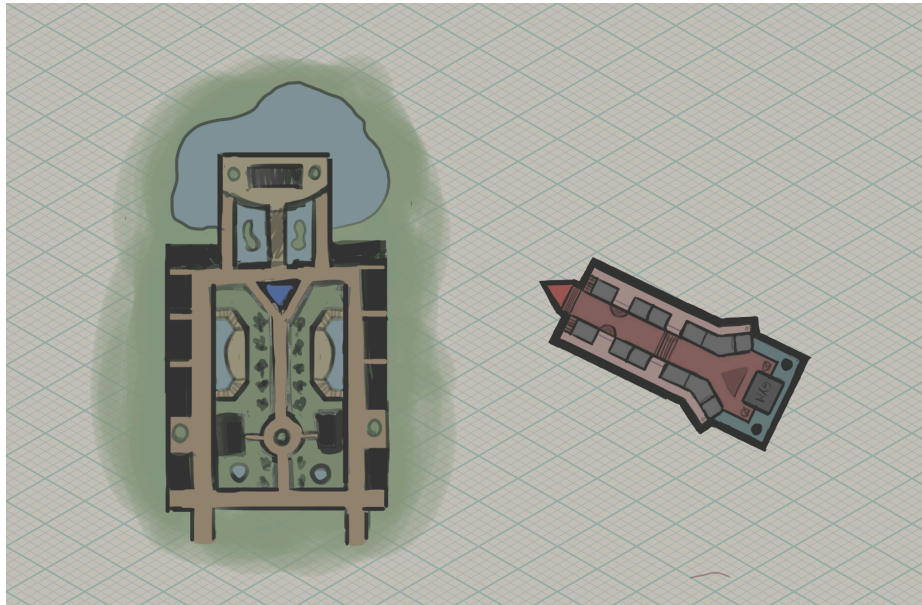
Croqui Inicial da Vila Planaguarda



Fonte: Autor, 2023

Para a Vila Planaguarda, foi definido um traçado radial de três eixos a partir da praça presente na entrada da Vila, que se divide em duas vias laterais com a presença de habitações e uma via central com Centro Pokémon e Escola Pokémon, que conduzem o jogador ao Ginásio Pokémon da cidade.

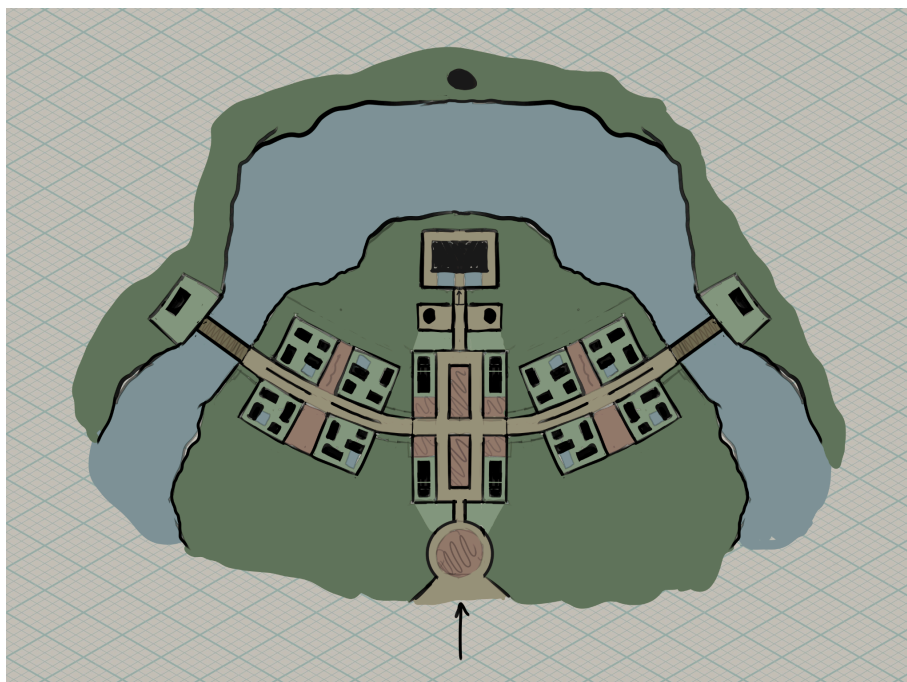
Croqui Inicial da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Para a Cidade de Montulha, no mapa à esquerda, foi definido um traçado ortogonal, com uma praça central e edifícios de habitação nas bordas, formando o contorno da cidade. O caminho central da cidade, que divide a praça ao meio, conduz o jogador ao Museu Pokémon, localizado em frente a um lago, e ao elevador que conecta o andar superior ao andar inferior da cidade. O mapa à direita representa a área subterrânea da cidade, localizada diagonalmente a 45° da cidade na superfície, e abriga o Mercado Pokémon e o Ginásio Pokémon da cidade, no final do ambiente.

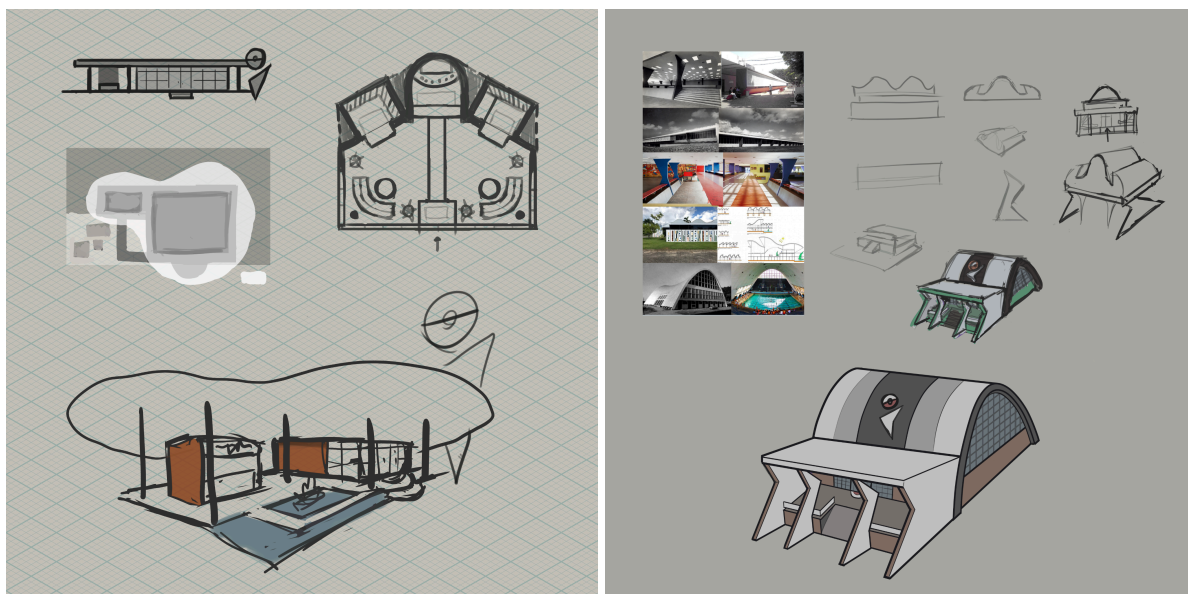
Croqui Inicial da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

Para a Cidade Plano Tropicália, foi definido um traçado central com praças e edifícios da Liga Pokémon, e um traçado perpendicular com as quadras de habitação e serviços. A Cidade é cercada por um lago e possui edifícios marcantes do outro lado das margens, nas extremidades do eixo horizontal.

Croquis Iniciais do Centro Pokémon (à esquerda) e Ginásio Pokémon (à direita)



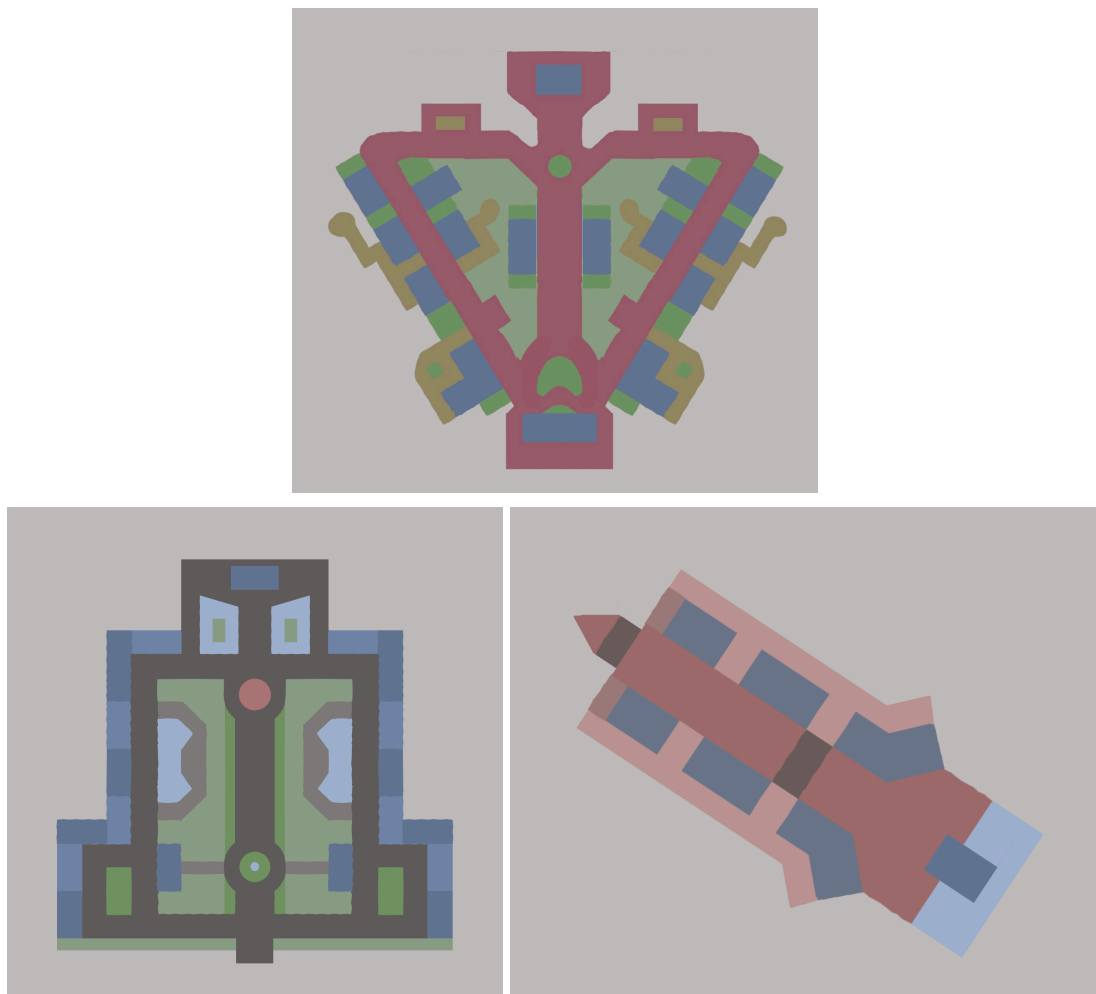
Fonte: Autor, 2023

Os edifícios do Centro Pokémon e do Ginásio Pokémon também foram definidos durante a etapa inicial. Eles representam edifícios base que estão presentes na grande maioria das cidades dos jogos Pokémon, e possuem linguagem estilizada própria em cada jogo e região diferentes. No caso do Centro Pokémon e Ginásio Pokémon criados para este trabalho, foram adaptados à identidade visual do estilo modernista brasileiro.

6.2 ESTUDOS VOLUMÉTRICOS E DE PERSPECTIVA

Após a etapa inicial de croquis e definição dos espaços, foram produzidos mapas das três cidades com os caminhos e edifícios em escala, para o melhor entendimento da disposição e distribuição dos volumes no espaço. Posteriormente, os mapas serviram de base para a criação do modelo 3D dos ambientes virtuais.

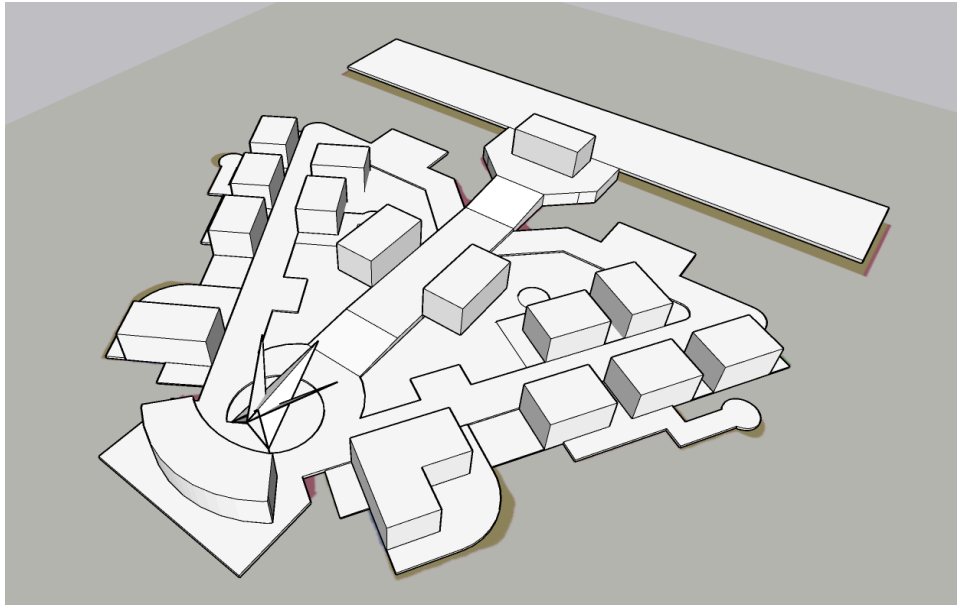
Mapas esquemáticos em escala da Vila Planaguarda e dos dois níveis da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

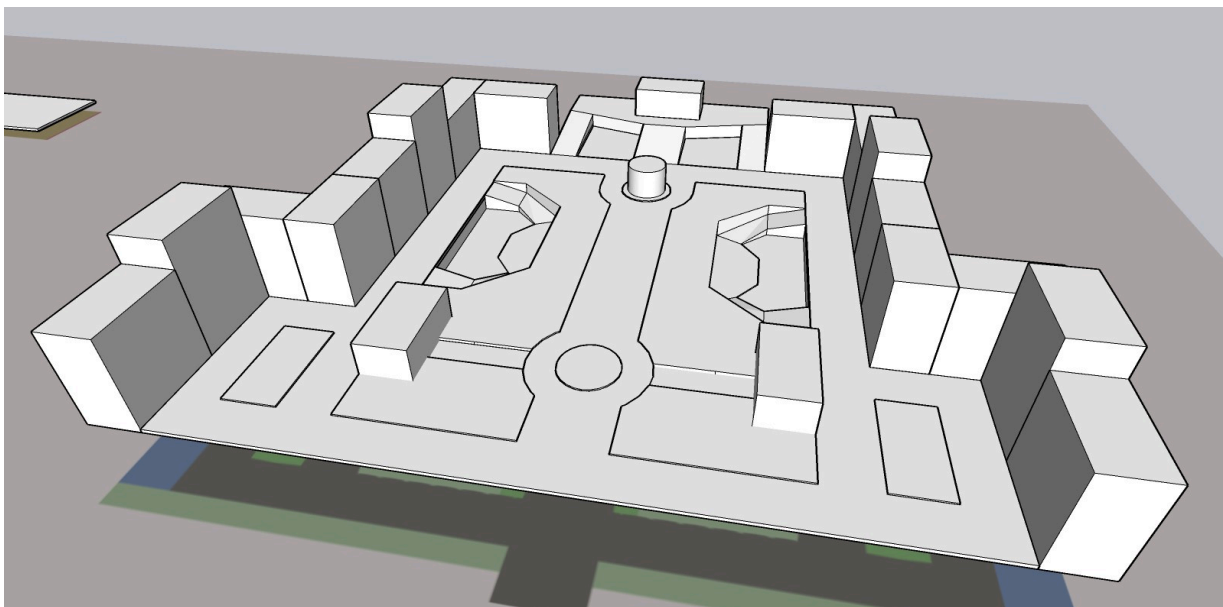
Com a criação dos modelos volumétricos em 3D das cidades Pokémon, foi realizado um estudo de perspectiva e composição para guiar a definição final das cenas dos *concept arts*. Foram definidas cenas aéreas que serviram de base para as ilustrações, em que foram consideradas a clareza dos volumes, perspectiva, composição da cena, visualização clara do conjunto total e foco no percurso do jogador no espaço virtual.

Modelo volumétrico da Vila Planaguarda



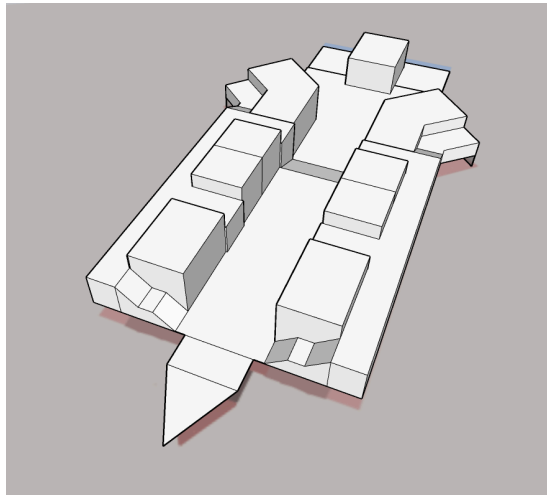
Fonte: Autor, 2023

Modelo volumétrico do nível superior da Cidade Montulha



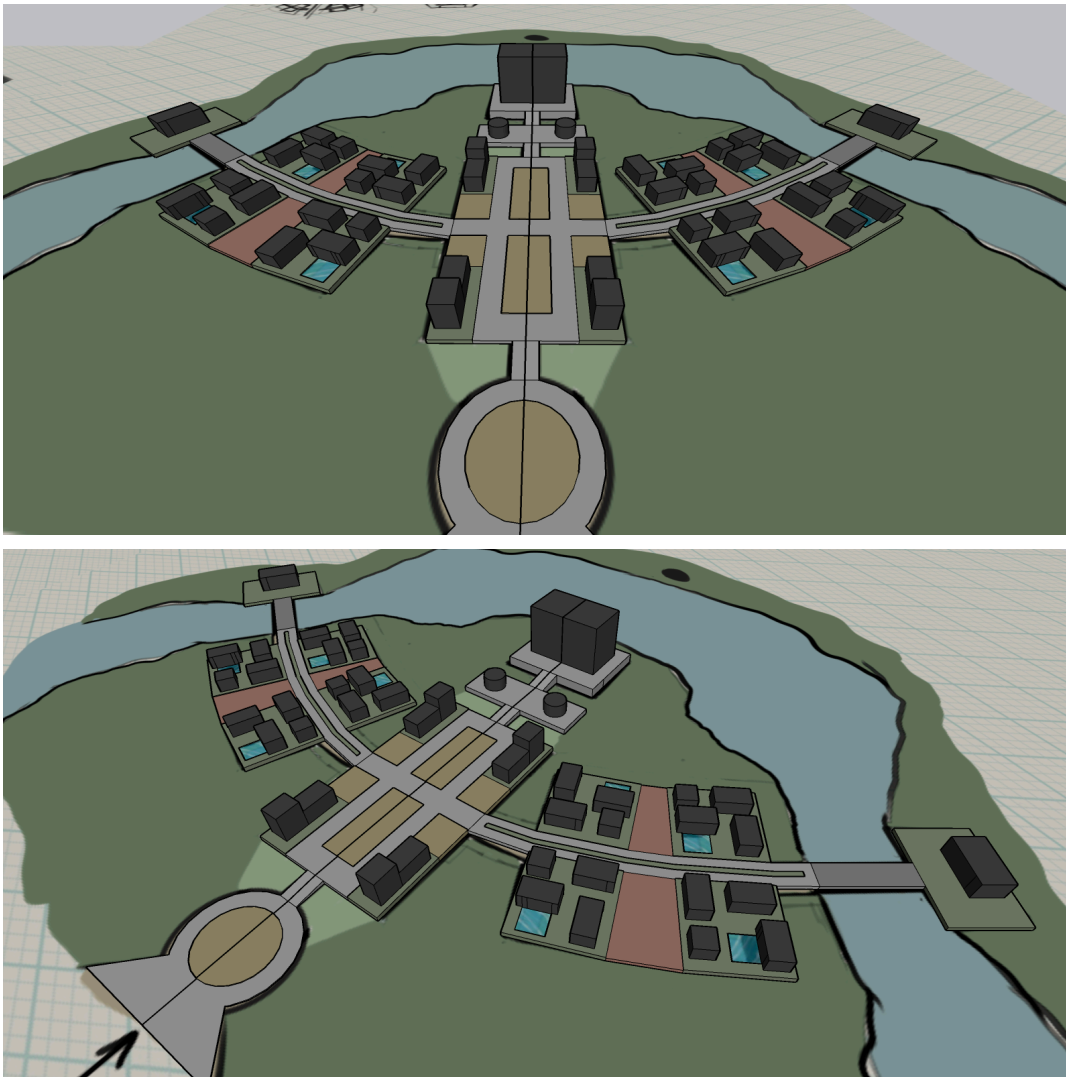
Fonte: Autor, 2023

Modelo volumétrico do nível inferior da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Modelos volumétricos da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

6.3 CENAS FINAIS

Após a definição da composição das cenas e utilizando-as como referência base, foi produzida a etapa de *line art* – desenho dos contornos, constituído apenas por linhas sobre um plano de fundo vazio – para servir de base para a posterior etapa de pintura e finalização. Na etapa de *line art* foram detalhadas as edificações presentes nas cidades de acordo com o estilo arquitetônico escolhido para representá-las.

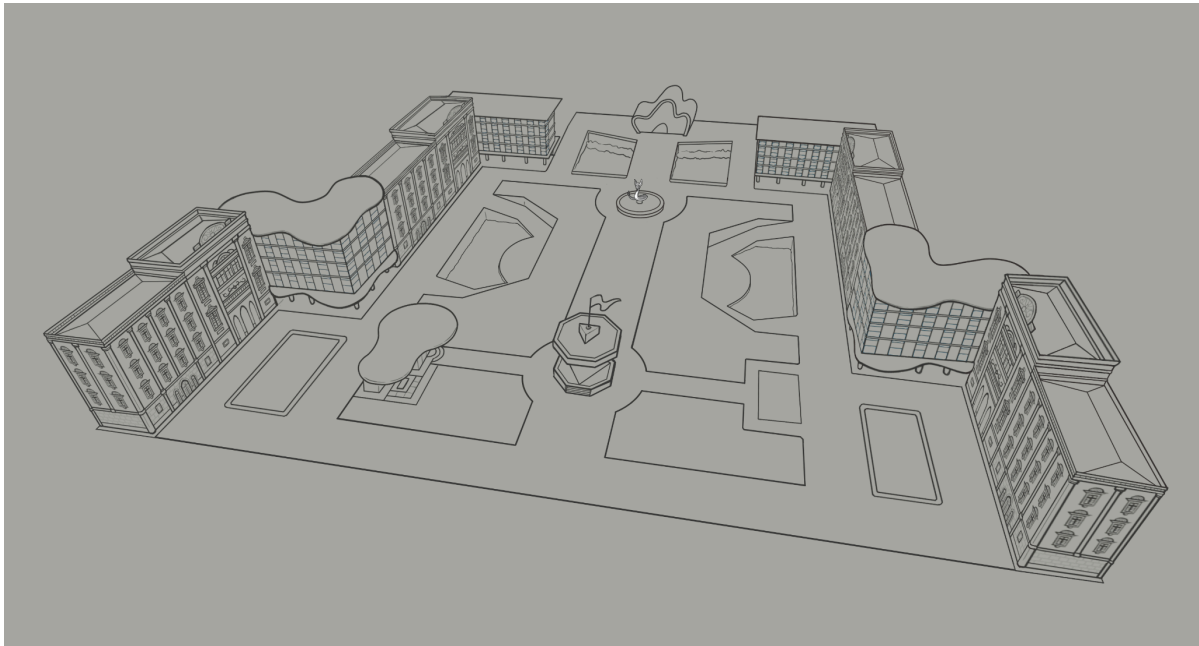
Line art da Vila Planaguarda



Fonte: Autor, 2023

Para a Vila de Planaguarda, foram definidos edifícios inspirados no estilo *art déco* – abundantemente presente nos edifícios marcantes da cidade de Goiânia – e elementos do modernismo presentes nos ambientes base da cidade (Centro Pokémon e Ginásio Pokémon).

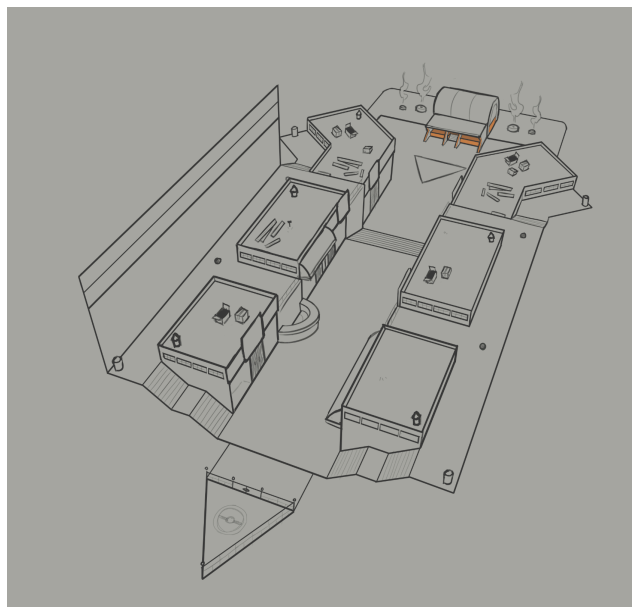
Line art do nível superior da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Para a Cidade de Montulha, foram definidos edifícios inspirados no estilo eclético integrados com outros no estilo modernista. Foram definidos os caminhos e canteiros para vegetação, bem como o desenho da praça central, elevador presente no caminho central do início da cidade, e Museu Pokémon ao final do mesmo eixo.

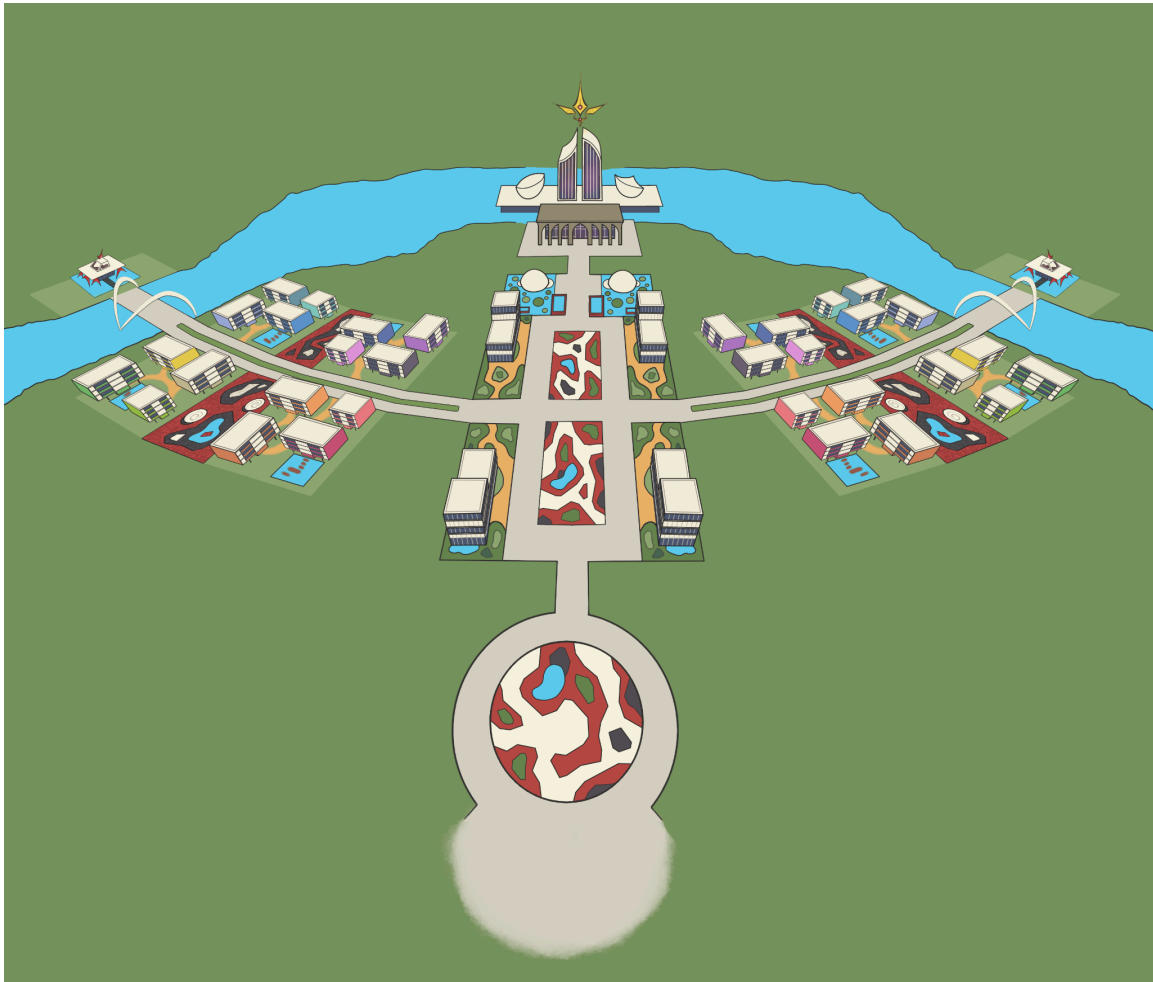
Line art do nível inferior da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Para a área subterrânea de Montulha, foram definidos o elevador de acesso e o caminho que conduz ao ginásio Pokémon ao fim do eixo central, assim como as fachadas das lojas do Mercado Pokémon e o patamar elevado que dá acesso a um pavimento intermediário do ambiente.

Line art e cores base da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

Para a Cidade Plano Tropicália, foram definidos no eixo central os edifícios base localizados em praças e o grande edifício da Liga Pokémon, localizado em sua parte superior. Perpendicularmente, no eixo horizontal, foram definidas as quadras de habitação e serviços, assim como pontes de ligação para os edifícios das extremidades. Todos os espaços, elementos construtivos e edificações da Cidade foram inspirados no estilo arquitetônico modernista brasileiro estudado.

7. APRESENTAÇÃO DOS CONCEPT ARTS: CIDADES POKÉMON

Com base nas etapas anteriores de estudos de caso e *briefing*, além do desenvolvimento do processo de produção dos croquis, modelos volumétricos e *line art*, foi realizado o processo de pintura, refinamento, pós produção e finalização das ilustrações, resultando em cinco *concept arts* das três cidades Pokémon inspiradas na cultura e arquitetura brasileira, especificamente no período do movimento modernista.

Primeira Ilustração: Vista aérea da Vila Planaguarda



Fonte: Autor, 2023

Com seu piso terroso e praças aconchegantes, a Vila Planaguarda possui seu traçado e edificações art déco inspiradas na cidade de Goiânia. O grande edifício alaranjado que marca a entrada da Vila é a Estação Antiga, que deixou seus dias de glória para trás e serve como Biblioteca e marco focal para Planaguarda. Nos caminhos laterais estão os edifícios residenciais, com passagens de *cul de sac*. A frente da entrada da Vila, está a Praça Central com a escultura do Progresso, que marca a tentativa de modernização de Planaguarda. No eixo central, em frente ao moderno Centro Pokémon de cobertura clara e ondulada, está localizada a Escola Pokémon, o coração da Vila. A frente, no caminho que corta horizontalmente o eixo central, estão os dois campos de Batalha Pokémon de Planaguarda, que servem de como palco de treinamento e desafios entre treinadores e alunos da Escola Pokémon. Na extremidade do eixo central da Vila, está localizado o Ginásio Pokémon de Planaguarda, especializado no tipo Aço de Pokémon.

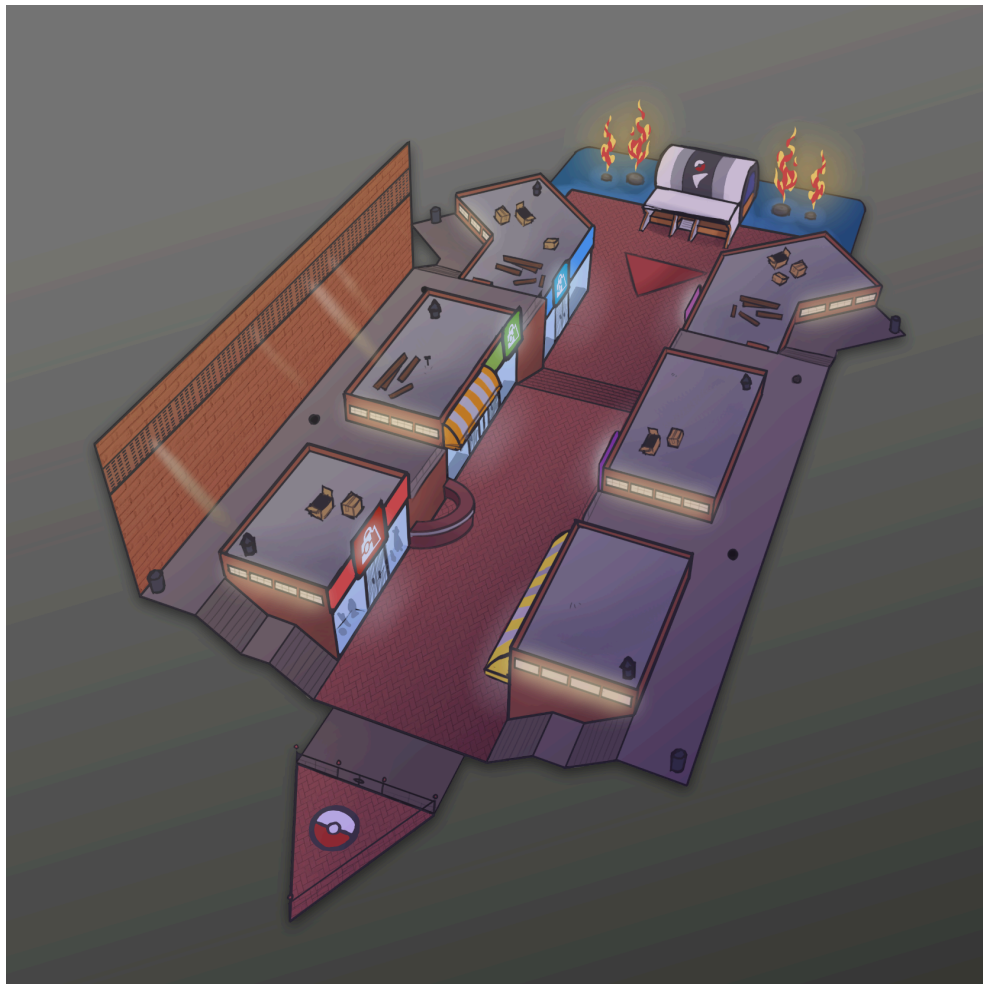
Segunda Ilustração: Vista aérea da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Abraçada pelo Vale Montulha, a Cidade de Montulha é um espaço bucólico e consagrado na Região Pokémon. Edifícios modernistas entremeados a antigas construções do estilo eclético cercam os caminhos da cidade. Seu conjunto de praças rodeado por arbustos é o principal espaço de lazer em Montulha. Sua entrada é marcada pelo Centro Pokémon, no canteiro à esquerda, um Campo de Batalha Pokémon, no canteiro à direita, e o Coreto Levadiço, ao centro do caminho, que conecta a superfície de Montulha com a parte subterrânea da Cidade. Na extremidade do caminho central da Cidade, está o Museu Pokémon com sua fachada ondulada, cercado por lagos e cascatas.

Terceira Ilustração: Vista subsolo da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

O elevador triangular vermelho do Coreto Levadiço leva o jogador a desfrutar uma experiência contrastante à parte superior de Montulha. Marcado por lojas movimentadas que iluminam o espaço escuro e caloroso, a parte subterrânea de Montulha abriga o Mercado Pokémon e o Ginásio Pokémon de Montulha, especializado no Tipo Fogo de Pokémon. O jogador é convidado a explorar a cidade além do caminho central do Mercado, através das plataformas intermediárias, que garantem uma perspectiva única do ambiente.

Quarta Ilustração: Vista aérea do pôr do sol na Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

A Cidade Plano Tropicália é a maior e mais nova cidade da Região Pokémon. Em seu traçado simétrico, ela abriga os pontos mais importantes e essenciais da Região. Sua entrada é marcada por uma praça circular com a Torre Antena, e mais a frente, o jogador é apresentado ao Eixo da Liga, o ponto central do Plano que abriga praças, edifícios de serviços e conduz o desafiante ao objetivo final da Liga Pokémon. A entrada do Complexo da Liga Pokémon é caracterizada pelo caminho circundado de lagos de vitória-régias com cúpulas administrativas, seguido pelo edifício ocre da entrada da Liga, que registra e conduz os desafiantes ao desafio final e serve como memorial de Campeões Pokémon, e por fim, flutuando sobre o Lago de Tropicália, estão os edifícios palco dos desafios de batalha da Liga Pokémon, e também lar da Elite dos 4 e do Campeão Pokémon. Perpendiculares ao eixo central da Liga, estão as quadras de edifícios, com habitação e serviços, além de praças com Feiras de Batalha entre elas. Nas extremidades do eixo horizontal, e ligados à Cidade Plano através de pontes flutuantes, estão os edifícios da Torre de Batalha, à esquerda, e o Aeroporto Pokémon, à direita.

Quinta Ilustração: Vista aérea setor modelo à esquerda da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

As quadras de Tropicádia são compostas por quatro áreas com quatro edifícios e um lago cada. As praças de piso colorido que as dividem são responsáveis por abrigar Feiras de Batalha e eventos da Cidade, como trocas de Pokémon e venda de itens exclusivos. O edifício em destaque localizado do outro lado da margem do lago tem sua conexão feita através da ponte de arcos flutuantes, e é um espaço restrito aos melhores treinadores Pokémon.

7.1 CONCEPT ARTS: VISÃO *IN GAME*

Após o desenvolvimento e produção das *concept arts* das cidades apresentadas a partir de vistas aéreas amplas, viu-se a necessidade de explorar a concepção dos ambientes através de uma escala ampliada – pela perspectiva do jogador dentro do mapa. Foram produzidas três *concepts* adicionais com o objetivo de demonstrar a experiência do jogador ao vivenciar e explorar os ambientes das cidades, utilizando o mesmo processo de produção e criação apresentado anteriormente, composto pelas etapas de: estudo de volumetria e perspectiva através de modelo 3D; a elaboração de croqui inicial para a cena final; e por fim, pintura final e tratamento de imagem.

Croqui final da cena localizada na Vila Planaguarda



Fonte: Autor, 2023

Croqui final da cena localizada no subsolo da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Pintura base da cena localizada na Vila Planaguarda



Fonte: Autor, 2023

Pintura base da cena localizada no subsolo da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Pintura base da cena localizada no setor modelo da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

Os resultados finais apresentam uma demonstração das inúmeras possibilidades de vivenciar os ambientes criados. Ao explorar a Planaguarda, o jogador será acolhido pelo ambiente quente e aconchegante da pequena vila. Em contraste ao clima pacato, ao explorar o subsolo da Cidade Montulha o jogador vivenciará momentos explosivos em um ambiente agitado pela população apaixonada por compras e batalhas. E, por fim, ao explorar as quadras da Cidade Plano, o jogador vivenciará a vastidão do espaço natural livre que permeia as enormes construções da cidade.

Primeira Ilustração Extra: Vila Planaguarda



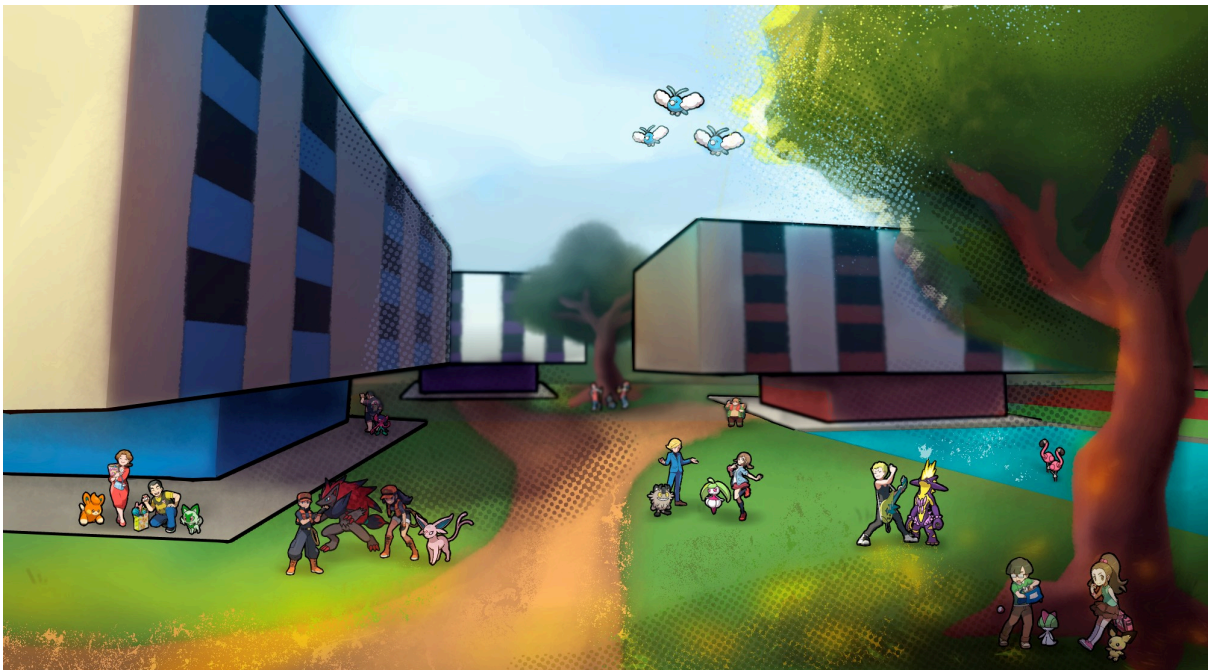
Fonte: Autor, 2023

Segunda Ilustração Extra: subsolo da Cidade Montulha



Fonte: Autor, 2023

Terceira Ilustração Extra: setor modelo da Cidade Plano Tropicália



Fonte: Autor, 2023

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção de *concept arts* como ferramenta de desenvolvimento de game design é um processo necessário e demanda um processo de produção e metodologia eficientes, embasados em estudos conceituais, técnicos, artísticos e imagéticos, relacionados ao tema desejado para que os resultados esperados sejam alcançados no processo de ilustração e contribuam de fato para o *design* final do produto de mídia digital. A cenografia também desempenha papel fundamental no mundo virtual dos jogos digitais, servindo de base para a criação e desenvolvimento de atmosferas imersivas e cenários interativos, que mesclam a percepção humana dos ambientes com os mais diversos elementos fantásticos criados. No presente trabalho, o objetivo principal foi de representar o Brasil sob a perspectiva do olhar pessoal de artista sobre o lugar ao qual pertence e de jogador sobre o lugares ao qual vivencia virtualmente, como já idealizado por inúmeros fãs brasileiros dos jogos de Pokémon, trazendo familiaridade à jornada do jogador e concebendo momentos especiais com tudo o que a experiência no espaço virtual pode representar subjetivamente.

9. REFERÊNCIAS

ARRAIS, Cristiano Alencar. **Identidades Modernas do Plano Urbano de Goiânia**. Boletim Goiano de Geografia, Goiânia, v. 32, n. 2, p. 177-192, jul./dez. 2012. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/1182>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

BAHIA, Cláudio Listher Marques. **Belo Horizonte: uma cidade para a modernidade mineira**. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, Belo Horizonte, v. 12, n. 13, p. 185-200, dez. 2005. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/Arquiteturaeurbanismo/article/view/784>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

BELÉM, Maria Eduarda Nery da Fonseca. **Uma análise da cenografia em games realistas**. 2012. 81 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11577>>. Acesso em: 9 de junho de 2023.

BRUAND, Yves. **Arquitetura Contemporânea no Brasil**. 1ª ed. São Paulo, Perspectiva, 1981.

CORRADI, Neandro Henrique Marques. **Criação de concepts para a produção de jogos**. 2017. 60 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/181956>>. Acesso em: 9 de junho de 2023.

DAHER, Tânia. **O Projeto Original de Goiânia**. Revista UFG, Goiânia, p. 77-91, jun. 2009, ano XI, nº 6. Dossiê Cidades Planejadas na Hinterlândia. [DOSSIÊ]. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/48233>>. Acesso em: 2 de maio de 2023.

GUIMARÃES, Marcos Vinícius Teles. **Impacto urbanístico na paisagem: Belo Horizonte, 1891-1897**. Cidades, Comunidades e Territórios, 25, p. 83 - 92, dez., 2012. Disponível em: <<https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/4801>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

KALLAS, L. M. E.; SILVA, E. A. S.; GUILLÉN-SALAS, J. C. **O patrimônio edificado e urbanístico do Plano Piloto de Brasília [DF]:** documentação, valorização e resgate por meio dos ‘sketches’. Labor & Eng., Campinas, SP, v. 14, p. 1-23, e020014, 2020. Disponível em: <<https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/21.245/7923>>. Acesso em: 2 de maio de 2023.

SHEA, Brian. **Exclusive Pokémon Sword And Shield Concept Art Gallery.** Game Informer, 2019. Disponível em: <<https://www.gameinformer.com/gallery/2019/10/04/exclusive-pokemon-sword-and-shield-concept-art-gallery>>. Acesso em: 20 de junho de 2023.

VIEIRA, Patrick Di Almeida. **Attilio Corrêa Lima e o planejamento de Goiânia:** um marco moderno na conquista do sertão brasileiro. Urbana, v. 4, n. 4, p. 52-66, mar. 2011. Dossiê: Os eruditos e a cidade [DOSSIÊ], CIEC/UNICAMP. Disponível em: <<https://www.docsity.com/pt/attilio-correa-lima-e-o-planejamento-de-goiania/9174675/>>. Acesso em: 2 de maio de 2023.

10. BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ALVES, Leandro Leão. **Athos Bulcão em Brasília** – do azulejo, do espaço. 9º Seminário Docomomo Brasil: interdisciplinaridade e experiências em documentação e preservação do patrimônio recente, Brasília, abr. 2011. Disponível em: <https://www.fundathos.org.br/pdf/124_PB_RA-AthosBulcaoEmBrasilia-ART_leandro_alves.pdf>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

BAHIA, Denise Marques. **A Preservação da Arquitetura Moderna de Belo Horizonte**: relato de uma experiência. Cadernos de Arquitetura e Urbanismo, Belo Horizonte, v. 12, n. 13, p. 155-163, dez. 2005. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/Arquiteturaeurbanismo/article/view/781>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

Galar. Bulbapedia, 2021. Disponível em: <<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Galar>>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

LANE, Gavin. **Pokémon Sword And Shield**: What UK Locations Are The Towns In Galar Based On?. NintendoLife, 2019. Disponível em: <<https://www.nintendolife.com/features/pokemon-sword-and-shield-what-uk-locations-are-the-towns-in-galar-based-on>>. Acesso em: 15 de maio de 2023.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 2007.

LOPES, Frederico Alves. **Cidades Utópicas**: política, imaginação e urbanismo em Belo Horizonte e La Plata. In: Encuentro de Estudios Sociales desde América Latina y el Caribe: cenários linguístico-culturais contemporâneos, 1, 2013, Foz do Iguaçu. (Anais). Foz do Iguaçu, UNILA, 2016. Disponível em: <<https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/1549?jsessionid=B9F68F87DB4E66EA84625E4576DCD4CD>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

MACEDO, Silvio Soares. **O Paisagismo Moderno Brasileiro** – além de Burle Marx.

Paisagens em Debate, revista eletrônica da área Paisagem e Ambiente, FAU/USP, São Paulo, n. 01, out. 2003. Disponível em:

<https://www.academia.edu/36559062/O_PAISAGISMO_MODERNO_BRASILEIRO_ALÉM_DE_BURLE_MARX>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

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

Paldea. Bulbapedia, 2023. Disponível em: <<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Paldea>>. Acesso em: 24 de maio de 2023.

PORTO, Cláudia Estrela. **Quando arte e arquitetura se mesclam**: a obra de Athos Bulcão e Lelé. Disponível em: <<https://docomomobrasil.com/wp-content/uploads/2016/01/168.pdf>>. Acesso em: 18 de abril de 2023.

ZUMTHOR, PETER. **Atmosferas**: Entornos arquitectónicos - As coisas que me rodeiam. 1. ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.