

APROXIMAÇÕES TEÓRICAS: ARQUITETURA NAS MÍDIAS DE ENTRETENIMENTO

LIBARDONI, Gustavo.¹
OLDONI, Sirlei Maria.²

RESUMO

Este artigo dá continuidade a pesquisas já elaboradas por Libardoni e Oldoni (2022) e está vinculado ao curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz e se integra ao grupo de pesquisa “Estudos e Discussões de Arquitetura e Urbanismo”. Tanto o assunto quanto o tema da pesquisa são delimitados quanto à representação arquitetônica nas mídias do entretenimento, especificamente filmes, séries e jogos, tendo como questionamento: A arquitetura e o urbanismo são apresentados de forma efetiva em filmes, séries e jogos, há relação entre eles na representação? A hipótese é de que a arquitetura e urbanismo podem ser representados de forma não só sutil, mas também ser elemento ativo na construção narrativa. E apesar de serem mídias diferentes, elas podem compartilhar de fundamentos parecidos e apresentar elementos arquitetônicos convergentes. Foi feita a apresentação dos casos: *A Origem* (2010), *Game of Thrones* (2011 – 2019), *Assassin’s Creed* (2007 -) e definição das abordagens que seriam utilizadas para realizar a análise dos mesmos. Os dados foram colhidos e distribuídos em um quadro para que pudessem ser discutidos a fim de obter a resposta da problemática e confirmação ou refutação da hipótese proposta.

PALAVRAS-CHAVE: Representação Arquitetônica, Filmes, Séries, Jogos, *A Origem*, *Game of Thrones*, *Assassin’s Creed*.

1. INTRODUÇÃO

Assim como discussões técnicas e pesquisas científicas são importantes para o crescimento e profissionalização de uma determinada área do conhecimento, sua presença no cotidiano e na realidade das pessoas também é de grande valor para a fomentação desse conhecimento. Com isso em mente, o assunto escolhido é a relação entre a arquitetura e as mídias audiovisuais. Aprofundando-se no tema, a pesquisa³ almeja nas diferentes maneiras que a arquitetura e elementos relacionados podem ser vistos em filmes, séries e jogos.

Para o meio acadêmico e profissional esse tema pode contribuir pois encaminha uma discussão sobre áreas não muito exploradas no campo da arquitetura e que podem ser de importância para a fomentação da profissão; socialmente falando, esse trabalho tem intuito de difundir ainda mais a arquitetura e sua relação com as mídias, ao tornar mais acessível o conhecimento sobre o tema e mostrar que há essa relação com os meios de entretenimento que são usados na cultura popular.

¹ Graduando do curso de Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário Assis Gurgacz, Cascavel (PR). E-mail: gustavo.libardoni@hotmail.com.

² Professora orientadora da presente pesquisa. Mestra em Arquitetura e Urbanismo pela UEM/UEL. E-mail: Sirlei.oldoni@fag.edu.br.

³ Este trabalho faz parte de uma pesquisa em desenvolvimento para o Trabalho de Curso de Arquitetura & Urbanismo do Centro Universitário Fundação Assis Gurgacz – TC CAUFAG.

Esse trabalho dá continuidade ao desenvolvimento da pesquisa Fundamentos Arquitetônicos: O Cinema e a representação da Arquitetura, publicada no 9º Simpósio de sustentabilidade do Centro Universitário FAG⁴, que tem como questão: de que maneira a arquitetura é representada nas produções cinematográficas?

Com o tema e o assunto definidos, a questão levantada para a pesquisa foi: A arquitetura e o urbanismo são apresentados de forma efetiva em filmes, séries e jogos, há relação entre eles na representação? A hipótese é de que a arquitetura e urbanismo podem ser representados de forma não só sutil, mas também ser elemento ativo na construção narrativa. E apesar de serem mídias diferentes, elas podem compartilhar de fundamentos parecidos e apresentar elementos arquitetônicos convergentes.

A citação que foi tomada como marco teórico deste trabalho é a afirmação de Zevi:

[...] o método de representação de edifícios que encontramos aplicado na maioria das histórias de arte e da arquitetura serve-se de: a) plantas, b) elevações e cortes ou seções, c) fotografias. Já afirmamos que, isoladamente e no seu conjunto, esses instrumentos são capazes de representar completamente o espaço arquitetônico, mas é útil aprofundar o assunto porque – se até agora não temos à nossa disposição melhores meios representativos – a nossa missão é estudar a técnica de que dispomos e torná-la mais eficiente. Se não existe uma maneira satisfatória de representar as concepções espaciais, há, sem dúvida, uma problemática dos meios que possuímos. Tratemos de discuti-la. (ZEVI, 2000, p. 30).

O objetivo geral traçado para responder à questão da pesquisa e confirmar ou refutar a hipótese, foi o de: Obter e analisar dados sobre elementos arquitetônicos e urbanos de casos das três categorias de mídias (filme, série e jogo).

Para atingir esse objetivo, alguns objetivos específicos foram elaborados: 1) Fundamentar a representação de filmes, séries e jogos; 2) Apresentar as abordagens de análise da arquitetura e urbanismo nas mídias; 3) Apresentar três casos de estudo, um para cada categoria; 4) Discorrer sobre a metodologia utilizada para a análise; 5) Analisar cada caso escolhido e adequar cada tópico da abordagem; 6) Separar e relacionar os dados de cada abordagem entre os casos; 7) Realizar análise qualitativa das informações; 8) Validar ou refutar a hipótese inicial.

Com problemática e objetivos definidos, o detalhamento da estrutura da pesquisa segue a seguinte ordem: é feita a fundamentação teórica sobre a representação arquitetônica, uma breve contextualização sobre filmes, séries e jogos e a contribuição da arquitetura em suas produções. Após feita a contextualização, são definidas as abordagens que serão utilizadas no processo de análise dos

⁴ Ver Libardoni e Oldoni 2022.

casos, que são: o filme *A Origem*; a série *Game of Thrones*; e a franquia de jogos *Assassin's Creed*. Por fim, são colhidos e organizados em tabela os dados obtidos para que seja feita uma análise qualitativa deles.

2. CONTEXTOS E FUNDAMENTOS DE GÊNEROS MIDIÁTICOS E DA ARQUITETURA⁵

Como afirma Zevi (2000, p. 51), a arquitetura possui alguns meios de representar o espaço, que possuem pontos positivos e negativos, cada um contribuindo com seus aspectos únicos, havendo a possibilidade ainda de aprofundamento e melhoria desses métodos para desenvolver ainda mais a representação arquitetônica espacial.

Um desses métodos citados por Zevi, é a cinematografia, que pode, como explicado por Gerbase (2012) em seu livro *Cinema: O Primeiro Filme*, disponibilizado pelo site homônimo, ser considerada como a produção de Filmes, curtas e longas-metragens, que são sequências de imagens em movimento com sons sincronizados e contam uma história.

Ao falar do entretenimento que é melhor adaptado à televisão, Machado (2000, p. 85, 86) cita que, devido à essência de como a programação e os comerciais operam nesse meio, o melhor formato para a veiculação de mídias narrativas é a da produção em série, a serialização, onde são exibidos em formatos de episódios, em blocos menores, que reutilizam de personagens e cenários, assim criando o formato de séries que conhecemos hoje.

Para Chagas (2008, p. 14), os cenários, que são muito importantes em grande parte dos filmes, conceito que podemos estender para o gênero de séries também visto fundamentalmente são representados da mesma forma que seriam no cinema, sejam eles reais, manipulados ou construídos, tem direta relação com arquitetura e auxiliam nas sensações que querem ser transmitidas pelo roteiro e pelos diretores.

Os videogames, como explica Silva (2020, p. 510, 511), são um meio de entretenimento desenvolvido para dispositivos eletrônicos. Com sua popularização desde a década de 1970, o gênero se consolidou e desenvolveu uma linguagem própria, citado pelo autor como “cinema interativo”, contando cada vez mais com o espaço virtual em sua concepção.

2.1 ABORDAGENS DA ANÁLISE MIDIÁTICA

⁵ Para um aprofundamento maior a respeito da contextualização e histórico do cinema e videogames relacionados a arquitetura ver Libardoni e Oldoni 2022.

Cabe aqui, apresentar itens que corroboraram para posterior avaliação da relação da arquitetura nas mídias de entretenimento. Para tal abordagem, foram utilizados os autores: Losa (1987); Borges (1993); Abrão (2010); Daudén (2022); Cruz (2018); Corrêa (1989); Zevi (2000); Leitão e Lacerda (2016); e Lynch (2011); para fundamentar e embasar a análise posterior a partir dos itens: cenário fictício ou real; período histórico; país/cidade; estilo arquitetônico; ambiente urbano; ambiente arquitetônico; ambiente interno; e marco.

Cenário Fictício ou Real: Apesar de ser uma conceituação na esfera da literatura, a explicação dos termos dada por Losa (1987, p. 53) é ampla e pode-se considerar sua utilização no âmbito dos cenários e espaços. Para a autora, a realidade nada mais é do que a descrição do que pode ser visto, enquanto o fictício, ou ficção, é sua antítese, tudo aquilo que é além do existente, algo que é procurado, mas não encontrado no mundo real.

Período Histórico: Ao ser considerado o espaço e o ambiente dentro de uma narrativa, é necessário considerar que ele está inserido em um espaço de tempo, nesse sentido, Borges (1993, p. 66) explica que a história está dividida em quatro períodos, a Idade Antiga, Média, Moderna e Contemporânea, havendo também a pré-história com suas sub-divisões, segundo a autora, são classificados assim os períodos que vieram antes da criação da escrita.

País/Cidade: Países e cidade são conceitos geográficos que pertencem à um território que, como define Abrão (2010, p. 61) é um espaço ou região que é afetado pela ação do homem, da sociedade e, que com o tempo, vira território.

Estilo Arquitetônico: É um conjunto de características que define a classificação de uma obra perante a uma época da história, atribuída geralmente à um povo ou conjunto de técnicas utilizadas na construção de edifícios. Podem ser definidos em: Arquitetura Clássica; Românica; Gótica; Barroca; Neoclássica; *Beux Arts*; *Art Nouveau*; *Art Decó*; Bauhaus; Modernista; Pós-Moderna; e Desconstrutivista. (DAUDÉN, 2022). Além disso, como explica Cruz (2018), pode ser definida como arquitetura contemporânea todo estilo que surgiu após o modernismo, mais especificamente a partir da década de 1980 e 1990 compreendendo, por exemplo a arquitetura pós-moderna e a desconstrutivista.

Ambiente Urbano: Segundo Corrêa (1989, p. 7), o ambiente urbano é a representação da organização espacial da cidade, um espaço que é ao mesmo tempo fragmentado e articulado,

caracterizado por ser um espaço onde as relações dos indivíduos e diferentes usos da terra são justapostos.

Ambiente Arquitetônico: Para Zevi (2000, p. 17) a arquitetura é uma forma de arte tridimensional que inclui a participação do homem em sua composição. Podemos complementar essa definição com o que diz Colin (2006, p. 21), que a profissão que se preocupa com todo edifício construído pelo homem no passado e no presente, portanto. Um produto da arquitetura é aquilo que foi construído pelo homem e o envolve na utilização de seu espaço. Concluindo com o que Zevi diz, diferentemente da escultura, a arquitetura supera o tridimensional pois nela existe o interior, onde o homem “penetra e caminha”.

Ambiente Interno: É a parte de dentro das produções arquitetônicas, o espaço onde os homens ocupam e vivem, criado por ele e destinado a ele. (LEITÃO; LACERDA, 2016, p. 813, 814)

Marco: É um ponto ou edificação que tem características únicas ou é memorável o suficiente para ser considerado ponto de destaque em seu contexto, são fáceis de serem identificados e lembrados. (LYNCH, 2011, p. 88, 89).

3. CASOS DE ESTUDO: FILME, SÉRIE E JOGO

Esta pesquisa é feita com base na apresentação de três casos, o filme *A Origem* (2010), do diretor Christopher Nolan, a série *Game of Thrones* (2011-2019), produzida pela HBO e escrita em formato de livros por George R. R. Martin, e, por fim, a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007 -) desenvolvida e distribuída pela empresa *Ubisoft*.

3.1 FILME: A ORIGEM

Considerado por Knöppler (2015, p. 41 - 43) como um projeto pessoal de seu diretor, Christopher Nolan, o filme *A Origem* (2010) é de um longa-metragem de ação que mistura muito bem os elementos já reconhecidos de outros filmes do cineasta, como elementos sombrios e narrativa séria, com uma temática que se retrata o mundo dos sonhos, que são retratados na forma de arquitetura, com ambientes, rua, cidades e construções construído pela mente dos sonhadores.

O Filme foi majoritariamente filmado em locais reais, mas contém algumas cenas que foram criadas à base de efeitos especiais, além de cenas em que o cenário feito a partir de uma maquete,

como pode ser visto na Figura 1, como explica Paul Franklin, supervisor de efeitos visuais do longa-metragem, em uma entrevista dada à Russel (2010) pelo portal Wired.

Figura 1 – Fortaleza da Montanha.



Fonte: FxGuide, 2010.

As cenas filmadas no mundo real, editadas ou não com efeitos especiais, tem grande importância na ambientação da história e, por esse motivo a filmagem ocorreu em seis lugares diferentes: 1) Alberta, Canadá; 2) Marrocos; 3) Tóquio, Japão; 4) Londres, Reino Unido. 5) Paris, França; 6) Los Angeles, Estados Unidos. (MAMMADZADE, 2021).

A história do filme se passa atualmente, em relação ao ano em que foi lançado, 2010, e, excluindo alguns flashbacks, todas as cenas são referenciadas por tempo a partir dessa concepção. Aliando isso com o que pode ser observado a partir da Figura 2, em que há carros nas ruas e construções francesas que datam do Plano Hausmann, como mostrado pelo Site Simplesmente Paris (2021), é possível afirmar que o longa-metragem se passa no tempo histórico contemporâneo.

Figura 2 – Cena gravada em Paris.



Fonte: A Origem, 2010.

Apesar de se concentrar na contemporaneidade, os estilos arquitetônicos mostrados no filme não seguem uma só vertente. No decorrer da obra são possíveis serem vistas obras que são ou se inspiram em diversos estilos, como a fortaleza da montanha, já mostrada na Figura 1, que tem elementos da arquitetura brutalista, como é o caso de sua composição com o concreto aparente, elemento notável do estilo, explicado por Glancey (2001, p. 192), e a Ponte de Bir-Hakeim, observe a Figura 3, localizada em Paris, que, como explica Manon (2013), é do estilo *Art-Nouveau*, e foi construída em 1905 pelo arquiteto Jean Camille Formigé.

Figura 3 - Ponte de Bir-Hakeim vista em cena do filme.



Fonte: A Origem, 2010.

As imagens mostram a arquitetura tanto no enredo como na representação gráfica do filme, sendo mostrada em várias cenas no decorrer do filme, mas chegando em seu ápice com uma criação feita para o longa-metragem, a fortaleza da montanha. Porém, não só edificações tiveram foco no filme, ambientes internos como o do palácio japonês, visto na Figura 4, e o hotel do segundo sonho tiveram destaque e foram usados de forma recorrente, tanto com e sem efeitos visuais, como ferramenta da narrativa.

Figura 4 – Interior do palácio japonês.



Fonte: A Origem, 2010.

Não só de edificações e ambientes internos o filme se apoia para desenvolver sua narrativa e seu cenário, os ambientes urbanos também têm bastante destaque. As ruas da cidade de Paris, como já mencionado anteriormente, as ruas de Los Angeles, e a cidade distópica do Limbo, gerada por meio de efeitos visuais, observada na Figura 5, tem extrema importância na história e dão muito peso para sua representação urbana. (MAMMADZADE, 2021).

Figura 5 – A cidade do Limbo.



Fonte: A Origem, 2010.

Como pôde ser visto, os elementos arquitetônicos estão presentes no filme do início ao fim em diversos cenários. Desde a utilização de marcos como a Ponte de Bir-Hakeim em Paris e a ambientação em cidades com forte estilo arquitetônico, até a criação de cenários urbanos, como é o caso do limbo, arquitetônicos, visto na fortaleza da montanha e de ambientes interiores, podendo ser observado, entre outros casos, no templo japonês.

3.2 SÉRIE: GAME OF THRONES

Escrita por George R. R. Martin, *As Crônicas de Gelo e Fogo* (1996 -) é uma série literária que conta com muitos elementos da popular cultura medieval no entretenimento, compartilhando sua história com a versão original, a série produzida pela HBO, *Game of Thrones* (2011 - 2019) mantém as raízes dos livros, abordando temas muito densos, como política, cultura, sociedade, sexualidade, mitologia, guerra, entre outros aspectos, e se ancorando em abordagens muito reais para discuti-los. (LARRINGTON, 2016, p. 1).

Muitos dos cenários que aparecem no decorrer da série foram filmados em locais reais, não apenas sets criados para a filmagem, apesar disso, como é mostrado e explicado pelo portal

Archipanic (2019), o fato deste ser um seriado de fantasia requer que alguns cenários sejam montados com a ajuda de efeitos visuais, como é o caso da Muralha, veja a Figura 6, localizada no norte do continente fictício da saga, entre outros vários ambientes que utilizaram desse recurso.

Figura 6 – A Muralha de gelo.



Fonte: Archipanic, 2019.

Como explicado anteriormente, a série se passa em um universo fictício, com seus próprios países, cidades, povos e continente, porém toma muitas inspirações em locais da nossa realidade, muitos deles usados recorrentemente ao decorrer da história, como é o caso da cidade de Dubrovnik, na Croácia, mostrada pelo portal Archipanic (2010) e observada na Figura 7, que foi usada como base para representar o ambiente urbano de Kings Landing, uma das regiões mais importantes da série. Além desse caso, as outras cidades e regiões presentes na série também tiveram suas próprias inspirações, tanto na arquitetura quanto em seu urbanismo, para tornar a experiência de assistir a série ainda mais realista.

Figura 7 – Dubrovnik, Croácia.



Fonte Archipanic, 2019.

Um dos aspectos que mais ajudaram a série a alcançar a popularidade que teve é a precisão histórica em que a idade média é retratada, tanto pelos cenários da obra, como pelas relações entre os personagens e a organização social, religiosa e política dos povos, além de retratar muito bem os problemas que havia nesse período da história. (CARROLL, 2018, p. 10, 11).

O fato de ser ambientada em um mundo medieval delimita em partes os estilos arquitetônicos que podem ser representados em tela, para não destoar com a narrativa e a ambientação, nesse sentido Hamlyn (2014) explica que um dos estilos que mais foram utilizados na série foi a arquitetura gótica, aparecendo de várias formas, misturada com elementos de outros estilos ou não, para representar cada cultura e região de uma forma diferente, um dos cenários onde é mais proeminente essa arquitetura é a cidade de Kings Landing, já mencionada anteriormente nesta pesquisa, Figura 8, que tem inspirações no estilo.

Figura 9 – Kings Landing.



Fonte: Want, 2019.

Assim como as cidades e edificações dos diferentes povos existentes nesse mundo, o interior das construções desses mesmos povos é de imensa importância para ambientar e dar mais credibilidade e coesão para o que a série quer mostrar, que é uma seriedade com os assuntos que ela mesmo aborda, por isso cada ambiente é pensado de forma minuciosa para atingir o melhor resultado para cada situação, e isso não se limita aos estilos que estavam presentes durante essa época da história. Em entrevista dada à Sisson (2019) para o portal Curbed, a *designer* de set do seriado e arquiteta Deborah Riley, conta que utilizou de inspirações de diversos estilos para diferentes sets, entre eles, há o Palácio de Mereem, Figura 9, que foi influenciado pelas obras Ennis House e Hollyhock House do mundialmente famoso arquiteto Frank Lloyd Wright, além de outros exemplos que podem ser aplicados em muitos dos ambientes que são mostrados na saga.

Figura 9 – Palácio de Meereem.



Fonte: Wiki Gelo e Fogo, 2019.

O símbolo máximo da série, o Trono de Ferro, Figura 10, é um dos maiores, senão o maior exemplo, que explica a importância que a série dá para seus elementos arquitetônicos, visto que este é uma peça de mobiliário e aparece no decorrer de todas as temporadas e representa os dramas culturais e políticos abordados na história, aspectos que foram já expostos nessa pesquisa. Esses aspectos que envolvem os povos, suas regiões e seus costumes carregam uma importância muito grande na série e, ao assistir e analisar o conjunto todo dessa obra, é possível ver que a importância dada a esses pontos também carrega junto consigo uma preocupação com a arquitetura de cada local, para estar condizente com o ambiente no qual ela está inserida. (GAME OF THRONES, 2011-2019).

Figura 10 – O Trono de Ferro.



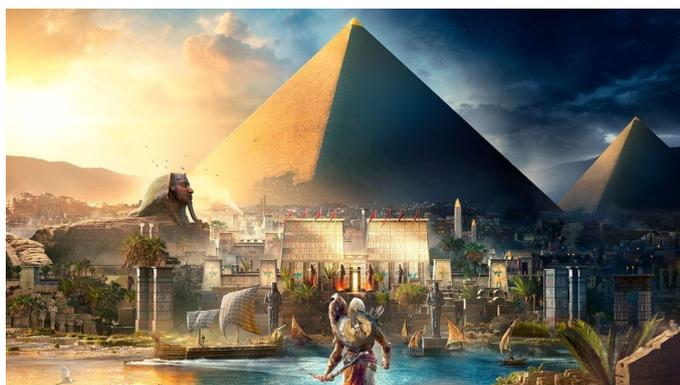
Fonte: Elite Daily, 2018

Uma das séries mais populares dos últimos anos, *Game of Thrones* (2011-2019), como foi possível observar, possui várias situações onde a arquitetura foi inserida, desde a escolha de locais de filmagem, feita por uma arquiteta, a influência que estilos arquitetônicos apresentam nos ambientes internos e externos e a importância dada tanto à arquitetura propriamente dita, como o urbanismo na significação de elementos e culturas dos povos presentes no seriado.

3.3 JOGO: ASSASSIN'S CREED

Produzida e distribuída pela empresa francesa Ubisoft, *Assassin's Creed* (2007 -) é uma das mais populares franquias de jogos da atualidade, ela se baseia em acontecimentos históricos da humanidade para situar sua narrativa e, com um grande número de títulos, aborda todas os períodos históricos que temos registro, indo desde a idade antiga com lugares como o Egito antigo, representado em *Assassin's Creed Origins* (2017), observado na Figura 11, até chegar na idade contemporânea, onde se passa a história paralela de todos jogos, situada a partir de 2010. (SILVA, 2018).

Figura 11 – Assassin's Creed Origins.



Fonte: CanalTech, 2018.

Cada um dos jogos da franquia possui um mapa que pode ser explorado e interagido pelo jogador que é baseado no nosso mundo real e funciona como uma reconstrução profundamente detalhada de uma cidade ou região em um período histórico específico, como por exemplo a Grécia antiga, retratada no jogo *Assassin's Creed Odyssey* (2018), Figura 12, incorporando detalhes como os costumes dos povos, a organização urbana e, em destaque, os estilos arquitetônicos da época representada. (POLITOPOULOS *et al*, 2019, p. 317).

Figura 12 – Assassin’s Creed Odyssey.



Fonte: CanalTech, 2018.

O caráter histórico desses jogos, mesmo com a licença poética de serem apenas réplicas do passado com alterações para melhor satisfazerem as necessidades dos jogadores e com histórias originais, baseadas em eventos reais, é possível entender que características como a representação urbana e arquitetônica, tanto interior como exterior, são de extrema importância para aumentar a autenticidade dos ambientes e dar mais imersão ao jogador. Este cuidado com detalhes históricos, sejam eles urbanos, culturais ou arquitetônicos, permitiu que a empresa disponibilizasse, apenas para os últimos jogos da franquia, a partir de *Assassin’s Creed Origins*, uma ferramenta que possibilita a navegação guiada de caráter educativo nos mapas do Egito e da Grécia, como descreve Politopoulos *et al* (2019, p. 317), e após o lançamento do seu título mais recente, *Assassin’s Creed Valhalla* (2020), Figura 13, a funcionalidade se torna presente no jogo baseado na história dos vikings.

Figura 13 – Assassin’s Creed Valhalla.



Fonte: TechTudo, 2020.

Como todos os jogos baseiam seus mapas em réplicas do mundo real em seus devidos período histórico, eles carregam consigo os pontos de referência da região em seu tempo, sejam eles marcos

geográficos, urbanísticos ou arquitetônicos, talvez um dos mais memoráveis da franquia seja a Catedral de Notre-Dame de Paris, presente no jogo *Assassin's Creed Unity* (2014), observe na Figura 14, modelada tanto em seu exterior como interior.

Figura 14 – Réplica da Catedral de Notre-Dame de Paris.



Fonte: Wallpaper Flare, 2019.

Com uma temática estabelecida com base em aspectos históricos do mundo real, *Assassin's Creed* (2007-) desde o início foi mostrado ao público com diversos elementos e características que consideravam a importância da arquitetura, pois para poder criar uma experiência autêntica do passado, esse tema precisa ser muito bem trabalhado, já que toda a ambientação dos jogos se passa em cidades e regiões, que precisam ser preenchidas com obras e edificações do passado. Após a separação desses elementos, foi possível analisar que em vários aspectos essa preocupação com a arquitetura esteve presente no processo de criação dos títulos da franquia.

4. METODOLOGIA

Esse trabalho é fundamentado na metodologia de Pesquisa Bibliográfica, descrita por Gil (2007, p. 45) como o método que se baseia em materiais bibliográficos já escritos, principalmente publicações em formato de livros e artigos científicos, sendo um estudo de caso de: *A Origem* (2010); *Game of Thrones* (2011-2019); e *Assassin's Creed* (2007-). Portanto, dessa forma, entende-se ser um estudo de caso que, segundo Gil (2007, p. 54), é o estudo aprofundado de alguns elementos para ser possível obter um resultado amplo e detalhado de suas características.

A pesquisa de caráter qualitativo, que de acordo com Severino (2007) centra-se em fenômenos que não podem ser explicados de maneira quantitativa em forma de estatísticas, mas sim em questões

humanas que envolvem comportamentos. Portanto, para atingir o objetivo geral: obter e analisar dados sobre elementos arquitetônicos e urbanos de casos das três categorias de mídias (filme, série e jogo); e responder ao questionamento inicial: de que forma a arquitetura e o urbanismo é apresentado em filmes, séries e jogo, há relação entre na representação entre eles? Resgata-se as informações apresentadas do item 3 onde serão feitas análises e discussões que se enquadram juntamente com as abordagens descritas no item 2: Cenário (Fictício ou Real); Período Histórico, País/Cidade Representada; Estilo Arquitetônico; Ambiente Urbano; Arquitetura; Ambiente Interior; e Elemento de destaque. Após isso, é feita uma análise qualitativa dos dados em que serão observados pontos de convergência e divergência entre as eles a fim de poder tirar uma conclusão sobre o tema abordado.

5. ANÁLISES E DISCUSSÕES

A análise é feita com base nas abordagens definidas anteriormente na pesquisa. O Quadro 1 é dividido em quatro colunas, a primeira é a das abordagens da arquitetura, a segunda é a do caso do filme *A Origem*, a terceira da série *Game of Thrones* e a quarta e última do jogo *Assassin's Creed*.

Quadro 1 – Abordagens da Arquitetura, Filme, Série e Jogo.

Arquitetura	Filmes	Séries	Jogos
	A Origem	Game of Thrones	Assassin's Creed
Cenário (Fictício ou real)	Mesca entre real e fictício.	Mesca entre real e fictício.	Fictício baseado no real.
Período Histórico	Idade Contemporânea.	Idade Média.	Todos os períodos.
País/cidade representada	Várias representações urbanas.	Várias representações urbanas.	Várias representações urbanas.
Estilo Arquitetônico	Art-Nouveau e Brutalismo.	Arquitetura Gótica e medieval.	Vários estilos representados.
Representação urbana	Serve como plano de fundo para a narrativa.	Serve como plano de fundo para a narrativa.	É elemento ativo tanto na jogabilidade como na narrativa.
Representação arquitetônica	Edificações criadas ou reimaginadas para adequar à narrativa.	Edificações criadas ou reimaginadas para adequar à narrativa.	Edificações replicadas do mundo real de períodos específicos.
Representação de interiores	Uso de efeitos visuais para adequar à necessidade narrativa.	Inspirada em elementos e estilos diferentes para melhor adequar ao contexto.	Réplica do mundo real com liberdade artística para melhorar a jogabilidade.
Marco	Fortaleza da Montanha	Trono de Ferro	Real de cada região

Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

A partir da análise feita, é possível compreender que em nenhum dos casos o cenário apresentado foi unicamente real, mostrando variações entre eles, mas mantendo o padrão que é utilizar de artifícios para a criação de espaços fictícios, ou no caso de *Assassin's Creed*, o processo de criar um ambiente inspirado na realidade.

Em relação ao critério de representação de países e cidades, cada um dos casos apresentou diferentes ambientes que representam diretamente o local que foram representados, como o caso dos sets de filmagem de *A Origem*, ou utilizou-se desses ambientes para a ressignificação deles, como em *Game of Thrones* e, por fim, o uso para sua réplica, que é o caso de *Assassin's Creed*.

Os estilos arquitetônicos presentes em cada caso são específicos e tem relação direta com o contexto ao qual eles estão inseridos, ele vale para os períodos históricos representados, não seguindo um critério específico, com exceção das situações em que eles são empregados para representar a vida real, como o caso da Ponte de Bir-Hakeim e da idade contemporânea do filme *A Origem*.

A representação urbana, tanto do caso do filme como da série, tem sua importância mostrada na narrativa, mas no geral é um elemento mais percebido como plano de fundo, diferente do que pode ser notado no último caso, em que, pela natureza dos jogos, ela se torna um elemento ativo no conjunto todo que envolve a jogabilidade.

Analisando o critério de representação arquitetônica, que também vale para a representação de interiores, é possível ver que, por se tratarem de casos onde há um cuidado com os elementos arquitetônicos utilizados, é possível traçar um padrão onde a arquitetura é utilizada, em sua forma real, ou alterada por meio de efeitos para se adequar o que a narrativa propõe, ainda precisando citar o caso de *Assassin's Creed* que funciona de forma inversa, tentando recriar a realidade a base de um ambiente fictício.

Como último critério analisado, o marco é algo específico de cada um dos casos estudados, podendo traçar uma característica em comum, que é a de importância narrativa que eles apresentam, além da já configuração de referência espacial que é a definição que foi dada para o critério previamente na pesquisa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa começou com a contextualização da representação arquitetônica de como pode ser vista nas três categorias de mídias do entretenimento que foram consideradas neste trabalho, filmes, séries e jogos. Após isso foram definidas as abordagens que nortearam a análise da arquitetura que seria feita em relação aos casos que foram escolhidos.

Os casos: o filme *A Origem* (2010), a série *Game of Thrones* (2011 – 2019) e a franquia de jogos *Assassin's Creed* (2007 –), foram escolhidos com base em sua importância no ecossistema da categoria em que são representados e que apresentassem critérios que poderiam ser considerados na necessidade de um estudo sobre a arquitetura.

Após escolhidos, os casos foram analisados com base nas abordagens que foram definidas na pesquisa e, com seus dados colhidos, foi realizado o Quadro 1, onde as informações foram colhidas e sintetizadas para que fossem discutidas para observar convergências e divergências entre os casos.

Depois de feita a análise e discussão dos dados, foi possível responder o questionamento da pesquisa: A arquitetura e o urbanismo são apresentados de forma efetiva em filmes, séries e jogos, há relação entre eles na representação? A hipótese definida na introdução foi confirmada pois sim, a arquitetura é bem apresentada e representada nas três categorias e apresenta convergência nas formas que ela toma nas produções das mesmas.

Com essa pesquisa foi possível concluir que a presença da arquitetura nas produções de entretenimento das três categorias de mídia analisadas (filmes, séries e jogos) é significativa e é vista além da escolha de cenários, podendo ser destacada na narrativa ou até ser a base de todo o conceito da obra. Além disso, após a profunda análise de três casos, foi possível observar que várias características, detalhadas e sintetizadas em formato de tópicos no Quadro 1 e definidas no item 2 do trabalho, se mostravam presentes, em sua maioria, convergentes em todas as categorias, mostrando que a representação da arquitetura nas mídias audiovisuais analisadas segue de mesmos princípios.

REFERÊNCIAS

- ABRÃO, Joice Aparecida Antonello. Concepções de Espaço Geográfico e Território. **Sociedade e Território**. Francisco Beltrão, v. 22, n. 1, p. 46-64, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/sociedadeeterritorio/article/view/3490>. Acesso em: 28 de ago. 2022.
- ASSASSIN'S CREED ODYSSEY. Quebec, Canadá: Ubisoft Entertainment, 2018. 1 Jogo Eletrônico.
- ASSASSIN'S CREED ORIGINS. Montreal, Canadá: Ubisoft Entertainment, 2017. 1 Jogo Eletrônico.
- ASSASSIN'S CREED UNITY. Montreal, Canadá: Ubisoft Entertainment, 2014. 1 Jogo Eletrônico.
- ARCHIPANIC. Game of Thrones' Architecture: A Frank Lloyd Wright's villa, digitally frozen walls and maltese palazzos. **Archipanic**, 2019. Disponível em: <https://www.archipanic.com/game-of-thrones/>. Acesso em 03 de set. 2022.
- A ORIGEM. Direção: Christopher Nolan. Produção da Warner Bros; Legendary Pictures. Califórnia, EUA: Warner Bros, 2010. Streaming.
- BORGES, Vavy Pacheco. **O que é história?** 2. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- CANALTECH. A verdadeira história da franquia Assassin's Creed. **CanalTech**, 2018. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/a-verdadeira-historia-da-franquia-assassins-creed-124996/>. Acesso em: 04 de set. 2022.
- CARROLL, Shiloh. **Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones**. Cambridge: D. S. Brewer, 2018.

CHAGAS, Raimundo Luís Fortuna. **Arquitetura no Cinema, Crítica e Propaganda**. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/11985>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

COLIN, Sílvio. **Uma Introdução à Arquitetura**. Rio de Janeiro: Uapê, 2006.

CORRÊA, Roberto Lobato. **O Espaço Urbano**. São Paulo: Ática, 1989.

CRUZ, Talita. **O que é arquitetura contemporânea?** Ela é a mesma coisa que a moderna? Disponível em: <https://www.vivadecora.com.br/pro/arquitetura-contemporanea/>. Acesso em: 06 de set. 2022.

DAUDÉN, Julia. **Características e diferenças de 12 estilos arquitetônicos**. Archdaily, 2022. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/898742/caracteristicas-e-diferencas-de-12-estilos-arquitetonicos>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

ELITE DAILY. This 'GOT' Season 8 Theory Came Up With An Answer No One Has Considered. **Elite Daily**, 2018. Disponível em: <https://www.elitedaily.com/p/will-the-iron-throne-be-destroyed-on-game-of-thrones-this-theory-makes-a-good-point-15545158>. Acesso em: 03 de set. 2022.

FXGUIDE. Inception. **FxGuide**, 2010. Disponível em: <https://www.fxguide.com/fxpodcasts/inception/>. Acesso em: 02 de set. 2022.

GAME of Thrones. Criação de George R. R. Martin. Estados Unidos: HBO, 2011-2019. son., color. Série exibida pela HBO Max Acesso em: 06 de set. 2022.

GERBASE, Carlos. **O LIVRO: 2. O Que é cinema? O Primeiro Filme**. Disponível em: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/o-que-e-cinema/>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GLANCEY, Jonathan. **A História da Arquitetura**. São Paulo: Loyola, 2001.

HAMLIN, Elizabeth. **Game of Thrones and the Influence of Gothic Architecture**: Final Post. Disponível em: <https://ehamlyn.wordpress.com/2014/11/30/game-of-thrones-and-the-influence-of-gothic-architecture-final-post/>. Acesso em: 03 de set. 2022.

KNÖPPLER, Christin. The Treacherous Architecture of the Mind in Christopher Nolan's "Inception". **Komparatistische Internet-Zeitschrift**. Alemanha, n. 1, jan. 2015, p. 41-46. Disponível em: https://www.komparatistik-online.de/index.php/komparatistik_online/issue/view/10. Acesso em: 30 de ago. 2022.

LARRINGTON, Carolyne. **Winter is Coming**. Londres e Nova York: I.B. Tauris, 2016.

LEITÃO, Lucia; LACERDA, Norma. O espaço na geografia e o espaço da arquitetura: reflexões epistemológicas. **Cadernos Metrópole**. São Paulo, v. 18, n. 37, p. 803-822, set./dez. 2016. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/metropole/article/view/2236-9996.2016-3709>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

LIBARDONI, Gustavo; OLDONI, Sirlei Maria. Fundamentos Arquitetônicos: O Cinema e a Representação da Arquitetura. *In*: Simpósio de Sustentabilidade e Contemporaneidade, 9., 2022,

Cascavel. **Anais [...]**. Cascavel: Centro Universitário FAG, 2022, p. 1-11. Disponível em: <https://www.fag.edu.br/contemporaneidade/sumario-2022>. Acesso em: 05 de set. 2022.

LYNCH, Kevin. **A Imagem da cidade**. 3 Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

LOSA, Margarida Lieblich. Ficção e Realidade. *In: Encontro da Associação Portuguesa de Estudos Anglo-Americanos*, 8., 1987, Coimbra, **Anais [...]**. Coimbra: Universidade do Porto, 1987, p. 45-53, 1987. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10216/55458>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MAMMAZADE, Nargiz. **Where was Inception filmed?** Pickvisa, 2021. Disponível em: <https://pickvisa.com/blog/where-was-inception-filmed>. Acesso em: 01 de set. 2022.

MANON, C. **The Pont de Bir-Hakeim in Paris gets a makeover**. Disponível em: <https://www.sortiraparis.com/arts-culture/histoire-patrimoine/articles/173586-the-pont-de-bir-hakeim-in-paris-gets-a-makeover/lang/en>. Acesso em: 06 de set. 2022.

POLITOPOULOS, Aris *et al.* “History Is Our Playground”: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey. **Advances in Archaeological Practice**. Cambridge, v. 7, ed. 3, p. 317-323, ago. 2019. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/issue/AA167C856DA9D56CEE3BE1D9F687ACAE>. Acesso em: 19 de mai. 2022.

RUSSEL, Terrence. **How Inception's Astonishing Visuals Came to Life**. Wired, 2010. Disponível em: <https://www.wired.com/2010/07/inception-visual-effects/>. Acesso em: 01 de set. 2022.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Diego Fagundes da. Videogames e espacialidade: A abertura do jogo como potencial para o campo da arquitetura. **Brazilian Applied Science Review**. Curitiba, v. 4, n. 2, p. 510-528, mar. /abr. 2020. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BASR/article/view/8221>. Acesso em: 28 de ago. 2022.

SILVA, Rafael Rodrigues da. **A verdadeira história da franquia Assassin’s Creed**. CanalTech, 2018. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/a-verdadeira-historia-da-franquia-assassins-creed-124996/>. Acesso em: 04 de set. 2022.

SIMPLESMENTE PARIS. Os estilos arquitetônicos de Paris: descubra à época e os estilos em que cada construção de Paris foi feita. **Simplemente Paris**, 2021. Disponível em: <https://www.simplesmenteparis.com/os-estilos-arquitetonicos-de-paris-descubra-a-epoca-e-os-estilos-em-que-cada-construcao-de-paris-foi-feita/>. Acesso em: 02 de set. 2022.

SISSON, Patrick. **‘Game of Thrones’ set designer reveals the show's architectural inspirations**. Curbed, 2019. Disponível em: <https://arczive.curbed.com/2017/7/12/15960500/games-of-thrones-set-design-architecture>. Acesso em: 03 de set. 2022.

TECHTUDO. Assassin’s Creed Valhalla é o jogo da Ubisoft na Era Viking. **TechTudo**, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/04/assassins-creed-valhalla-e-o-novo-jogo-da-ubisoft-na-era-viking.ghtml>. Acesso em: 22 de mai. 2022.

WALLPAPER FLARE. HD wallpaper: Assassin's Creed: Unity, video games, Paris, Notre-Dame, architecture. **Wallpaper Flare**, 2019. Disponível em: <https://www.wallpaperflare.com/assassin-s-creed-unity-video-games-paris-notre-dame-architecture-wallpaper-pvluy>. Acesso em 04 de set. 2022.

WANT. De wereld van Game of Thrones in het echt bezoeken? Het kan! **Want**, 2019. Disponível em: <https://www.want.nl/game-of-thrones-hbo-museum/>. Acesso em: 03 de set. 2022.

WIKI GELO E FOGO. Game of Thrones - Sons of the Harpy - 5x04. **Wiki Gelo e Fogo**, 2019. Disponível em: https://wiki.geloefogo.com/index.php/Arquivo:Game_of_Thrones_-_Sons_of_the_Harpy_-_5x04.jpg. Acesso em: 03 de set. 2022.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.