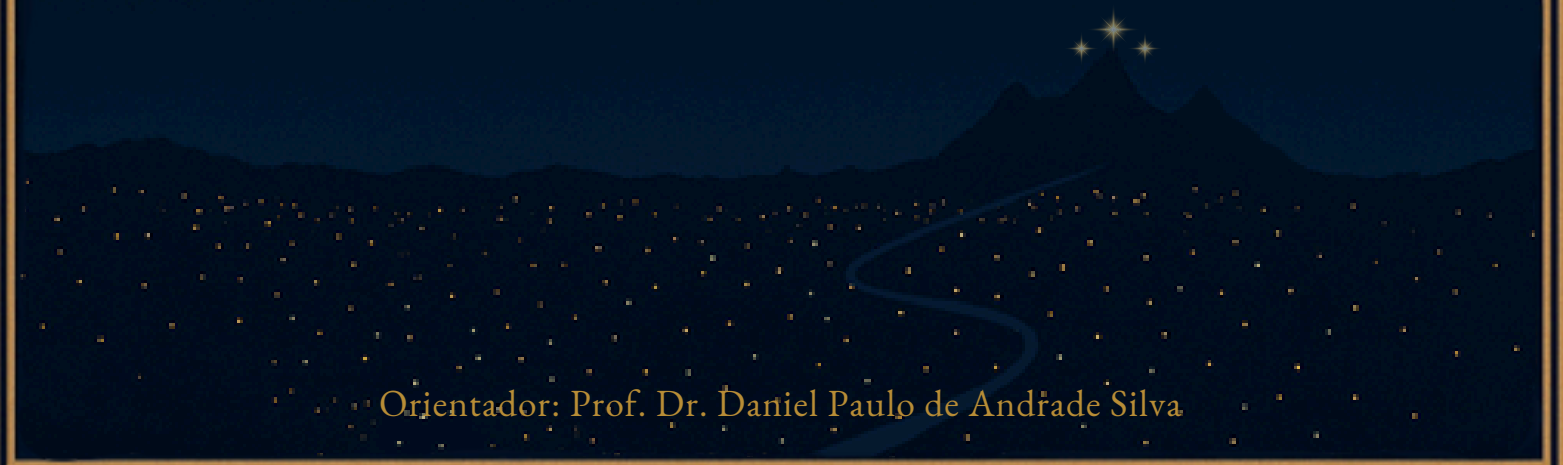
Vitória de Lima Chagas da Silva

A Criação e Representação do Espaço na Literatura Fantástica:

Uma proposta de cidade-cenário para a série "*Corte de Espinhos e Rosas*".



Orientador: Prof. Dr. Daniel Paulo de Andrade Silva

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

VITÓRIA DE LIMA CHAGAS DA SILVA

A Criação e Representação do Espaço na Literatura Fantástica: Uma proposta de cidade-cenário para a série "*Corte de Espinhos e Rosas* ".

João Pessoa/PB
2025

VITÓRIA DE LIMA CHAGAS DA SILVA

A Criação e Representação do Espaço na Literatura Fantástica: Uma proposta de cidade-cenário para a série "*Corte de Espinhos e Rosas*".

Trabalho final de conclusão de curso (TCC) apresentado ao curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de bacharel em arquitetura e urbanismo.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Paulo de Andrade Silva

João Pessoa/PB
2025

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586c Silva, Vitoria de Lima Chagas da.
A Criação e Representação do Espaço na Literatura Fantástica: Uma proposta de cidade-cenário para a série "Corte de Espinhos e Rosas". / Vitoria de Lima Chagas da Silva. - João Pessoa, 2025.
131 f. : il.

Orientação: Daniel Paulo de Andrade Silva.
TCC (Graduação) - UFPB/CT.

1. Espaço narrativo;Representação; Arquitetura. I. Silva, Daniel Paulo de Andrade. II. Título.

UFPB/BSCT CDU 72(043.2)

Elaborado por ROSANGELA GONCALVES PALMEIRA - CRB-216

Folha de aprovação

Autor: Vitória de Lima Chagas da Silva

A Criação e Representação do Espaço na Literatura Fantástica: Uma proposta de cidade-cenário para a série "*Corte de Espinhos e Rosas*".

Trabalho final de conclusão de curso (TCC) apresentado ao curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para a obtenção do grau de bacharel em arquitetura e urbanismo.

João Pessoa/PB, 06 de maio de 2025.

Banca examinadora:

Daniel Paulo de Andrade Silva	**Camila Cavalcanti Resende**	**Maria Botelho Lima**	**Pedro Dultra Britto**
Examinador interno e orientador	Examinador interno	Examinador externo	Examinador interno

A vovô Antônio, que me inspira até hoje.
Sigo com saudade, amor e a certeza de que, onde
quer que esteja, sorri ao me ver realizar este sonho.

Agradecimentos

Aos meus pais, Joseane e Davi, que nunca mediram esforços para investir na minha educação, sempre me apoiaram e estiveram ao meu lado em todas as escolhas — mesmo quando troquei de curso seis vezes. Vocês são os melhores!
Ao meu esposo, Matheus Clímaco, que segurou a minha mão desde as noites em claro do pré-ENEM até as noites em claro deste trabalho. Obrigado por ser minha força quando eu não tinha mais.
Ao meu irmão e à minha sobrinha, Jade, que alegra meus dias. À minha família. À tia Célia.
Aos meus melhores amigos, Gabi, João Paulo e Myllena, que acompanham minha jornada acadêmica desde o maternal.
A Matheus Barbosa e Alice — primeiro trio, depois dupla — eu não poderia ter uma equipe mais especial nas cadeiras de projeto.
A todos os colegas que fiz no curso de Arquitetura e Urbanismo, que sempre apoiaram uns aos outros nas dificuldades. Em especial, Fernanda, Laura, Bruno, Bia, Átrya, Guiga, Anderson e Daniel, que se tornaram parte da minha vida.
Ao LACESSE, pelo aprendizado e crescimento durante o período de estágio. A todos os professores que passaram por mim nesses cinco anos. Cada um deixou uma marca que levarei para a vida. Em especial, Marcos Santana e Amélia Panet.
A Eliezer Rolim (*in memorian*) por ter plantado a ideia desse trabalho em mim, ainda no segundo período do curso.
À minha banca examinadora — Maria, Pedro e Camila — obrigado pelas considerações valiosas e pela generosidade com o tempo de vocês.
E, por fim, agradeço especialmente ao meu orientador, Daniel Andrade. Daniel, obrigado por todo o carinho, paciência e responsabilidade com que acompanhou este trabalho. Mesmo sendo um tema fora do comum no curso, você deu seu sim, se dedicou com maestria e organização, mostrando um comprometimento raro e inspirador que fez toda a diferença no resultado. De todo o coração: muito obrigado!

"— Às pessoas que olham as estrelas e desejam.
— Às estrelas que ouvem e aos sonhos que são atendidos."
— Rhysand e Feyre, em *Corte de Névoa e Fúria*, de Sarah J. Maas.

Resumo

Este trabalho investiga a criação e a representação de espaços na literatura fantástica, com foco na série *Corte de Espinhos e Rosas*, de Sarah J. Maas, e propõe a cidade fictícia de Velaris como cidade-cenário. A pesquisa parte da premissa de que os espaços narrativos na literatura fantástica não atuam apenas como pano de fundo, mas como elementos ativos da narrativa, dotados de simbolismo, função e atmosferas específicas. A problemática central envolve a tradução desses espaços do texto para representações visuais, com base na linguagem arquitetônica e no potencial de adaptação para o audiovisual. Já os objetivos incluem analisar o papel do espaço nas narrativas literárias, investigar o processo de tradução intersemiótica para a imagem e o audiovisual, compreender a atuação do arquiteto nesse processo e explorar o uso da inteligência artificial como ferramenta de apoio à representação visual. Além disso, a metodologia adota abordagem qualitativa, estruturada em etapas como leitura da obra, análise teórica, levantamento de referências reais, elaboração de programa de necessidades e desenvolvimento de representações gráficas. Assim, o trabalho inclui mapas, plantas, cortes e ilustrações baseadas em elementos extraídos da obra, especialmente da cidade de Velaris e da Casa do Vento. Como resultado, a pesquisa apresenta uma proposta visual coerente com os elementos narrativos e simbólicos da série, demonstrando como a arquitetura pode mediar o diálogo entre texto e imagem. Conclui-se que o espaço na literatura fantástica é um agente fundamental da narrativa e que sua representação arquitetônica pode fortalecer futuras adaptações visuais, além de ampliar as possibilidades criativas da arquitetura no campo ficcional.

Palavras-chave: Literatura fantástica; Espaço narrativo; Arquitetura; Representação; Adaptação audiovisual.

Abstract

This work investigates the creation and representation of spaces in fantasy literature, focusing on the A Court of Thorns and Roses series by Sarah J. Maas, and proposes the fictional city of Velaris as a scenario-city. The research is based on the premise that narrative spaces in fantasy literature do not function merely as backdrops, but as active elements of the narrative, endowed with symbolism, function, and specific atmospheres. The central issue involves translating these spaces from text into visual representations, grounded in architectural language and their potential for audiovisual adaptation. The objectives include analyzing the role of space in literary narratives, investigating the process of intersemiotic translation into visual and audiovisual forms, understanding the architect's role in this process, and exploring the use of artificial intelligence as a tool for visual creation. Furthermore, the methodology adopts a qualitative approach, structured in stages such as reading the literary work, theoretical analysis, research of real-world references, development of a spatial program, and the creation of graphic representations. Accordingly, the project includes maps, floor plans, sections, and illustrations based on elements extracted from the narrative, especially from the city of Velaris and the House of Wind. As a result, the research presents a visual proposal consistent with the narrative and symbolic elements of the series, demonstrating how architecture can mediate the dialogue between text and image. It is concluded that space in fantasy literature is a fundamental narrative agent, and that its architectural representation can enhance future visual adaptations, while expanding the creative possibilities of architecture within fictional contexts.

Keywords: Fantasy literature; Narrative space; Architecture; Representation; Audiovisual adaptation.

Lista de figuras

Figura 1: Cena do filme “O Gabinete do Doutor Caligari”.....24
Figura 2: Cenário do musical “West Side Story”..... 29
Figura 3: Cenário do musical “Rent”..... 29
Figura 4: O Pantanal como paisagem cenográfica..... 30
Figura 5: Cenário da cidade fictícia de Brogodó na novela “Cordel Encantado”..... 30
Figura 6: Lasca Fogo, cenário de “No Rancho Fundo”..... 31
Figura 7: Lapão da Beirada, cenário de “No Rancho Fundo”..... 31
Figura 8: Cenário de “Meu Pedacinho de Chão”.....32
Figura 9: Macondo, cidade de “Cem Anos de Solidão”..... 33
Figura 10: Cena do filme “Metrópolis”..... 34
Figura 11: San Fransokyo, cenário de “*Big Hero 6*”..... 34
Figura 12: Cenários de “*Zootopia*”..... 35
Figura 13: Cidades vistas pelas janelas em “*Her*”..... 35
Figura 14: Mapa das terras de Oz presente no livro “O Mágico de Oz” 38
Figura 15: Relógio do Dragão do Tempo, ilustração do livro *Wicked*... 39
Figura 16: Cenário de *Wicked*, representação do Relógio do Dragão do Tempo..... 40
Figura 17: Cenário de “*Wicked*”, engrenagens, mecanismos e estruturas metálicas.....40
Figura 18: Cenário de *Wicked*, Universidade de Shiz..... 41
Figura 19: Cenário de *Wicked*, Universidade de Shiz..... 41
Figura 20: Cenário do musical *Wicked*, Cidade das Esmeraldas..... 42
Figura 21: Cenário do musical *Wicked*, Cidade das Esmeraldas..... 42
Figura 22: Voo de Elphaba na performance de *Defying Gravity*..... 43
Figura 23: Rascunho de mecanismo de voo de Elphaba, feito por Eugenie Lee. 43
Figura 24: Área externa da Universidade de Shiz..... 44
Figura 25: Área interna da Universidade de Shiz..... 44
Figura 26: Cidade das Esmeraldas em construção..... 45
Figura 27: Comparação entre a Estação de trem da Cidade das Esmeraldas e o arco do *Chicago Stock Exchange Building*..... 45
Figura 28: Azulejos decorativos na Porta Dourada do Edifício do Transporte e na Estação de Trem da Cidade das Esmeraldas..... 46
Figura 29: Azulejos decorativos na Porta Dourada do Edifício do Transporte e na Cidade das Esmeraldas..... 46
Figura 30: Porta Dourada do Edifício do Transporte e a entrada do grande salão do Mago no Palácio das Esmeraldas..... 47
Figura 31: Porta Dourada do Edifício do Transporte e a entrada da Universidade de Shiz..... 47
Figura 32: Plantação de tulipas em Norfolk, Inglaterra..... 48
Figura 33: Munchkinland, os campos de tulipa e a estrada de tijolos amarelos. 48
Figura 34: Munchkinland..... 48
Figura 35: Maquete de Hogwarts..... 50
Figura 36: Desenho da Cabana do Hagrid, por Stuart Craig..... 50
Figura 37: Desenho de Hogwarts por Stuart Craig..... 51
Figura 38: Desenhos conceituais e técnicos presentes no Warner Brothers Studio..... 51
Figura 39: Maquete de Hogwarts..... 51
Figura 40: Maquete final de Hogwarts..... 51
Figura 41: Maquete conceitual da Cabana do Hagrid..... 52

Lista de figuras

Figura 42: Croqui do púlpito usado por Dumbledore em Harry Potter e o Cálice de Fogo..... 52
Figura 43: Púlpito usado por Dumbledore em Harry Potter e O Cálice de Fogo..... 53
Figura 44: Truques da cenografia nas escadas de Hogwarts 53
Figura 45: Truques da cenografia nas escadas de Hogwarts..... 54
Figura 46: Truques da cenografia nos quadros de Hogwarts..... 54
Figura 47: Maquete de Hogwarts..... 54
Figura 48: O Ministério da Magia..... 55
Figura 49: Hogsmeade..... 55
Figura 50: Rua dos Alfeneiros, 4 em Harry Potter e a Pedra Filosofal.. 56
Figura 51: *Picket Post Close*, em Bracknell, Berkshire, no Reino Unido, rua usada como cenário em Harry Potter e a Pedra Filosofal..... 57
Figura 52: Catedral de Gloucester, cenário de Harry Potter..... 57
Figura 53: Catedral de Durham como cenário para Harry Potter..... 57
Figura 54: Castelo de Alnwick, cenário de Harry Potter..... 59
Figura 55: *Bodleian Library* cenário da enfermaria em Harry Potter e a Pedra
Filosofal..... 58
Figura 56: *Cloisters of Oxford's "New College"* como cenário para Harry Potter e o Cálice de Fogo..... 59
Figura 57: *Christ Church College* como cenário dos filmes de Harry Potter. 59
Figura 58: O Grande Salão, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden..... 60
Figura 59: A Floresta Proibida, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden..... 60
Figura 60: O Beco Diagonal, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden..... 60
Figura 61: Obras de Sarah J. Maas..... 62
Figura 62: Mapa do Universo de "ACOTAR"..... 65
Figura 63: Feyre como humana..... 66
Figura 64: Feyre como Grã-Féerica..... 66
Figura 65: Féerico menor, do tipo espectro d'água..... 66
Figura 66: Naga..... 67
Figura 67: Verme de Middengard..... 67
Figura 68: O Attor..... 67
Figura 69: O Suriel..... 69
Figura 70: Bryaxis..... 70
Figura 71: A Tecelã..... 70
Figura 72: O Caldeirão..... 71
Figura 73: Asas Illyrianas..... 72
Figura 74: Asas Serafins..... 72
Figura 75: O olho de Lucien..... 73
Figura 76: Anel de Amarantha contendo o olho de Jurian..... 74
Figura 77: Oroboros..... 74
Figura 78: Verme de Middengard morto por Feyre ao fim da primeira tarefa. 75
Figura 79: Acampamento Illyriano..... 75
Figura 80: A Prisão..... 75
Figura 81: Cela do Entalhador de Ossos..... 76
Figura 82: O Chalé da Tecelã..... 76
Figura 83: O Pântano de Oorid..... 77

Lista de figuras

Figura 84: Fundo da Biblioteca e Bryaxis..... 77
Figura 85: Salão de reunião da Corte Crepuscular..... 78
Figura 86: Divisão das Cortes de Prythian..... 78
Figura 87: Corte Primaveril..... 79
Figura 88: Corte Outonal..... 79
Figura 89: Corte Estival..... 80
Figura 90: Corte Invernal..... 80
Figura 91: Corte Diurna..... 81
Figura 92: Corte Crepuscular..... 81
Figura 93: Cidade Escavada na Corte Noturna..... 82
Figura 94: Localização de Velaris no mapa presente no livro Corte de Espinhos e Rosas..... 85
Figura 95: Topografia esquemática de Velaris..... 85
Figura 96: Estudo de maquete volumétrica de Velaris..... 85
Figura 97: Estudo de localização dos principais cenários..... 86
Figura 98: Traçado urbano de Zermmat, Suíça..... 86
Figura 99: Processo de desenvolvimento do traçado urbano de Velaris. 87
Figura 100: Desenvolvimento das ruas e quadras de Velaris..... 87
Figura 101: Mapa de Velaris..... 87
Figura 102: Zemartt, Suiça..... 88
Figura 103: Hoi An, Viatnã..... 88
Figura 104: Guatapé, Colômbia..... 88
Figura 105: Jiufen, Taiwan..... 88
Figura 106: Estudo de fachadas..... 89
Figura 107: Desenho do Rio Sidra..... 91
Figura 108: Representação fotorealista do Rio Sidra..... 91
Figura 109: Desenho do Palácio do Osso e do Sal 93
Figura 110: Representação fotorealista do Palácio do Osso e do Sal..... 94
Figura 111: Desenho do Palácio do Casco e da Folha..... 95
Figura 112: Representação fotorealista do Palácio do Casco e da Folha.....96
Figura 113: Desenho do Palácio das Linhas e das Jóias..... 97
Figura 114: Representação fotorealista do Palácio das Linhas e Jóias..... 98
Figura 115: Desenho do Palácio do Vinho e do Sabor.....99
Figura 116: Representação fotorealista do Palácio do Vinho e do Sabor.....100
Figura 117: Desenho de rua do Arco-Íris de Velaris.....101
Figura 118: Representação fotorealista de rua do Arco-Íris de Velaris.....102
Figura 119: Desenho de praça em Velaris.....103
Figura 120: Representação fotorealista de praça em Velaris..... 104
Figura 121: Desenho da rua do Apartamento de Nestha..... 105
Figura 122: Representação fotorealista da rua do Apartamento de Nestha..... 106
Figura 123: Desenho da Casa da Cidade..... 107
Figura 124: Representação fotorealista da Casa da Cidade..... 108
Figura 125: Perspectiva 1 – Casa do Rio..... 109
Figura 126: Perspectiva 2 - Casa do Rio..... 109
Figura 127: Representação fotorealista da Casa do Rio..... 110
Figura 128: Velaris vista de cima..... 111
Figura 129: Representação fotorealista de Velaris vista de cima..... 112
Figura 130: Mapa Síntese..... 114
Figura 131: A Biblioteca de Velaris..... 116
Figura 132: Corte Esquemático 1..... 118

Lista de figuras

Figura 133: Corte Esquemático 2..... 118
Figura 134: Planta Baixa Esquemática - Ringue de Treinamento..... 119
Figura 135: Planta Baixa Esquemática - Segundo Pavimento..... 119
Figura 136: Planta Baixa Esquemática - Terceiro Pavimento..... 120
Figura 137: Planta Baixa Esquemática - Quarto Pavimento..... 120
Figura 138: Planta Baixa Esquemática - Quinto Pavimento..... 121
Figura 139: A Casa do Vento..... 122
Figura 140: Representação fotorealista da Casa do Vento..... 122

Lista de tabelas

Tabela 1: Organização Espacial da Casa do Vento..... 117

Sumário

Introdução..... 14
1. O Espaço nas Narrativas Literárias..... 17
1.1. O espaço e o imaginário..... 20
2. Intersemiose e a tradução de espaços literários..... 23
2.1. A materialização da narrativa e o papel do arquiteto..... 26
3. A produção de cidades fictícias..... 38
3.1. Cidades no teatro..... 28
3.2. Cidades nas novelas..... 30
3.3. Cidades nos seriados..... 33
3.4. Cidades no cinema..... 34
4. Análise de adaptações da literatura fantástica..... 38
4.1 Wicked..... 38
4.1.1. Wicked, o musical..... 40
4.1.2. Wicked, o filme..... 43
4.2 Harry Potter..... 49
4.2.1. Estilos arquitetônicos e suas influências..... 54
5. A série Corte de Espinhos e Rosas..... 62
5.1. Entendendo o universo de "ACOTAR": seres, celebrações e locais.. 64
5.1.1 Divisão do Universo: Terras Humanas, Prythian e Hybern.. 64
5.1.2 Os habitantes..... 65
· Humanos: 65
· Féericos: 66
· Criaturas Féericas/Míticas: 67
· Seres antigos e divindades:..... 69
· Outros povos mencionados:..... 72
5.1.3 Os festivais féericos..... 72
· *Calanmai*:..... 72
· Solstícios e equinócios:..... 73
· Queda das estrelas..... 73
5.1.4 Artefatos de relevância narrativa..... 73
· O olho de Lucien..... 73
· O Anel de Amarantha (Olho de Jurian)..... 73
· Espelho Oroboros..... 74
5.1.5 Locais de relevância narrativa..... 74
· Sob a montanha..... 74
· Acampamento Illyriano..... 75
· A Prisão..... 75
· O Chalé da Tecelã..... 76
· Pântano de Oorid..... 76
· O Fundo da Biblioteca..... 77
· A reunião dos Grão-Senhores..... 77
5.2. As sete Cortes de Prythian..... 77
· Corte Primaveril:..... 79
· Corte Outonal:..... 79
· Corte Estival:..... 80
· Corte Invernal:..... 80
· Corte Diurna:..... 81
· Corte Crepuscular:..... 81

· Corte Noturna:..... 82
6. Velaris, cidade da luz estelar..... 84
6.1. Representação dos principais espaços urbanos..... 90
· O Rio Sidra..... 91
· Palácio do Osso e do Sal..... 93
· Palácio do Casco e da Folha..... 95
· Palácio das Linhas e das Joias..... 97
· Palácio do Vinho e do Sabor..... 99
· O Arco Íris de Velaris..... 101
· Praças..... 103
· Apartamento de Nestha..... 105
· A Casa da Cidade..... 107
· A Casa do Rio..... 109
· Velaris..... 111
· Mapa Síntese..... 113
7. A Casa do Vento..... 116
7.1. Acesso e implantação..... 117
7.2. Estrutura interna e ambientes..... 117
· Plantas e Cortes..... 118
· Perspectivas..... 122
8. Considerações finais..... 124
Referências..... 126

Introdução

A literatura fantástica, ao longo da história, tem fascinado leitores ao criar universos imaginativos que desafiam a realidade e estimulam a criatividade. Esses espaços literários não apenas atuam como cenários das narrativas, mas também desempenham papel ativo no enredo, influenciando personagens, conflitos e emoções. Tais ambientações, muitas vezes repletas de simbolismos e camadas interpretativas, contribuem para o fortalecimento do mundo ficcional e da experiência do leitor. No entanto, a transposição desses mundos para outras mídias, como o cinema, o teatro ou a apenas ilustrações, apresenta um desafio criativo significativo, pois exige a materialização de descrições textuais em representações visuais e físicas, respeitando tanto a essência da obra quanto as exigências de linguagem de cada meio.

Este trabalho investiga como os espaços narrativos da literatura fantástica podem ser traduzidos visualmente. O objeto de estudo é a série Corte de Espinhos e Rosas, de Sarah J. Maas, com ênfase na cidade fictícia de Velaris, situada na Corte Noturna — um dos cenários mais emblemáticos e simbólicos da obra. A proposta parte da leitura sensível dos textos e da interpretação dos espaços descritos, aliando elementos da arquitetura, da narrativa e da representação gráfica.

O problema de pesquisa que norteia este trabalho é: de que forma os espaços narrativos da literatura fantástica podem ser representados por meio de linguagem visual, de maneira que preservem sua dimensão simbólica e narrativa, e ao mesmo tempo ofereçam suporte às adaptações audiovisuais? A investigação procura responder a essa questão articulando teoria, análise e prática, por meio do estudo de como esses espaços são construídos literariamente e de como podem ser visualizados de forma concreta e adaptável.

A pesquisa se justifica pela crescente interseção entre literatura, arquitetura e audiovisual, campos que, juntos, demandam novas abordagens teóricas e práticas, especialmente no contexto das narrativas fantásticas. O trabalho também busca preencher uma lacuna dentro do campo da Arquitetura e Urbanismo, aprofundando o estudo sobre o papel do espaço na construção narrativa e propondo sua representação visual como ferramenta de adaptação. Além disso, a aplicação de ferramentas de inteligência artificial no processo de pós-produção das imagens amplia as possibilidades de experimentação visual, destacando o papel da tecnologia no design de universos ficcionais.

A escolha do universo de "*Corte de Espinhos e Rosas*" se justifica pela riqueza narrativa e imagética da obra, bem como pela identificação pessoal com o material literário, que possibilita uma interpretação fundamentada. A relevância desta pesquisa se estende, portanto, tanto ao contexto acadêmico quanto ao mercado audiovisual, oferecendo uma base teórica e prática para futuras adaptações de mundos imaginários.

O objetivo geral desta pesquisa é traduzir os espaços narrativos de "*Corte de Espinhos e Rosas*" em representações visuais, com foco na cidade fictícia de Velaris. Como objetivos específicos, propõe-se:

- Analisar o papel do espaço nas narrativas literárias, com ênfase na literatura fantástica;
- Investigar como ocorre o processo de tradução intersemiótica do texto para a imagem e, posteriormente, para o audiovisual;
- Entender as possíveis contribuições dos arquitetos no processo de tradução intersemiótica;

A pesquisa se estrutura em três partes principais: a primeira aborda os aspectos teóricos da construção do espaço na literatura fantástica, a segunda analisa como esses espaços são transpostos para o audiovisual, e a terceira propõe uma leitura arquitetônica da cidade de Velaris, incluindo mapas, plantas, cortes, perspectivas e ilustrações. A metodologia adotada inclui análise textual, levantamento de referências urbanas e gráficas, estudo de representações audiovisuais e o uso de ferramentas manuais e digitais para composição das imagens. Assim, a metodologia é de caráter qualitativo, exploratório e aplicado, estruturada em etapas que integram análise teórica, interpretação literária e produção gráfica. As principais etapas de trabalho foram:

1. Leitura e análise da obra literária: Leitura detalhada da série "C*orte de Espinhos e Rosas"*, com foco principalmente nos livros "*Corte de Névoa e Fúri*a", '*Corte de Gelo e Estrelas*" e "*Corte de Chamas Prateadas*", nos quais a cidade de Velaris é mais presente, para identificar os espaços descritos e compreender suas funções simbólicas e narrativas.
2. Revisão teórica: Levantamento bibliográfico sobre literatura fantástica, construção de mundos, tradução intersemiótica, adaptação audiovisual e arquitetura ficcional, como base conceitual da pesquisa.
3. Análise dos espaços na narrativa: Interpretação crítica dos ambientes descritos na obra, considerando aspectos como função, atmosfera, relação com os personagens e potencial simbólico.
4. Pesquisa de referências visuais e urbanas: Levantamento de elementos arquitetônicos e urbanos de cidades reais — como Zermatt, na Suíça — que pudessem servir como referência para a concepção da cidade fictícia de Velaris.
5. Construção do programa de necessidades: Organização dos ambientes, funções, relações espaciais e elementos arquitetônicos com base nos dados literários, estruturando a base para as representações visuais.
6. Representação gráfica dos espaços: Elaboração de mapas, plantas, cortes e perspectivas dos espaços fictícios, utilizando técnicas de desenho técnico e artístico, com atenção à coerência narrativa.

Capítulo 1

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

1. O Espaço nas Narrativas Literárias

O espaço construído nas narrativas literárias vai além da função de pano de fundo. No decorrer da história, o espaço pode desempenhar papéis variados, agindo apenas como um elemento descritivo até como elemento capaz de moldar tanto os enredos quanto os personagens existentes. Assim, a literatura, enquanto forma de expressão artística, além de refletir eventos e conflitos, reflete também os ambientes em que esses se desenvolvem e, dessa forma, o espaço literário age como uma dimensão estética, simbólica e estrutural, ampliando a compreensão da narrativa por parte do leitor.

Na literatura, o espaço pode ser classificado em diferentes formas, de acordo com o estilo narrativo e das intenções estéticas de cada obra. No realismo do século XIX, por exemplo, o espaço assume uma função descritiva minuciosa, como nas obras de Balzac, em que a representação detalhada dos ambientes urbanos reflete as dinâmicas sociais e econômicas da época. Já no romantismo, como exemplificado por Victor Hugo em "*Les Misérables*", o espaço assume uma função descritiva rica e carregada de simbolismo, onde as paisagens urbanas de Paris, desde os esgotos até as barricadas, situam a narrativa, mas também refletem as tensões sociais, históricas e emocionais que se fazem presentes na obra, transcendendo a simples ambientação.

Por outro lado, na literatura modernista, o espaço comumente adquire um caráter simbólico ou psicológico, a exemplo dos romances de Virginia Woolf, em que o espaço transcende sua materialidade para adquirir significados abstratos ou emocionais, ressoando o estado de espírito dos personagens. Em narrativas mais introspectivas, o espaço interno dos personagens – seus pensamentos e emoções – substitui ou complementa a geografia física, criando, assim, uma dimensão subjetiva que desafia as convenções da narrativa tradicional. Enquanto no espaço fantástico, o conceito de espaço é utilizado para desconstruir as noções de realidade e transportar o leitor para universos que desafiam a lógica cotidiana.

Nesse contexto, o conceito de topoanálise, proposto por Gaston Bachelard em "A Poética do Espaço" (1989), oferece uma perspectiva fundamental para compreender a relação entre espaço e narrativa. Para Bachelard os espaços literários não são apenas projeções externas, mas também refúgios internos, carregados de memórias e significados. Assim, alguns lugares como casas, quartos ou jardins transcendem sua materialidade para se tornarem representações do inconsciente humano. Esse enfoque permite uma leitura mais profunda da narrativa, analisando como os ambientes refletem as emoções, os desejos e os medos dos personagens. Dessa forma, a topoanálise é especialmente relevante para o estudo da literatura fantástica, onde os espaços frequentemente assumem características oníricas ou arquetípicas que dialogam diretamente com o imaginário coletivo.

Além da topoanálise, outros conceitos são essenciais para a análise do espaço literário. Foucault (1984), em seus estudos sobre heterotopias, descreve como alguns espaços funcionam como "outros lugares", onde

as normas e convenções sociais são suspensas ou alteradas. Esses espaços "heterotópicos", como ilhas desertas, labirintos ou mundos paralelos, são comuns na literatura, principalmente em narrativas que exploram o deslocamento ou a ruptura com a realidade convencional. Outro conceito importante, introduzido por Bakhtin (1981), é o de cronotopo, que enfatiza a relação inseparável entre o espaço e o tempo nas narrativas. Para ele, o cronotopo é uma unidade narrativa que organiza os eventos nessas duas dimensões, criando uma estrutura coerente que serve de sustento para a história.

Além disso, embora o espaço seja uma categoria essencial em todos os estilos literários, ele adquire características únicas na literatura fantástica. Nesse gênero, o espaço geralmente rompe com as leis da física e da lógica, levando o leitor para universos que desafiam sua percepção da realidade. Todorov, em Introdução à Literatura Fantástica, argumenta que:

> "O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. [...] A possibilidade de vacilar entre ambas, cria o efeito fantástico. [...] O espaço também se transforma. [...] O que nos importa é assinalar as principais características do mundo no qual surgem os acontecimentos sobrenaturais." (Todorov, 2014, p. 15-16).

Dessa forma, o espaço desempenha um papel de destaque na sustentação da ambiguidade, pois, ao criar cenários que desafiam as noções de familiaridade, o espaço fantástico provoca no leitor uma sensação de estranhamento que é essencial para a experiência do gênero.

Assim, no fantástico, o espaço também assume frequentemente um caráter simbólico ou até metafórico, funcionando como uma extensão dos conflitos internos dos personagens e das tensões temáticas da narrativa. Castelos góticos, florestas sombrias e cidades distópicas não são apenas ambientes físicos, mas metáforas para sentimentos como medo, isolamento ou transformação. Segundo Jung (2002) em Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo, esses espaços também dialogam com o inconsciente coletivo, visto que, para ele, que os arquétipos literários são uma manifestação dos medos e desejos universais da humanidade.

Outro aspecto fundamental na construção do espaço literário, especialmente na literatura fantástica, é o papel do leitor. Em "*The Act of Reading*", Wolfgang Iser (1996), defende que a literatura depende da imaginação ativa do leitor para preencher as lacunas deixadas pelo texto. Essa participação é ainda mais crucial na literatura fantástica, uma vez que os espaços descritos desafiam as leis da realidade e dependem da imaginação para ganhar vida. Assim, o espaço fantástico é tanto uma criação do autor quanto uma co-criação do leitor, que o reconstrói em sua mente com base nas pistas que estão fornecidas no texto.

Desse modo, a construção do espaço no contexto literário é um processo multifacetado, que varia de acordo com o estilo, as intenções do autor e o gênero literário. Embora não exista uma metodologia única, muitos autores recorrem a técnicas e elementos que se repetem e que podem ser

analisados teoricamente. Esses elementos incluem descrições detalhadas, simbolismos, relações espaciais com o tempo (cronotopo) e o uso de perspectivas sensoriais e psicológicas. Portanto, essa construção é tanto uma escolha pessoal do autor quanto uma adequação às exigências narrativas e estilísticas.

Booth (1983) aborda como as descrições são ferramentas retóricas usadas para guiar o leitor. Ele destaca que o autor pode manipular a percepção do leitor por meio da escolha do que incluir ou omitir na descrição de cenários, utilizando detalhes para criar verossimilhança ou para desafiar as expectativas do leitor.

> "O que o autor não sentiu necessidade de mencionar nos diz quem ele pensa que seremos — ou espera que sejamos. O leitor para quem o autor implícito escreve pode ser encontrado tanto nos silêncios do texto quanto em seus apelos explícitos. Cada escolha sobre o que descrever, e o que deixar de fora, molda não apenas o mundo imaginado, mas também o leitor imaginado, guiando como esse leitor perceberá e habitará o cenário da narrativa." (Booth, 1983, p. 423)., tradução nossa).[1]

Já Barthes (1970) diz que os detalhes descritivos muitas vezes cumprem a função de criar a "ilusão do real", chamando a atenção para como os autores inserem descrições que, embora não necessariamente avancem a arrativa, mas contribuem para a construção de um mundo ficcional crível e envolvente, com detalhes que atuam como "assinaturas" de realismo, ajudando a estabelecer um contrato de verossimilhança com o leitor.

> "O efeito de 'real' é produzido pela abundância de detalhes, mas não por eles mesmos; é a junção de detalhes irrelevantes ou secundários, que isolados seriam apenas um ruído, mas que, no contexto, criam uma sensação de verossimilhança." (Barthes, 1970, p. 62)

Além disso, Eco (1994), em "Seis Passeios pelos Bosques da Ficção", discute como as descrições na literatura atuam como "mapas" para o leitor navegar no texto, observando que o grau de detalhe descritivo depende do gênero literário e do efeito desejado. Enquanto na literatura realista as descrições podem ser exaustivas para retratar uma realidade específica, na literatura fantástica os detalhes podem ser usados de forma seletiva para criar estranheza ou magia.

Assim, a construção do espaço na literatura, é, portanto, um processo dinâmico e multifacetado, que muda e depende das intenções do autor, do gênero literário e das exigências estilísticas da obra. Seja como uma representação fiel da realidade, uma metáfora para conflitos internos ou um portal para universos fantásticos, o espaço é uma dimensão essencial para a compreensão e apreciação da literatura.

[1] No original: *"What the author felt no need to mention tells us who he thinks we'll be—or hopes we'll be. The reader whom the implied author writes to can be found as much in the text's silences as in its overt appeals. Every choice about what to describe, and what to leave out, shapes not only the imagined world but also the imagined reader, guiding how that reader will perceive and inhabit the narrative's setting." (The Rhetoric of Fiction, p. 423)*

1.1. O espaço e o imaginário.

A literatura, como uma arte narrativa, não se completa na escrita, mas no encontro com o leitor. O espaço literário, mesmo que descrito em detalhes, só ganha sua plenitude quando a imaginação do leitor o recria, preenchendo as lacunas deixadas pelo autor e atribuindo significados a elas. Nesse processo, o leitor não é apenas um receptor passivo, mas um agente ativo na construção do significado e na vivência do espaço. Wolfgang Iser (1996), em sua teoria da recepção, define o leitor como um "co-criador do texto". Ele argumenta que as pistas fornecidas pela narrativa funcionam como direções abertas que cada leitor segue de maneira subjetiva, moldada por suas experiências, expectativas e imaginação.

Iser chama atenção para as "lacunas" no texto, que, para ele, são mecanismos deliberados que convidam o leitor a completá-las com suas próprias representações mentais. Assim, o espaço literário descrito pelo autor funciona como um esqueleto que o leitor anima com suas próprias ideias. Esse processo é crucial para transformar o texto em um "objeto estético", no qual a interação entre o autor e o leitor transcende a literalidade da narrativa, permitindo interpretações e vivências únicas. Ao lado dessa perspectiva,

Barthes (1970) descreve como os detalhes aparentemente banais das descrições literárias criam a "ilusão do real", uma verossimilhança que facilita a suspensão da descrença. Ao equilibrar detalhes suficientes para guiar a imaginação do leitor, mas sem sufocá-la, o texto literário abre espaço para que o leitor habite o cenário de forma pessoal e emocionalmente significativa. Barthes argumenta que esse equilíbrio entre o explícito e o sugerido é essencial para que o leitor participe ativamente da construção do espaço narrativo.

Para compreender o papel da imaginação na literatura, é crucial abordar o conceito de imaginário. Segundo Laplantine e Trindade (1997), o imaginário pode ser compreendido como um conjunto de representações, símbolos e mitos que estruturam a maneira como percebemos e interpretamos o mundo, operando tanto no nível individual quanto coletivo, ao conectar experiências pessoais a um repertório cultural compartilhado. Os autores explicam que o imaginário é, de maneira geral, a faculdade originária de apresentar uma coisa ou fazer surgir uma imagem e uma relação que não são dadas diretamente pela percepção. Diferenciando-se da perspectiva de Castoriadis — que entende o imaginário como a capacidade de produzir imagens que jamais foram percebidas —, Laplantine e Trindade defendem que, embora a imagem se apoie em percepções reais, no âmbito do imaginário esse estímulo perceptual é transfigurado e deslocado, criando novas relações inexistentes no real.

Assim, o processo do imaginário envolve a mobilização de imagens primeiras — como as de homens, cidades, animais e flores conhecidas —, as quais precisam ser libertadas e modificadas. Como processo criador, o imaginário transforma ou reconstrói o real, estabelecendo uma relação entre sujeito e objeto que vai desde a experiência concreta figurada em imagens até a representação possível do real

(LAPLANTINE; TRINDADE, 1997, p. 7).

Na literatura, o imaginário coletivo manifesta-se em cenários arquetípicos, como florestas encantadas ou castelos góticos, que evocam significados universais, enquanto o imaginário individual permite que cada leitor projete suas próprias emoções e associações nos espaços descritos. Essa dualidade entre imaginário coletivo e individual é essencial para a recepção literária. Enquanto o autor utiliza referências do imaginário coletivo para criar um espaço que ressoe culturalmente, o leitor reinterpreta esses espaços através de sua própria subjetividade. Esse diálogo entre coletivo e individual amplia o impacto simbólico do espaço literário, tornando-o multifacetado.

A imaginação desempenha um papel central ao conectar o texto à experiência subjetiva do leitor. Martin Heidegger (2015), em Ser e Tempo, observa que o espaço não é apenas físico, mas existencial, refletindo a maneira como os indivíduos se relacionam com o mundo. No contexto literário, essa visão implica que o espaço imaginado pelo leitor se torna um reflexo das emoções, aspirações e conflitos tanto dos personagens quanto de quem lê. Na literatura fantástica, essa dinâmica é intensificada. Jany Alfaia de Oliveira (2022, p. 9) destaca que "a imaginação tenta um futuro e, a partir disso, um mundo se forma no nosso devaneio, um mundo que é o nosso mundo". Assim, o espaço literário desafia as leis da realidade, exigindo um esforço imaginativo que transcenda o cotidiano. Ao preencher lacunas e reconstruir cenários, o leitor não apenas vivencia o espaço, mas também reconfigura sua própria percepção do real.

O imaginário coletivo, como definido por Carl Jung (2002), é formado por arquétipos que representam padrões universais da experiência humana. Esses arquétipos são frequentemente explorados na literatura para criar espaços que ressoam com medos e desejos profundos. Por exemplo, o castelo gótico ou a floresta sombria, recorrentes na literatura fantástica, evocam o inconsciente coletivo, funcionando como metáforas para isolamento, mistério ou transformação. No entanto, o imaginário vai além do texto e do leitor, especialmente quando esses cenários literários são transformados em realidades visuais e táteis no audiovisual.

Na produção audiovisual, o imaginário urbano, que representa a interpretação do espaço literário no mundo contemporâneo, desempenha um papel importante. A direção de arte e a cenografia é fundamental para a materialização do universo narrativo, ao transformar as descrições literárias e as interpretações do roteiro em espaços visuais concretos. Segundo Bordwell e Thompson (2013), esses elementos são essenciais na construção do espaço visual da narrativa, já que cenários, figurinos e adereços contribuem para moldar a percepção do público sobre os ambientes e os personagens.

Já Rizzo, em "*The Art Direction Handbook for Film*", fala também que: "A direção de arte envolve a criação de ambientes que não apenas complementam, mas enriquecem a narrativa, assegurando que cada elemento visual apoie os temas e emoções da história" (Rizzo, 2005, p. 15).

Esse processo reflete o imaginário tanto do autor quanto do público, consolidando o espaço descrito em um cenário concreto. Produções e adaptações de obras como Senhor dos Anéis, escrita por J. R. R. Tolkien, ilustram como o imaginário literário é moldado e expandido por elementos audiovisuais, desde a escolha de locações até o uso de efeitos visuais. O imaginário urbano ganha relevância nesses casos, pois elementos como ruas, cidades e edifícios não apenas compõem o cenário, mas também refletem os significados culturais e emocionais transmitidos pela narrativa original. Dessa forma, o imaginário deixa de ser apenas individual e textual, tornando-se uma experiência coletiva compartilhada pela audiência, que vivencia os espaços de forma concreta e simbólica.

Capítulo 2

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

2. Intersemiose e a tradução de espaços literários.

A intersemiose consiste no processo de transposição de significados entre diferentes signos, ou seja, a tradução de uma determinada forma para outra, a exemplo da passagem de uma obra literária para o cinema, teatro ou televisão. Jakobson (1989) considera a tradução intersemiótica como "a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais" (Jakobson, 1989, p. 64-65). No entanto, o processo de tradução não é simplesmente uma transferência mecânica de conteúdo, mas sim uma recriação dele, a qual reconfigura os significados para se adequar às especificidades do novo meio. Dessa forma, a adaptação requer o entendimento das particularidades dos sistemas de signos em questão e a busca de equivalentes expressivos que respeitem tanto a obra original quanto a linguagem da mídia de destino.

Plaza (2003) afirma que "qualquer pensamento é necessariamente tradução [...] se há pensamento, há tradução do que está presente à consciência" (Plaza, 2003, p. 21). Assim, no que infere a tradução intersemiótica, essa afirmação ressalta que adaptar uma obra não envolve apenas a questão de mudança de forma, mas também a transformação de sentido. Isso ocorre porque os elementos narrativos do texto literário são recriados por meio das características únicas do meio para o qual estão sendo transpostos, como a linguagem visual e sonora no cinema ou a tridimensionalidade do espaço no teatro.

Ademais, a cenografia é considerada um elemento central no processo de adaptações tanto no audiovisual como no teatro, visto que ela é responsável por traduzir o universo narrativo da obra original em imagens visuais, as quais precisam sustentar e enriquecer a narrativa original. Corroborando com isso, Hamburguer (2014) afirma que:

> "O desenho do espaço cênico e sua ambientação estabelecem pontos de referência para a ação prevista, assim como para a iluminação, enquadramentos e movimentos de câmera" (Hamburguer, 2014, p. 19).

Desse modo, entende-se que a cenografia atravessa a mera função de fundo para a narrativa, se tornando ferramenta fundamental dessa, que ao interagir com outros elementos, como iluminação, figurino e movimentos de câmera, por exemplo, criam espaços visuais coesos e significativos.

No entanto, a adaptação feita a partir da tradução intersemiótica apresenta desafios que vão além da transposição estética. Conforme Agel, a cenografia precisa ser específica e transmitir mensagens claras que dialoguem com a narrativa. Assim, o autor salienta que "o cenário não deve se contentar em comunicar qualquer coisa, mas precisa ser específico, pois é essa mensagem que mais interessa ao espectador" (Agel, 1983, apud Zuben, 2018, p. 5).

Um exemplo disso é o filme "O Gabinete do Dr. Caligari" (1920), o qual possui uma cenografia expressionista que transmite a psicologia perturbada do protagonista (Figura 1).

Figura 1: Cena do filme “O Gabinete do Doutor Caligari”

Fonte: DELAQUA, Victor. "Cinema e Arquitetura: "O Gabinete do Doutor Caligari" [2]

Sobre esse caso, AGEL (1983, p. 171), apud ZUBEN (2018), observa que "as linhas consagradas ao cenário do cárcere, com traços negros e deformados, intensificam a sensação de opressão, contribuindo para a construção de um ambiente que expressa o estado mental do personagem". Dessa forma, a cenografia mais uma vez se configura como uma extensão da narrativa e da caracterização dos personagens.

Além disso, o processo de adaptação também requer decisões criativas que equilibrem a fidelidade à obra original com a autonomia da nova produção.

[2] Disponível em: . <https://www.archdaily.com.br/br/01 87650/cinema-e-arquitetura-o-gabinete-do-doutor-caligari> ISSN 0719-8906. Acessado 3 Dez 2024.

Balogh (1996) argumenta que “a adaptação deve preservar sua autonomia, ou seja, sustentar-se como obra. Caso contrário, corresponderá ao que se costuma chamar de adaptação servil” (Balogh, 1996, p. 42). Já Plaza afirma que a tradução intersemiótica deve ser vista como uma prática de recriação criativa, para ele uma adaptação não precisa ser uma cópia fiel, mas sim uma interpretação que explore as especificidades do meio de destino:

> “Fazer tradução toca no que há de mais profundo na criação. Traduzir é pôr a nu o traduzido, tornar visível o concreto do original, virá-lo pelo avesso. A partir disso, pode-se afirmar que, à maneira de vasos comunicantes, tradução e invenção se retroalimentam.” (Plaza, 2003, p. 39)

Dessa forma, Plaza destaca o caráter criativo do processo de tradução, reforçando que traduzir intersemioticamente vai além de uma simples transferência, sendo um ato de recriação que envolve uma interação dinâmica entre o original e a nova forma de expressão. Isso significa que as adaptações devem valorizar as características próprias do novo meio, como a visualidade no cinema ou a interatividade em jogos, por exemplo, e não se limitar a uma transposição literal.

Outro aspecto importante da intersemiose é o ritmo narrativo, que varia significativamente entre a literatura e os outros signos, como teatro e cinema. Enquanto a narrativa literária é construída de forma linear e contínua, com descrições detalhadas de cenários, personagens e acontecimentos, os demais meios utilizam a simultaneidade de

elementos visuais e sonoros para criar uma experiência mais imediata para o espectador. Nesse sentido, a cenografia precisa dialogar com outros componentes, como montagem e iluminação, para criar um ritmo que não apenas sustente, mas também amplifique a narrativa.

Ampliando esse debate, é importante considerar que embora o termo "tradução intersemiótica", proposto por Jakobson (1989), seja uma das bases para pensar a transposição de narrativas entre sistemas de signos distintos, pesquisas contemporâneas vêm ampliando essa abordagem por meio de conceitos como "adaptação intermidial" (Rajewsky, 2005; Elleström, 2021) e "intermidialidade" (Clüver, 2024; Diniz et al., 2024). Essas noções ampliam o olhar para os deslocamentos entre mídias, indo além da simples transposição e valorizando as reconfigurações estéticas e sensoriais que ocorrem no processo.

A intermidialidade permite compreender não apenas como uma obra é adaptada, mas como ela é recriada em outra linguagem, como no caso da tradução de espaços literários para formas arquitetônicas, visuais ou audiovisuais. Em estudos recentes, como os de Wallau (2022) e Garcia et al. (2023), a adaptação intermidial é entendida como uma prática que articula elementos visuais, sonoros, espaciais e narrativos em novas configurações, preservando o núcleo simbólico da obra original ao mesmo tempo em que atualiza sua forma de recepção. Assim, essas perspectivas consideram não apenas a mudança de forma e linguagem, mas também os processos criativos, culturais e tecnológicos envolvidos na ressignificação de um texto ao ser transposto para outros meios.

No contexto deste trabalho, esses aportes são fundamentais para compreender como os espaços descritos na literatura fantástica podem ser reinterpretados graficamente e espacialmente, construindo uma experiência visual e sensorial para além da narrativa escrita.

Portanto, a tradução intersemiótica — hoje entendida em diálogo com os conceitos de adaptação intermidial e intermidialidade — e a cenografia ocupam papéis centrais na adaptação de obras literárias para outras mídias. Ao incorporar não apenas a passagem de signos verbais para não-verbais, mas também as reconfigurações estéticas, sensoriais e tecnológicas que ocorrem no encontro entre diferentes mídias, o processo de adaptação não só recria a obra, mas a reinventa, explorando novas possibilidades criativas e interpretativas. A cenografia, em particular, destaca-se como elemento fundamental ao articular escolhas visuais, sonoras e espaciais que preservam o núcleo simbólico do original, enquanto valorizam a autonomia e os recursos expressivos do meio de destino.

Desse modo, essa abordagem contemporânea evidencia a complexidade do processo que pode ser entendido como adaptação intersemiótica: muito mais que uma simples transposição, trata-se de um ato criativo autônomo, imerso em processos culturais e tecnológicos, capaz de construir universos narrativos ricos e multifacetados.

2.1. A materialização da narrativa e o papel do arquiteto.

A adaptação de obras literárias para outros tipos de linguagem, como o teatro e audiovisual, é um processo colaborativo que envolve diferentes tipos de profissionais, cada um desempenhando um papel essencial na materialização dos cenários. Para que seja realizada a adaptação intermidial, conceito já discutido, é necessária a articulação de conhecimentos de múltiplas áreas, além de uma visão criativa que ultrapassa a mera transcrição literal dos elementos originais.

No teatro e no audiovisual, quem primeiro lê e interpreta a obra para adaptá-la geralmente é o dramaturgo ou roteirista. Esses são os responsáveis por transformar o texto literário em um roteiro ou script, ajustando-o às especificidades narrativas e técnicas de cada meio. No entanto, a criação dos cenários físicos ou digitais envolve profissionais especializados como os diretores de arte, cenógrafos e designers de produção, que a partir das indicações do roteiro e da visão do diretor, imaginam e dão vida ao espaço cênico onde a narrativa ocorre. No teatro, por exemplo, o cenógrafo é a figura central na concepção visual dos cenários, ao projetar e materializar os cenários que contextualizam e potencializam a encenação. Enquanto no cinema e na televisão, essa função é expandida pelo designer de produção, que lidera equipes de construção e decoração, as quais inclui arquitetos, artistas conceituais, construtores e técnicos, cada um contribuindo para a construção visual do universo narrativo.

O arquiteto, nesse contexto, pode atuar de diversas formas e é um dos principais responsáveis pela materialização dos cenários, seja projetando fisicamente os espaços ou contribuindo na criação de cenários digitais, aplicando seu domínio de ferramentas de modelagem tridimensional para construir ambientes realistas e fantásticos. Esse trabalho é particularmente desafiador em obras de fantasia onde a ambientação deve refletir elementos mágicos e complexos.

Além disso, o arquiteto pode contribuir na fase inicial da adaptação, auxiliando na análise do texto original para interpretar descrições espaciais e propor soluções que mantenham a coerência narrativa ao mesmo tempo que exploram as possibilidades expressivas dos novos meios. Nesse sentido, o arquiteto atua como um tradutor intersemiótico do espaço, utilizando seus conhecimentos para enriquecer a experiência do espectador e manter a essência da obra literária adaptada. Esses profissionais, ao aplicarem seus conhecimentos em proporção, escala e iluminação, ajudam a criar cenários que não apenas servem de pano de fundo, mas se tornam parte integrante da narrativa.

Desse modo, o arquiteto, assume um papel relevante, seja pela capacidade técnica de projetar espaços ou pela visão artística que contribui para a construção de universos cênicos inovadores. Este processo colaborativo multidisciplinar, demonstra que a tradução intersemiótica é uma tarefa complexa que vai além da transposição de conteúdo; ela é um ato criativo, fundamentado na interação de linguagens e na multiplicidade de talentos envolvidos na adaptação de obras literárias.

Capítulo 3

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

3. A produção de cidades fictícias.

As cidades fictícias desempenham um papel essencial nas mídias audiovisuais, sejam elas cinema, teatro, novelas ou seriados. Essas cidades, muitas vezes, tornam-se personagens fundamentais, influenciando a narrativa e o desenvolvimento de suas histórias. Assim, a criação dessas, envolve não apenas aspectos estéticos, mas também conceitos arquitetônicos e urbanísticos que dialogam com a narrativa, os temas abordados e as emoções desejadas pelo diretor ou roteirista.

Nesse contexto, a cenografia não apenas "retrata" um lugar, mas o constrói, considerando a relação simbólica com os espectadores e as mensagens que deseja transmitir. Como afirmam Mantovani (1989) e Vantine (2019), o espaço cenográfico pode ser entendido como um elemento narrativo, essencial para criar atmosferas, desenvolver tramas e influenciar a experiência do público.

3.1. Cidades no teatro

A adaptação de obras literárias para outros tipos de linguagem, como o teatro e audiovisual, é um processo colaborativo que envolve diferentes tipos de profissionais, cada um desempenhando um papel essencial na materialização dos cenários. Para que seja realizada a adaptação intermidial, conceito já discutido, é necessária a articulação de conhecimentos de múltiplas áreas, além de uma visão criativa que ultrapassa a mera transcrição literal dos elementos originais.

A representação de cidades fictícias no teatro é marcada por sua capacidade de adaptar espaços limitados em cenários dinâmicos e ricos em significado.

Desde a antiguidade, o espaço cênico tem evoluído, partindo dos anfiteatros gregos, que utilizavam a arquitetura local como elemento narrativo, até as inovações renascentistas, com o uso da perspectiva para criar profundidade e ampliar o alcance visual das representações.

No teatro renascentista, como no antigo Teatro Farnese em Parma, as cidades fictícias eram representadas através de cenários tridimensionais, incorporando perspectivas centrais e pontos de fuga que davam a sensação de espaço infinito (Mantovani, 1989). Essas soluções não apenas aumentavam a imersão do público, mas também introduziam elementos arquitetônicos que dialogavam com os contextos culturais da época.

Musicais como "*West Side Story*" e "*Rent*" oferecem exemplos notáveis de como o teatro pode capturar e reinterpretar a essência de cidades reais em contextos fictícios. "*West Side Story*", utiliza cenários que destacam becos, escadarias de incêndio e ruas movimentadas, representando com realismo a dinâmica social de Nova York nos anos 1950 (Figura 2). Conforme o programa oficial da produção no Theatro São Pedro (2022):

> "A cenografia de '*West Side Story*' explora as contradições de um ambiente urbano em constante conflito, enfatizando a tensão entre modernidade e exclusão social, com estruturas que

sugerem proximidade e isolamento ao mesmo tempo." (Programa oficial da produção no Theatro São Pedro, 2022)

Figura 2: Cenário do musical "West Side Story"

Fonte: *The Atlanta Opera*. [3]

Já "Rent" se passa no East Village de Nova York, nos anos 1990, retratando a vida boêmia e as dificuldades enfrentadas por artistas e jovens lidando com temas como a epidemia de HIV/AIDS e a gentrificação. O cenário urbano, com prédios desgastados e espaços comunitários, é essencial para capturar a atmosfera de resistência e criatividade que permeia a narrativa, conectando os personagens ao ambiente em que vivem. (Figura 3)

Figura 3: Cenário do musical "Rent"

Fonte: Jason Sherwood [4]

Outra característica marcante no teatro é o uso de elementos minimalistas para evocar cidades e contextos urbanos. Por meio de projeções, jogos de luz e manipulação de escalas, é possível transformar palcos reduzidos em espaços urbanos vastos, permitindo que o imaginário do público complete os detalhes da narrativa visual. Assim, o teatro demonstra como a limitação espacial pode ser superada pela criatividade cenográfica e pela interação simbólica entre palco e espectadores.

[3] Disponíve em: https://www.atlantaopera.org/production/west-side-story-2018/. Acessado 3 Dez 2024.

[4] Disponível em: https://www.instagram.com/nscds/p/Cpiz2xZODwa/?img_index=1

3.2. Cidades nas novelas

As telenovelas utilizam as cidades fictícias como uma forma de conectar o público com as histórias, explorando ambientes que equilibram elementos de realidade e ficção.

Um exemplo é a novela "Pantanal" (2022), que resgata elementos da cultura regional brasileira, utilizando as paisagens e cenografias do Pantanal para criar um ambiente que é tão protagonista quanto os personagens humanos.

A representação do bioma enfatiza a relação entre o homem e a natureza, contrastando a simplicidade da vida rural com os conflitos emocionais e familiares retratados na trama. (Figura 4)

Outra obra relevante a ser comentada é "Cordel Encantado" (2011), que se passa na fictícia cidade de Brogodó e mistura o sertão nordestino com reinos fictícios europeus, como Seráfia do Norte e Seráfia do Sul. A cenografia utiliza elementos do barroco e do rococó, adaptados à cultura brasileira, para criar um cenário que combina a literatura de cordel com elementos fantásticos (Fernandes, 2015). (Figura 5)

Figura 4: O Pantanal como paisagem cenográfica.

Fonte: Revista Veja. [5]

Figura 5: Cenário da cidade fictícia de Brogodó na novela “Cordel Encantado”.

Fonte: Gshow. [6]

[5] Disponíve em: https://veja.abril.com.br/coluna/tela-plana/pantanal-a-mega-estrutura-por-tras-das-cenas-selvagens-da-novela/#google_vignette

[6] Disponíve em: https://gshow.globo.com/tv/noticia/cordel-encantado-confira-10-motivos-que-fazem-valer-a-pena-ver-de-novo.ghtml

Além dessa, "No Rancho Fundo" (2024) também recria o cenário de sertão, um sertão vibrante e colorido, inspirado em características arquitetônicas do interior do Nordeste e de cidades históricas brasileiras. Sob a liderança da cenógrafa Anne Bourgeois, a equipe buscou referências em viagens pelo Norte e Nordeste do país para construir os distritos fictícios de Lasca Fogo e Lapão da Beirada.

> "Temos uma fábula, então existe a liberdade para construir esse lugar que não existe, mas que, ao mesmo tempo, carrega essa estética tão comovente que há no coração do nosso país". (Bourgeois, 2024 apud Veja, 2024)

Lasca Fogo (Figura 6), por exemplo, abriga a casa da família Leonel Limoeiro, inspirada em residências coloridas de Pernambuco, situada em uma área de aproximadamente 3,5 mil metros quadrados, com vegetação típica e animais locais. Enquanto Lapão da Beirada (Figura 7), ocupando 6,7 mil metros quadrados nos Estúdios Globo, destaca-se pelo Grande Hotel São Petersburgo, que mescla referências europeias e estilos diversos, simbolizando a face cosmopolita da cidade. A produção de arte também incorporou peças de artesãos cearenses, enriquecendo o cenário com elementos autênticos da cultura regional.

Figura 6: Lasca Fogo, cenário de "No Rancho Fundo".

Fonte: Gshow. [7]

Figura 7: Lapão da Beirada, cenário de "No Rancho Fundo".

Fonte: Gshow. [8]

[7] Disponíve em: https://gshow.globo.com/novelas/no-rancho-fundo/noticia/no-rancho-fundo-cidade-cenografica-da-novela-mostra-um-sertao-colorido.ghtml

[8] Disponíve em: https://gshow.globo.com/novelas/no-rancho-fundo/noticia/no-rancho-fundo-cidade-cenografica-da-novela-mostra-um-sertao-colorido.ghtml

Apesar do esforço evidente da equipe de cenografia em criar cenários visualmente atraentes e repletos de elementos culturais autênticos, é importante ressaltar que a representação do Nordeste em "No Rancho Fundo" faz refletir sobre questões importantes. Embora as escolhas estéticas sejam ricas e detalhadas, a narrativa visual acaba reforçando estereótipos antigos e reducionistas associados ao Nordeste brasileiro.

A visão de um sertão vibrante e "fabuloso", embora condizente com a proposta fictícia da trama, negligencia as múltiplas camadas de identidade da região e dos nordestinos, oscilando entre a romantização do espaço e a padronização de sua complexidade cultural. É essencial que produções desse porte reflitam sobre a responsabilidade de evitar reforçar estereótipos ao criar cenários, equilibrando a estética ficcional com representações mais autênticas e respeitosas das culturas e identidades retratadas, buscando um equilíbrio entre ficção e representatividade.

Já "Meu Pedacinho de Chão" (2014) adota uma abordagem lúdica, com a cidade fictícia de Santa Fé representando um brinquedo infantil (Figura 8). As construções utilizam cores vibrantes, materiais como latas e formas que evocam um sonho infantil, criando um ambiente que reflete os sentimentos dos personagens, como a influência de Zelão sobre a paisagem e as cores da cidade (Fernandes, 2015).

Figura 8: Cenário de “Meu Pedacinho de Chão”.

Fonte: Na Dúvida experimenta. [9]

De acordo com Vantine (2019), as cidades cenográficas em novelas são projetadas para transmitir autenticidade e identidade cultural, utilizando elementos arquitetônicos típicos, como praças centrais, igrejas e casas coloniais. Esses espaços funcionam como extensões da narrativa, ajudando a estabelecer a relação entre os personagens e o contexto social em que estão inseridos.

[9] Disponíve em: https://naduvidaexperimenta.blogspot.com/2014/05/decoracao-de-novela-meu-pedacinho-de.html

Além disso, a construção dessas cidades permite que diretores e roteiristas explorem a dinâmica entre o urbano e o rural, contrastando a vida simples do interior com a modernidade das grandes metrópoles. Essa dualidade enriquece a narrativa, criando um cenário propício para o desenvolvimento de histórias complexas e multifacetadas.

Em novelas contemporâneas, o uso de tecnologias como computação gráfica e efeitos visuais aprimorou a representação de cidades fictícias, permitindo a criação de espaços ainda mais detalhados e realistas, o que consolida o papel das cidades como personagens essenciais na construção dramática das novelas.

3.3. Cidades nos seriados

Nos seriados, a criação de cidades fictícias é marcada pela necessidade de construir universos coesos e imersivos que sustentem narrativas de longa duração. Um exemplo recente é "Cem Anos de Solidão", da Netflix, que adapta a obra de Gabriel García Márquez. A cidade de Macondo, um dos elementos centrais da história, é retratada como um espaço carregado de simbolismo e realismo mágico. Segundo reportagem da CNN Brasil:

> "A construção de Macondo na série foi um desafio que exigiu uma abordagem colaborativa entre arquitetos, cenógrafos e a equipe de efeitos visuais. A cidade fictícia precisava refletir não apenas os aspectos materiais descritos no livro, mas também a ensação mágica e surreal que permeia a obra de García Márquez." (CNN Brasil, 2024)

A produção utilizou cenografia detalhada para recriar ambientes icônicos do livro, como a praça central e as ruas estreitas (Figura 9), além de empregar efeitos visuais para capturar a atmosfera de sonho que define Macondo (Elle, 2023).

Figura 9: Macondo, cidade de "Cem Anos de Solidão".

Fonte: Latercera. [10]

10 Disponíve em: https://www.latercera.com/culto/2024/04/13/viaje-al-corazon-de-macondo-el-paraiso-de-cien-anos-de-soledad/

3.4. Cidades no cinema.

No cinema, assim como nos demais meios audiovisuais, as cidades não são apenas cenários onde a história acontece, mas também refletem valores culturais, sociais e políticos, sendo frequentemente utilizadas como extensões metafóricas dos personagens e de seus conflitos.

Um exemplo clássico é "Metrópolis" (1927), dirigido por Fritz Lang. A cidade, com suas torres monumentais e subterrâneos sombrios, simboliza a desigualdade entre classes sociais e a relação conflituosa entre tecnologia e humanidade. A arquitetura de "Metrópolis" foi inspirada no modernismo e no expressionismo alemão, utilizando linhas verticais e formas angulares para transmitir uma sensação de grandiosidade e opressão (Figura 10). Conforme Vantine (2019, p. 49):

Figura 10: Cena do filme “Metrópolis”

Fonte: Joanna Helm. "Cinema e Arquitetura: “Metrópolis”[11]

> “O design de 'Metrópolis' explora a dimensão simbólica do espaço urbano, retratando uma sociedade onde o progresso tecnológico exacerba as desigualdades sociais e cria um ambiente opressor para a classe trabalhadora.” (Vantine, 2019, p.49)

No cinema de animação, cidades como San Fransokyo, de "*Big Hero 6*" (2014), e Zootopia (2016) também se destacam. San Fransokyo combina elementos arquitetônicos de São Francisco e Tóquio, criando uma cidade multicultural e tecnologicamente avançada (Figura 11).

Figura 11: San Fransokyo, cenário de “Big Hero 6”

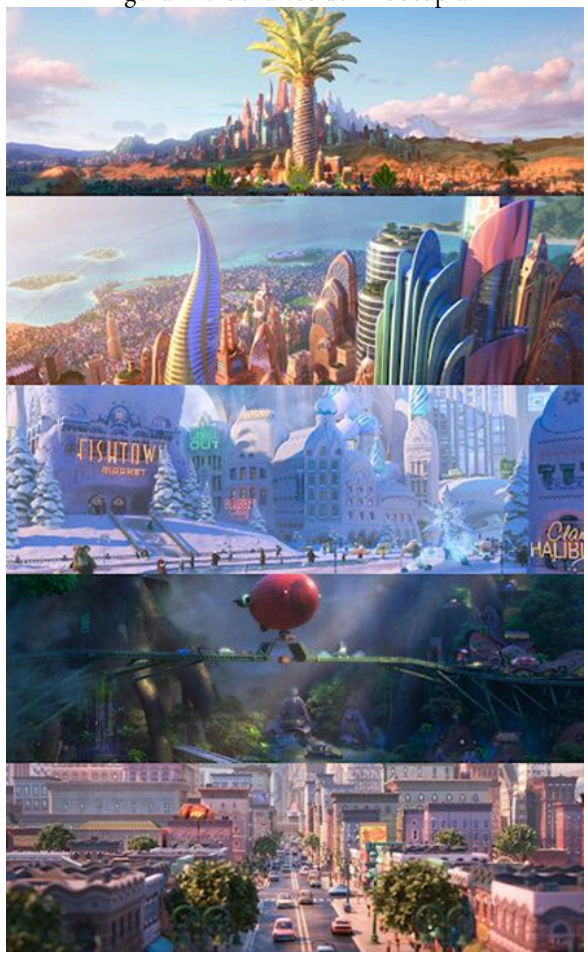
Fonte: *California construction law blog*. [12]

11 Disponíve em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-51763/cinema-e-arquitetura-metropolis> ISSN 0719-8906 Acessado 9 Jan 2025.

12 Disponíve em: https://calconstructionlawblog.com/2015/06/15/the-building-of-san-fransokyo/

Zootopia, por sua vez, divide-se em distritos que representam diferentes biomas, como Savana Central e Tundralândia (Figura 12). Cada região foi projetada para refletir as necessidades de seus habitantes, demonstrando como a cenografia pode ser utilizada para enriquecer a narrativa e transmitir mensagens sobre diversidade e convivência.

Figura 12: Cenários de “Zootopia”



Fonte: Adoro Cinema. [13]

Além disso, a representação de cidades fictícias no cinema também pode ser vista como um convite à reflexão. Em "*Her*" (2013), de Spike Jonze, a cidade é retratada como um espaço limpo e minimalista, refletindo o isolamento emocional dos personagens em um mundo dominado pela tecnologia (Figura 13).

Figura 13: Cidades vistas pelas janelas em “*Her*”

Fonte: INTERIORS Journal. [14]

13 Disponível em: https://www.adorocinema.com/filmes/filme-223207/fotos/detalhe/?cmediafile=21279141

14 Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-181968/interiors-her> ISSN 0719-8906

As cidades no cinema, portanto, são mais do que locais de ação: elas são personagens que moldam as histórias, influenciam os espectadores e refletem as questões universais da sociedade. Combinando arquitetura, design e narrativa, essas cidades traduzem o imaginário coletivo em experiências visuais e emocionais. Dessa forma, cidades fictícias nas mídias audiovisuais transcendem o papel de simples cenários, seja no realismo das novelas, no glamour dos seriados, no simbolismo teatral ou na extravagância cinematográfica, essas cidades são concebidas para provocar emoções e reflexões profundas. Ao fazer isso, elas reafirmam o papel da arquitetura e do urbanismo como elementos centrais na criação de narrativas impactantes.

Capítulo 4

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

4. Análise de adaptações da literatura fantástica.

A literatura fantástica se destaca por sua capacidade de construir universos imaginativos que transportam os leitores para realidades extraordinárias. Quando adaptadas para o audiovisual, essas obras enfrentam o desafio de transpor narrativas complexas e mundos ficcionais para elementos visuais e sonoros que preservem sua essência.
Esse processo envolve escolhas criativas que extrapolam a simples reprodução do texto, promovendo interpretações que reconfiguram e, em alguns casos, ampliam os universos originais.

Para isso, a análise de adaptações permite investigar como os elementos literários são traduzidos e reinterpretados no cinema, evidenciando as estratégias utilizadas para transformar palavras em imagens e experiências sensoriais. Esse estudo também explora os limites e as possibilidades das linguagens literária e audiovisual, destacando como as decisões criativas dos cineastas influenciam a recepção e a percepção das obras fantásticas pelo público.

4.1. *Wicked.*

"Wicked" reimagina a clássica história de "O Mágico de Oz" sob o ponto de vista da Bruxa Má do Oeste. Nele, o autor Gregory Maguire explora a amizade inesperada entre Elphaba, uma jovem de pele verde, inteligente e incompreendida, e Glinda, sua colega popular e ambiciosa. Em meio a intrigas, preconceitos e escolhas difíceis, a narrativa revela os eventos que transformaram Elphaba na icônica Bruxa Má do Oeste, ao mesmo tempo em que questiona as fronteiras entre o bem e o mal em um mundo de aparências e poder.

A história é conhecida principalmente, por suas três versões principais — o livro, a peça da Broadway e o filme de 2024 — sendo um exemplo de como cada adaptação traduz o universo de Oz, pois embora ambos compartilhem a essência do mundo criado por Gregory Maguire, cada versão traduz Oz de acordo com as necessidades do meio em que foi adaptada.

No romance *Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West* (1995), Gregory Maguire descreve Oz com uma abordagem detalhista e naturalista, com uma visão mais sombria e politizada do que já era conhecida no livro "O Mágico de Oz", escrito por L. Frank Baum. O cenário funciona como elemento narrativo que reflete as tensões sociais e políticas.

Regiões como Munchkinland, Quadling e Gillikin, além da Cidade das Esmeraldas (Figura 14), são descritas de forma multifacetada, evidenciando as desigualdades e complexidades culturais. Essas descrições não são apenas decorativas, mas contribuem para explorar temas como preconceito e autoritarismo, especialmente na Cidade das Esmeraldas, que é apresentada como um centro opulento, mas profundamente corrupto. Além disso, são descritos cenários importantes para a trama como o Relógio do Dragão do Tempo (Figura 15) e a Universidade de Shiz. Assim, Maguire utiliza esses cenários não

apenas como pano de fundo, mas como parte integral da narrativa, ajudando a expor as tensões sociais e políticas que moldam a jornada de Elphaba.

Figura 14: Mapa das terras de Oz presente no livro “O Mágico de Oz”.

Fonte: *Delirium*, 2024. [15]

Figura 15: Relógio do Dragão do Tempo, ilustração do livro Wicked.

Fonte: *Wicked*, 2006. Arcevo da autora.

[15] Disponível em: https://deliriumnerd.com/2024/11/23/wicked-gregory-maguire-livro-origem-musical/

4.1. 1. *Wicked,* o musical.

Já a peça da Broadway, que estreou em 2003, com cenários projetados por Eugene Lee, adapta o universo de Oz para uma estética teatral estilizada e funcional. A cenografia é marcada por um estilo *steampunk*, incorporando engrenagens, mecanismos e estruturas metálicas que simbolizam tanto o avanço tecnológico quanto a distopia. Essa escolha estilística se afasta do tom naturalista do livro e cria um impacto visual que dialoga com o dinamismo do palco.

Assim, a peça utiliza um enorme modelo em escala para o design inicial, ajustado posteriormente em colaboração com o diretor Joe Mantello. Elementos como o *"Clock of the Time Dragon"* (Relógio do Dragão do Tempo) (Figura 16), foram integrados ao palco para servir como um arco mecânico central, que conecta as cenas e reforça a narrativa (Lee, 2024).

O dragão é uma figura inspirada no livro de Gregory Maguire, que simboliza o controle do tempo em Oz. Posicionado acima do palco, ele é animado por um sistema de cordas e iluminação, funcionando como uma marionete. Apesar de parecer feito de metal, ele é construído com espuma coberta por um tecido que imita o material.

Figura 16: Cenário de *Wicked*, representação do Relógio do Dragão do Tempo

Fonte: *Ticmate – Wicked Broadway*, 2024.]16]

Apesar da predominância de elementos mecânicos, o cenário de "*Wicked*" mantém um aspecto orgânico, envolvendo o público no desenrolar das cenas como se fizessem parte de um teatro de marionetes. Durante o processo criativo, cada objeto e peça cênica foi testado para garantir funcionalidade e harmonia com o elenco. Isso incluiu ajustes em detalhes como móveis e objetos de cena para atender às necessidades específicas das performances. Entre os elementos mais marcantes está a entrada de Glinda, a Bruxa Boa do Norte, que desce ao palco em uma engrenagem que remete aos pêndulos de relógios antigos (Figura 17). Para intensificar o efeito mágico, bolhas de sabão são liberadas por máquinas desenvolvidas especialmente para secar rapidamente ao tocar o palco, evitando problemas para os atores.

16 Disponível em: https://www.ticmate.com.br/p/31988/wicked---broadway

Figura 17: Cenário de "*Wicked*", engrenagens, mecanismos e estruturas metálicas.

Fonte: *Ticmate – Wicked Broadway*, 2024. [16]

Figura 18: Cenário de *Wicked*, Universidade de Shiz.

Fonte: *Wicked Active Learning*, 2024.[17]

Figura 19: Cenário de *Wicked*, Universidade de Shiz.

Fonte: *Wicked Active Learning*, 2024. [17]

A estrutura cenográfica é projetada com materiais como madeira natural, combinada a trilhos de aço automatizados para facilitar as transições. A peça, conta ainda com elementos móveis que criam diferentes ambientes, como a Universidade de Shiz, a grandiosa Cidade das Esmeraldas e o castelo de Elphaba, que é utilizado como cenário intimista para momentos-chave.

A Universidade de Shiz (Figura 18 e Figura 19), onde boa parte do primeiro ato se desenrola, é um ambiente notável. Inspirada em instituições como Cambridge e Oxford, ela apresenta uma diversidade de espaços, incluindo jardins e cafés, que criam um ambiente acadêmico rico e complexo. É nesse cenário que Elphaba enfrenta preconceitos e forma relações que moldam sua história.

17 Disponível em: https://wickedactivelearning.co.uk/

Já a Cidade das Esmeraldas (Figura 20 e Figura 21), é retratada com luxo e sofisticação, misturando elementos da Revolução Industrial com uma estética futurista, característica principal do estilo steampunk. Inspirada tanto no livro de Baum quanto no filme clássico de O Mágico de Oz, essa cidade simboliza a grandiosidade e o poder de Oz.

Figura 20: Cenário do musical *Wicked*, Cidade das Esmeraldas.

Fonte: Ator Criador, 2016. [18]

Figura 21: Cenário do musical *Wicked*, Cidade das Esmeraldas.

Fonte: Ator Criador, 2016. [18]

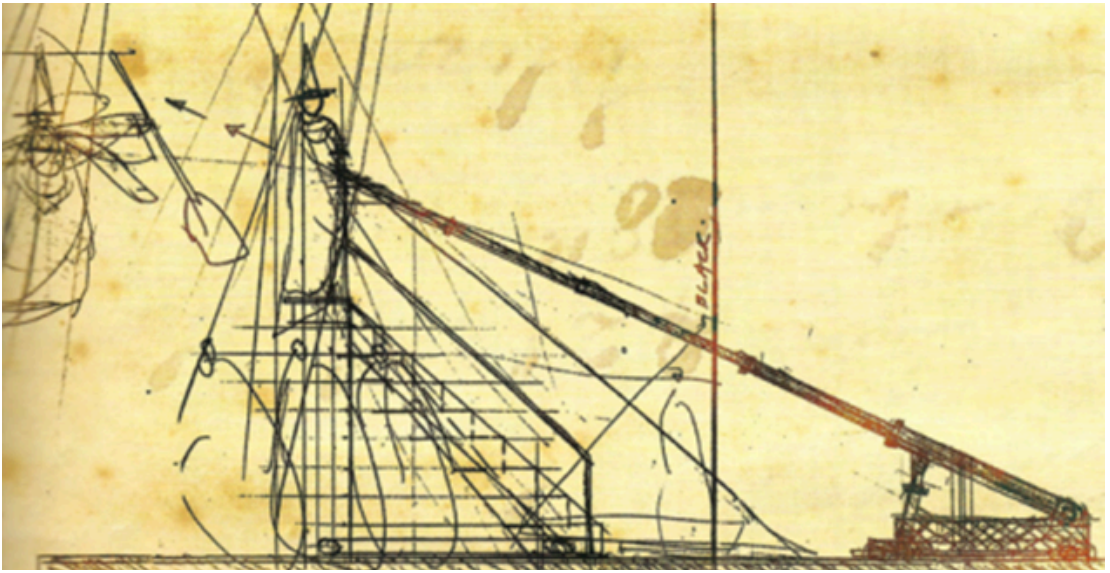
Os elementos cenográficos reforçam a ênfase da peça na relação entre as protagonistas e em momentos icônicos, como a performance de "*Defying Gravity*" (Figura 22). Pois, a transição rápida entre cenas exige cenários modulares e práticos, priorizando a teatralidade e o espetáculo visual. Para isso, a transição fluida entre os momentos da história, foi um desafio resolvido pelo uso de plataformas giratórias e automação avançada (Lee; Pierce, 2024) (Figura 23).

18 Disponível em: https://atorcriador.com.br/wicked/

Figura 22: Voo de Elphaba na performance de *Defying Gravity*.

Fonte: *The Gardian*. [19]

Figura 23: Rascunho de mecanismo de voo de Elphaba, feito por Eugenie Lee.



Fonte: *Scenarium*[20]

4.1. 2. *Wicked,* o filme

Além da adaptação para os palcos, a história foi adaptada para o cinema, com estreia em novembro de 2024. A versão cinematográfica dirigida por Jon M. Chu expande o mundo de Oz com o uso de cenários reais e efeitos digitais. Ao contrário de muitas produções que dependem exclusivamente de CGI (*Computer Graphic Imagery* - imagens geradas por computador), o filme construiu fisicamente a maioria dos cenários, incluindo o trem que leva à Cidade das Esmeraldas e as ruas detalhadas da capital. Essa escolha buscou oferecer uma experiência imersiva e realista.

O design de produção do filme foi amplamente elogiado pela forma inovadora e pela construção de cenários reais para trazer o mundo de Oz à vida. Sob a direção de arte de Nathan Crowley, conhecido por projetos como *Dunkirk e The Dark Knight.* A escolha de não depender totalmente de CGI, proporcionou uma sensação de imersão e autenticidade que se destaca em adaptações cinematográficas de fantasia.

No filme, a Universidade de Shiz (Figura 24), local onde Elphaba e Glinda se conhecem, foi projetada como um espaço monumental. Inspirada em elementos arquitetônicos mistos, como a arquitetura indiana e chinesa, a universidade apresenta cúpulas e janelas ornamentadas. A construção incluiu um conjunto de estúdios que recriaram com precisão os espaços internos e externos, como a biblioteca de Shiz (Figura 25).

19 Disponível em: https://www.theguardian.com/stage/gallery/2016/sep/27/wicked-in-the-west-end-10-years-of-defying-gravity-in-pictures

20 Disponível em: https://seeingplace.blogspot.com/2009/11/wicked-musical-set-and-backdrops.html

Um destaque foi o uso de prateleiras circulares e móveis mecânicos que se movimentam durante números musicais, como *"Dancing Through Life"*, proporcionando uma experiência visual dinâmica para o público (Architectural Digest, 2024).

Figura 24: Área externa da Universidade de Shiz.

Fonte: *Archtectural Digest,* 2024. [21]

Figura 25: Área interna da Universidade de Shiz.

Fonte: *Archtectural Digest,* 2024. [21]

A Cidade das Esmeraldas, é um dos cenários mais ambiciosos do filme e foi projetada como uma metrópole grandiosa, combinando opulência com funcionalidade, assim como descrita no livro e representada também na peça, porém em uma escala consideravelmente maior. A construção incluiu um trem real de 50 toneladas que foi colocado em trilhos e filmado em um set especialmente construído. A arquitetura da cidade, com grandes estruturas em verde brilhante e tons metálicos, foi projetada para refletir tanto a opulência quanto a manipulação do Mágico (Figura 26). Assim como os interiores do palácio, como a sala do trono, que apresentam bustos mecanizados e móveis ornamentados, criados para evocar a grandiosidade de um líder carismático e autoritário (*Architectural Digest*, 2024; *Elle Decor*, 2024).

21 Disponível em: https://www.architecturaldigest.com/story/how-the-sets-of-the-new-movie-wicked-venture-off-the-beaten-yellow-brick-road

Figura 26: Cidade das Esmeraldas em construção.

Fonte: *Archtectural Digest,* 2024. [21]

Inspirada pela "*White City*" da Feira Mundial de Chicago de 1893, a cidade mistura elementos neoclássicos e modernos que remetem diretamente a feira, como arco do *Chicago Stock Exchange Building* que serviu de inspiração para a estação de trem da Cidade das Esmeraldas (Figura 27).

Figura 27: Comparação entre a Estação de trem da Cidade das Esmeraldas e o arco do *Chicago Stock Exchange Building.*

Fonte: Scott. *The Architectural Influence of the 1893 World's Fair on "Wicked".* [22]

22 Disponível em: https://worldsfairchicago1893.com/2024/11/22/the-architectural-influence-of-the-1893-worlds-fair-on-wicked/ . Acesso em 27 Dezembro 2024.

Outras edificações e elementos também foram usados como inspiração, como os azulejos decorativo presentes no arco da estação de trem (Figura 28) e em demais azulejos espalhados pela cidade (Figura 29) os quais foram baseados nos azulejos do arco da Porta Dourada do Edifício de Transporte de 1893.

Figura 28: Azulejos decorativos na Porta Dourada do Edifício do Transporte e na Estação de Trem da Cidade das Esmeraldas.

Fonte: Scott. *The Architectural Influence of the 1893 World's Fair on "Wicked"*. [22]

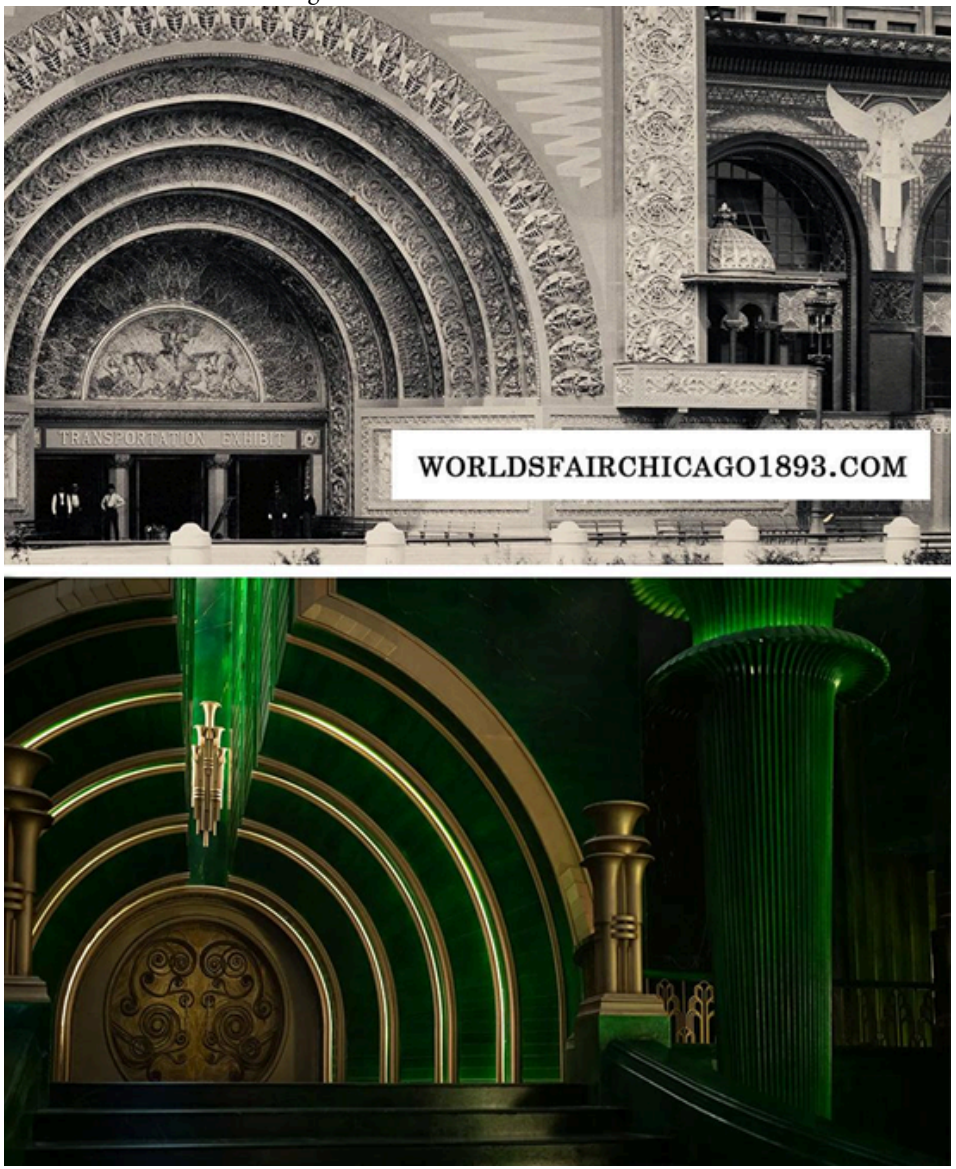
Figura 29: Azulejos decorativos na Porta Dourada do Edifício do Transporte e na Cidade das Esmeraldas.

Fonte: Scott. *The Architectural Influence of the 1893 World's Fair on "Wicked"*. [22]

Essa mesma Porta Dourada serve de inspiração também para a entrada do Grande Salão do Mágico no Palácio das Esmeraldas (Figura 30) e para a entrada da Universidade de Shiz (Figura 31).

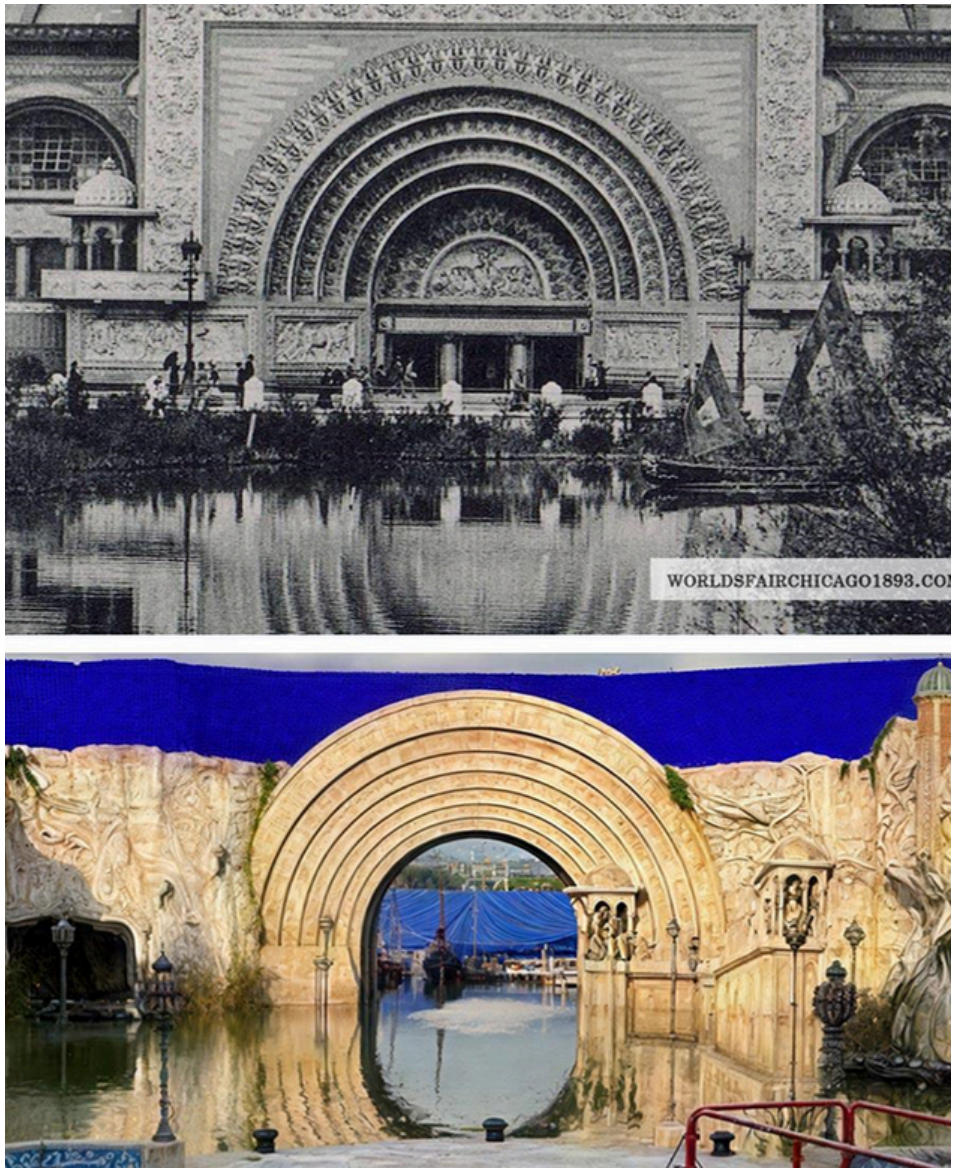
22 Disponível em: https://worldsfairchicago1893.com/2024/11/22/the-architectural-influence-of-the-1893-worlds-fair-on-wicked/ . Acesso em 27 Dezembro 2024.

Figura 30: Porta Dourada do Edifício do Transporte e a entrada do grande salão do Mágico no Palácio das Esmeraldas.



Fonte: Scott. *The Architectural Influence of the 1893 World's Fair on "Wicked"*. [22]

Figura 31: Porta Dourada do Edifício do Transporte e a entrada da Universidade de Shiz.



Fonte: Scott. *The Architectural Influence of the 1893 World's Fair on "Wicked"*. [22]

Além disso, cenas como "One Short Day" destacam os cenários giratórios e os campos de Oz, que foram utilizados para expandir o espaço narrativo da história (Galáxia do Cinema, 2024). Para isso, o filme adiciona novos cenários, como campos abertos e áreas que exploram a jornada de Elphaba com maior profundidade. (Chu apud Cinem(ação), 2024)

Para representar Munchkinland, Crowley e sua equipe plantaram milhões de tulipas em Norfolk, Inglaterra, transformando campos naturais em um cenário vibrante e mágico (Figura 32 e Figura 33). A escolha de filmar ao ar livre em locações reais garantiu uma integração perfeita entre o ambiente natural e os efeitos visuais, que foram usados apenas para ampliar a escala do cenário e incluir detalhes específicos, como as casas em miniatura dos Munchkins (*Architectural Digest, 2024*) (Figura 34).

Figura 32: Plantação de tulipas em Norfolk, Inglaterra.

Fonte: *Archtectural Digest,* 2024. [23]

Figura 33: Munchkinland, os campos de tulipa e a estrada de tijolos amarelos.

Fonte: *Elle Decor,* 2024. [24]

Figura 34: Munchkinland.

Fonte: *Elle Decor,* 2024. [24]

23 Disponível em: https://www.architecturaldigest.com/story/how-the-sets-of-the-new-movie-wicked-venture-off-the-beaten-yellow-brick-road

24 Disponível em: https://www.elledecor.com/life-culture/a62942189/wicked-movie-tulips/

Uma característica marcante do filme é a maneira como foi filmado. Myers (2024), em análise para o The Mercury News, afirma:

> "Chu provou ser um dos poucos diretores de musicais modernos que entende como os musicais funcionam, os filma como verdadeiros shows teatrais e, às vezes, captura aquele raro sentimento cinematográfico: o encantamento." (Myers, 2024, *The Mercury News*)

Essa abordagem foi possível, principalmente, porque os atores atuaram em cenários construídos em escala real, como se estivessem na peça, e cantaram ao vivo durante as cenas. Outro aspecto que chama atenção na adaptação é o uso das cores na ambientação. Segundo Loughrey (2024), do *Independent* (UK), "Chu intensifica as cores e o espetáculo a alturas extraordinárias, quase esmagadoras [...]". Ainda sobre a produção, O'Hara (2024), escrevendo para a *Empire Magazine*, complementa:

> "É inteligente, doce e ousado na mesma medida, com efeitos especiais de tirar o fôlego, uma cinematografia e design de produção ricamente coloridos, vocais e danças dinâmicas e — o melhor de tudo — uma narrativa emocionalmente íntima[W11] ." (O'Hara, Helen, 2024, *Empire Online*)

Assim, ao considerar diferentes formas de tradução da obra, percebe-se que o livro apresenta uma ambientação mais ampla e naturalista, com Oz descrita em detalhes que refletem as tensões sociais da narrativa. A peça, por sua vez, adapta esse universo para um palco estilizado e dinâmico, priorizando uma estética teatral marcante.

Já o filme busca equilibrar realismo e espetáculo, mas enfrenta críticas por comprometer a vivacidade do universo mágico. A Cidade das Esmeraldas, elemento central nas três versões, destaca-se consistentemente como símbolo de opulência e controle, embora sua representação varie em estilo e função narrativa.

4.2. *Harry Potter.*

A adaptação cinematográfica de "*Harry Potter*" é amplamente reconhecida como um marco na transposição de universos literários para o cinema. O trabalho do designer de produção Stuart Craig, junto à sua equipe, trouxe à vida as descrições complexas de J.K. Rowling, criando um universo visual coeso e impactante. Segundo Cindioglu (2018):

> "O Castelo de Hogwarts combina técnicas mágicas fictícias com elementos estruturais reais, como arcos, torres e vitrais. A integração desses aspectos arquitetônicos reais com detalhes fictícios cria uma ponte entre o mundo imaginário e o tangível, aumentando a imersão do público" (Cindioglu, 2018, p. 2).

A transposição dos cenários descritos nos livros de J.K. Rowling para o cinema foi uma tarefa monumental que demandou criatividade e atenção aos detalhes. Stuart Craig liderou o processo de design em todos os oito filmes da série, equilibrando a fidelidade às descrições literárias com as exigências visuais do cinema. Em entrevista ao *Architectural Digest*, Craig destacou:

> "Manter a fidelidade ao espírito dos livros enquanto trazia uma visão cinematográfica única exigia não apenas um profundo respeito pelas descrições de Rowling, mas também a coragem de expandir e adaptar esses espaços para o formato visual" (Craig, 2011)

Nos primeiros filmes, maquetes físicas foram usadas para criar Hogwarts, como na Figura 35, enquanto os últimos filmes adotaram modelos digitais mais flexíveis e precisos. Essa transição tecnológica permitiu uma representação mais rica e detalhada do castelo e de outros cenários. Conforme McCabe (2011):

Figura 35: Maquete de Hogwarts.

Fonte: *Midwest Magellan*, 2015. [25]

A equipe liderada por Stuart Craig utilizou combinações de técnicas para criar os cenários. Inicialmente eram feitos desenhos conceituais (Figura 36 e Figura 37) e técnicos dos cenários (Figura 38), a partir disso, maquetes eram produzidas para facilitar a visualização dos espaços (Figura 39, Figura 40 e Figura 41). Além disso, elementos como cenários interativos foram amplamente utilizados nos primeiros filmes. Nos últimos, os avanços tecnológicos permitiram o uso de ferramentas digitais que complementaram as técnicas tradicionais. Segundo Kanakala (2023):

> "O equilíbrio entre métodos tradicionais e digitais foi essencial para capturar a grandiosidade e o realismo dos cenários, garantindo uma imersão completa no mundo mágico de Harry Potter" (Kanakala, 2023, p. 6).

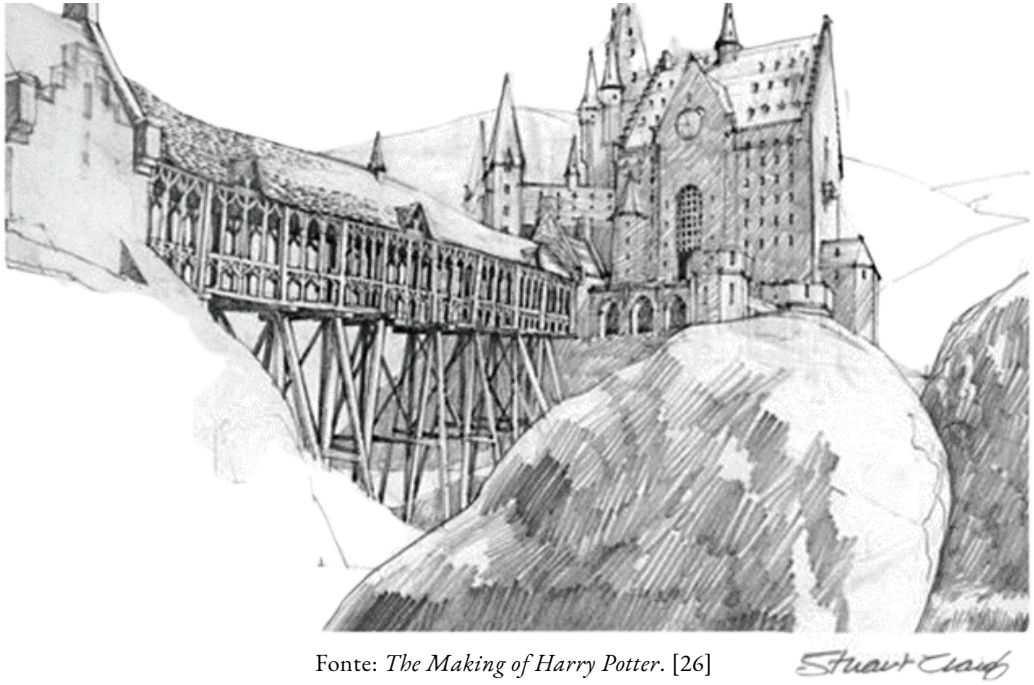
Figura 36: Desenho da Cabana do Hagrid, por Stuart Craig.

Fonte: *The Making of Harry Potter*. [26]

25 Disponível em: https://midwestmagellan.com/2015/09/18/anythings-possible-if-youve-got-enough-nerve/

26 Disponível em: https://www.wbstudiotour.co.uk/de/at-home/master-the-magic-of-set-design/

Figura 37: Desenho de Hogwarts por Stuart Craig.



Fonte: *The Making of Harry Potter*. [26]

Figura 38: Desenhos conceituais e técnicos presentes no *Warner Brothers Studio*.

Fonte: *Midwest Magellan*, 2015 [25].

Figura 39: Maquete de Hogwarts.

Fonte: *Midwest Magellan*, 2015.[25]

Figura 40: Maquete final de Hogwarts.

Fonte: *Hooked on Europa*, 2014. [27]

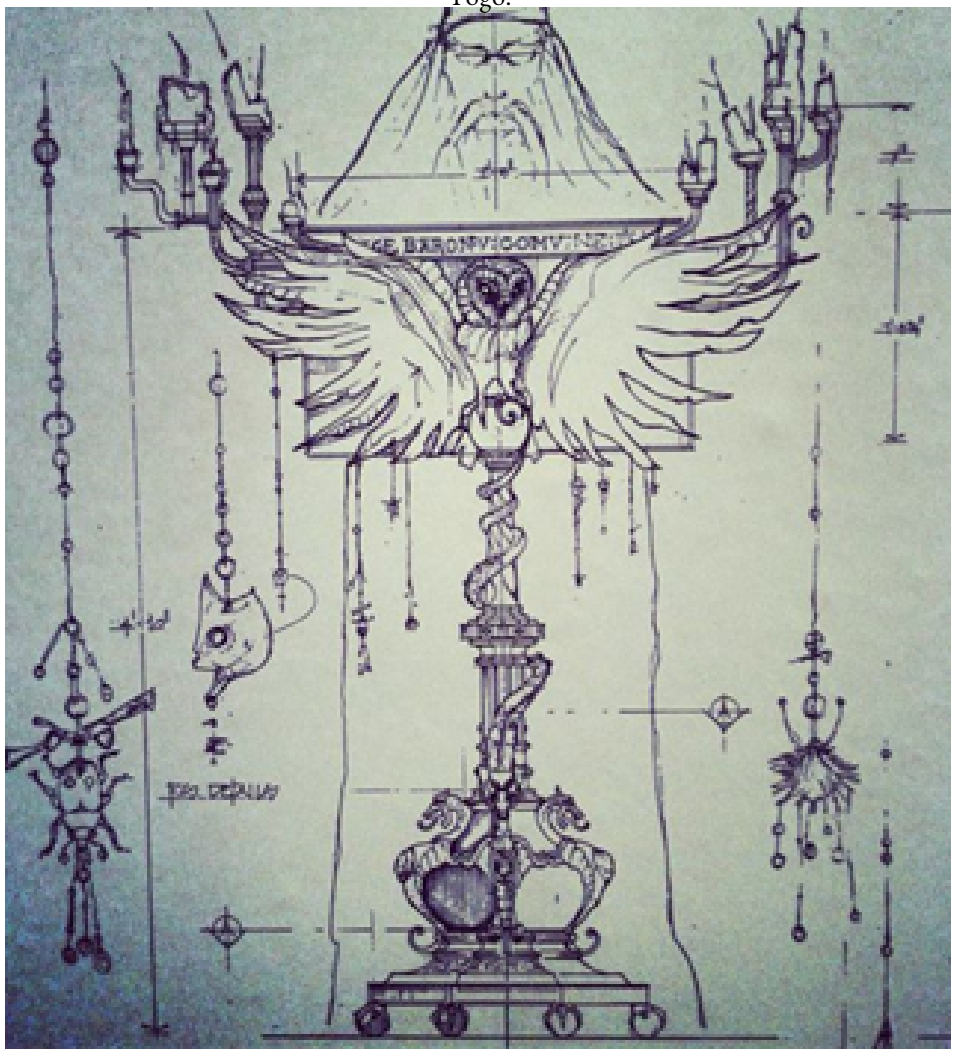
27 Disponível em: https://www.hookedoneurope.com/hogwarts-castle/

Figura 41: Maquete conceitual da Cabana do Hagrid

Fonte: *Midwest Magellan*, 2015. [28]

Além dos cenários em si, essa mesma metodologia também foi aplicada para a criação dos objetos que os compõe (Figura 42 e Figura 43).

Figura 42: Croqui do púlpito usado por Dumbledore em Harry Potter e o Cálice de Fogo.



Fonte: *Midwest Magellan*, 2015. [28]

28 Disponível em: https://midwestmagellan.com/2015/09/18/anythings-possible-if-youve-got-enough-nerve/

Figura 43: Púlpito usado por Dumbledore em Harry Potter e O Cálice de Fogo.

Fonte: Pinterest. [29]

A arquitetura nos filmes desempenhou um papel narrativo significativo, simbolizando temas centrais da história. Por exemplo, as escadarias móveis de Hogwarts (Figura 44 e Figura 45) e os quadros que se movimentam (Figura 46) representam a dinamicidade e a imprevisibilidade do aprendizado mágico. Como Cindioglu (2018) observa:

> "Hogwarts não é apenas um cenário, mas um personagem vivo dentro da narrativa, cujas transformações e simbolismos enriquecem a experiência do espectador, tornando-se uma extensão direta do mundo mágico de Rowling" (Cindioglu, 2018, p. 6).

Figura 44: Truques da cenografia nas escadas de Hogwarts .

Fonte: Alessandro, Rafael. Avmakers, 2021. [30]

29 Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/324118504450209158/

30 Disponível em: https://www.avmakers.com.br/blog/truques-da-cenografia-magica-de-hogwarts-em-harry-potter

Figura 45: Truques da cenografia nas escadas de Hogwarts.

Fonte: Alessandro, Rafael. Avmakers, 2021. [30]

Figura 46: Truques da cenografia nos quadros de Hogwarts.

Fonte: Alessandro, Rafael. Avmakers, 2021. [30]

4.2. 1. Estilos arquitetônicos e suas influências.

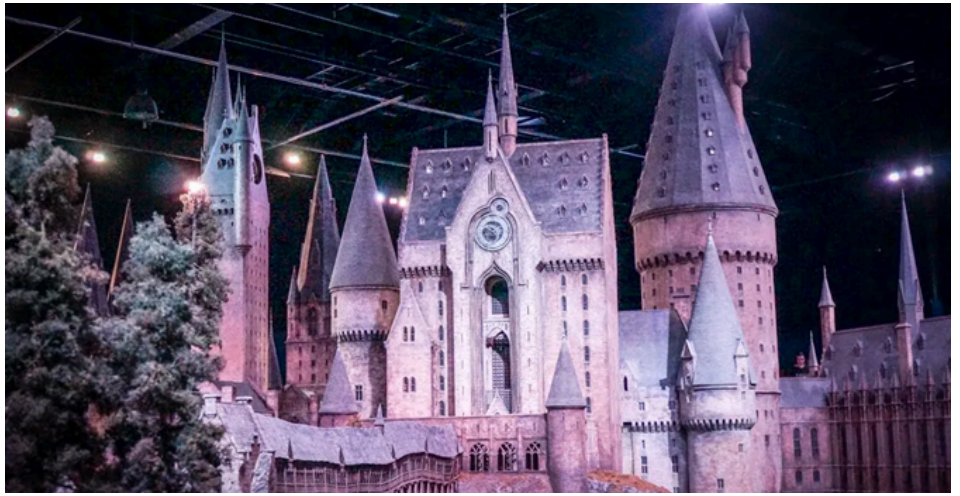
A arquitetura no universo de Harry Potter desempenha um papel fundamental na construção da atmosfera mágica e na definição de cada espaço dentro do mundo bruxo. Os estilos arquitetônicos presentes nas diferentes edificações do cenário não apenas reforçam as características de cada local, mas também ajudam a transmitir o clima e os valores associados a eles. A seguir, são apresentados exemplos de como estilos distintos são aplicados, refletindo influências históricas e culturais que contribuem para a identidade visual e simbólica da obra.

- Castelo de Hogwarts e o Gótico Medieval

Hogwarts é uma representação icônica do estilo gótico medieval, combinando elementos como torres, arcos pontiagudos e vitrais com um toque de fantasia (Figura 47). Segundo Kanakala (2023):

> "Os elementos góticos, como arcos pontiagudos e abóbadas de nervuras, são prevalentes nos corredores, no Grande Salão e nas salas de aula de Hogwarts. Esses detalhes arquitetônicos criam uma atmosfera mágica e evocam um senso de verticalidade e grandiosidade" (Kanakala, 2023, p. 4).

Figura 47: Maquete de Hogwarts.



Fonte: *Hooked on Europa*, 2014. [31]

30 Disponível em: https://www.avmakers.com.br/blog/truques-da-cenografia-magica-de-hogwarts-em-harry-potter

31 Disponível em: https://www.hookedoneurope.com/hogwarts-castle/

- O Ministério da Magia e o Art Déco

O design do Ministério da Magia combina elementos clássicos com influências do Art Déco, refletindo a sofisticação e mistério do mundo bruxo. O uso de mármore negro e verde escuro, linhas geométricas, simetria e detalhes ornamentais típicos do *Art Déco* destacam-se no design do espaço, criando uma atmosfera austera e refinada (Figura 48). A iluminação suave e materiais luxuosos, como mármore e metais, reforçam a opulência e elegância, alinhando-se ao movimento artístico das décadas de 1920 e 1930, que combina modernidade e estética sofisticada. Kanakala (2023) explica:

> "O estilo *Art Déco* do Ministério da Magia foi escolhido para transmitir a grandiosidade e a opressão burocrática do local. Elementos como os azulejos verdes nas paredes reforçam a sensação de monumentalidade e autoridade" (Kanakala, 2023, p. 6)

Figura 48: O Ministério da Magia.

Fonte: Harry Potter Wiki. [32]

- Hogsmeade e a Arquitetura Vernacular

Hogsmeade foi inspirada no estilo rústico e medieval inglês, refletindo características da arquitetura vernacular daquela região, como o uso de materiais como pedra, madeira e telhas de ardósia, adaptação ao clima frio como telhados inclinados e pequenas janelas. Além disso, suas ruas estreitas e edifícios com formas irregulares sugerem um planejamento espontâneo e uma tradição construtiva transmitida ao longo do tempo. Embora fictícia, Hogsmeade representa uma idealização de uma vila vernacular adaptada ao universo mágico de Harry Potter (Figura 49). De acordo com Cindioglu (2018):

> "Hogsmeade foi desenhada para criar uma sensação de acolhimento, enquanto mantém um toque de peculiaridade mágica, alinhando-se ao tom da narrativa" (Cindioglu, 2018, p. 4).

Figura 49: Hogsmeade.

Fonte: Harry Potter fandom. [33]

32 Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/wiki/British_Ministry_of_Magic_lifts

33 Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/

- Rua dos Alfeneiros e os Subúrbios.

A representação dos subúrbios na Rua dos Alfeneiros (Privet Drive) contrasta fortemente com os cenários fantásticos de Hogwarts. Ela é um exemplo clássico dos subúrbios residenciais ingleses, surgidos com a expansão urbana do século XX. Com casas unifamiliares geminadas ou independentes, fachadas de tijolo, telhados inclinados e pequenos jardins, o bairro reflete a busca da classe média por funcionalidade e tranquilidade (Figura 50 e Figura 51). No universo de Harry Potter, a Rua dos Alfeneiros simboliza a monotonia do mundo trouxa, contrastando com a riqueza e a magia vibrante de Hogwarts. Segundo Kanakala (2023):

> "A simplicidade e a ordem das casas suburbanas destacam-se como um contraponto à complexidade mágica de Hogwarts, reforçando o contraste entre os dois mundos de Harry" (Kanakala, 2023, p. 5)

Figura 50: Rua dos Alfeneiros, 4 em Harry Potter e a Pedra Filosofal.

Fonte: Pinterest, [34]

Figura 51: Picket Post Close, em Bracknell, Berkshire, no Reino Unido, rua usada como cenário em Harry Potter e a Pedra Filosofal.

Fonte: Pinterest, [35] .

Além dessas características arquitetônicas, diversas locações no Reino Unido foram utilizadas para capturar a atmosfera descrita nos livros. Craig (2011) enfatiza:

> "As locações reais foram escolhidas cuidadosamente para equilibrar autenticidade histórica com elementos fantásticos. Essas escolhas adicionaram profundidade visual e uma sensação de verossimilhança ao mundo mágico" (CRAIG, 2011).

Essas locações reais foram complementadas por cenários construídos em estúdio e efeitos digitais, resultando em uma experiência visual única através da integração entre locações reais e design de produção. Alguns desses cenários foram:

34 Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/11822017765793418/

35 Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/11822017765793418/

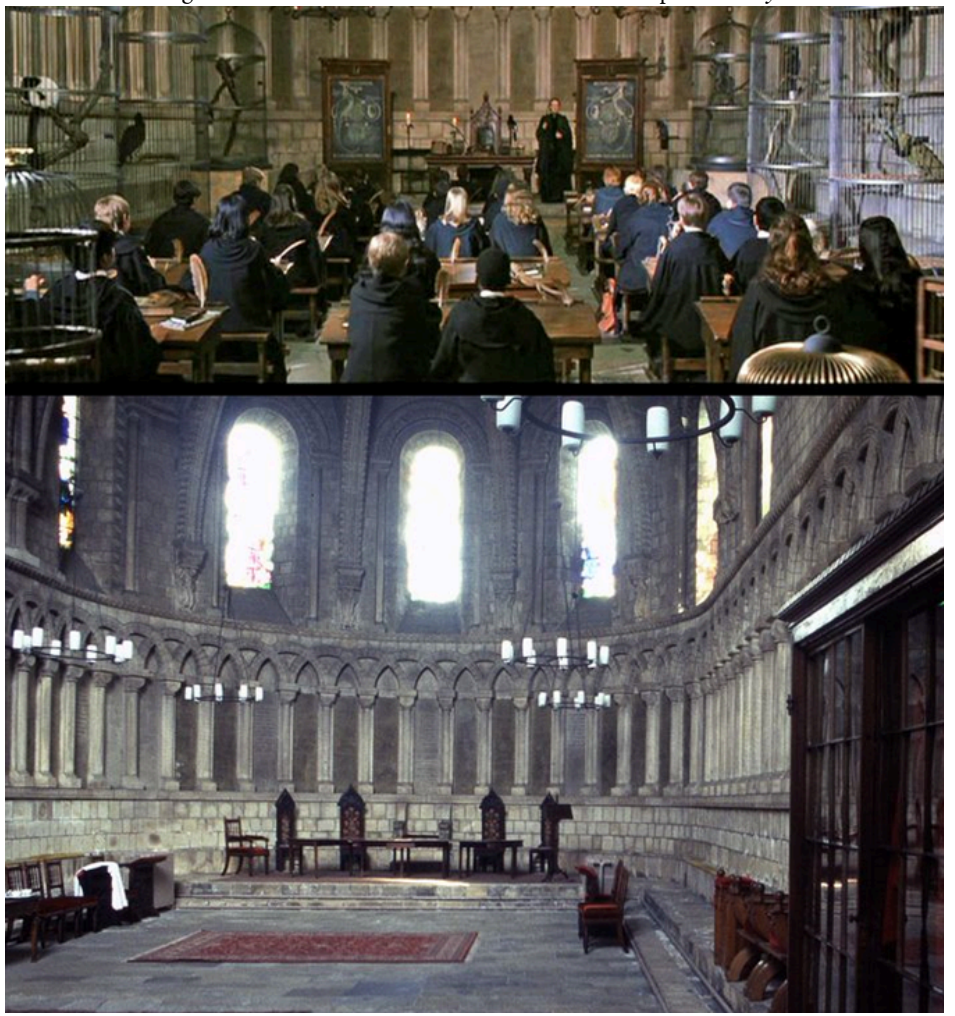
- Catedral de Gloucester: A Catedral de Gloucester foi utilizada como locação para os corredores de Hogwarts (Cindioglu, 2018) (Figura 52).

Figura 52: Catedral de Gloucester, cenário de Harry Potter.

Fonte: *Life well wandered.* [38]

- Catedral de Durham: A Catedral de Durham serviu como inspiração para as torres e o pátio da escola (Figura 53).

Figura 53: Catedral de Durham como cenário para *Harry Potter*.



Fonte: *Harry Potter Places*, 2009. [39]

38 Disponível em: https://lifewellwandered.com/harry-potter-filming-locations-gloucester-cathedral/

39 Disponível em: https://harrypotterplaces.com/

- Castelo de Alnwick: O Castelo de Alnwick serviu de palco das aulas de voo em vassouras no primeiro filme (Figura 54).

Figura 54: Castelo de Alnwick, cenário de Harry Potter.

Fonte: *Harry Potter Places*, 2009. [40]

- Universidade de Oxford: Na Universidade de Oxford, foram utilizados diversos espaços como cenários pra os filmes de Harry Potter, como a *Bodleian Library* (Figura 55), *New College Cloisters* (Figura 56), e a *Christ Church College* (Figura 57).

Figura 55: Bodleian Library cenário da enfermaria em Harry Potter e a Pedra Filosofal.

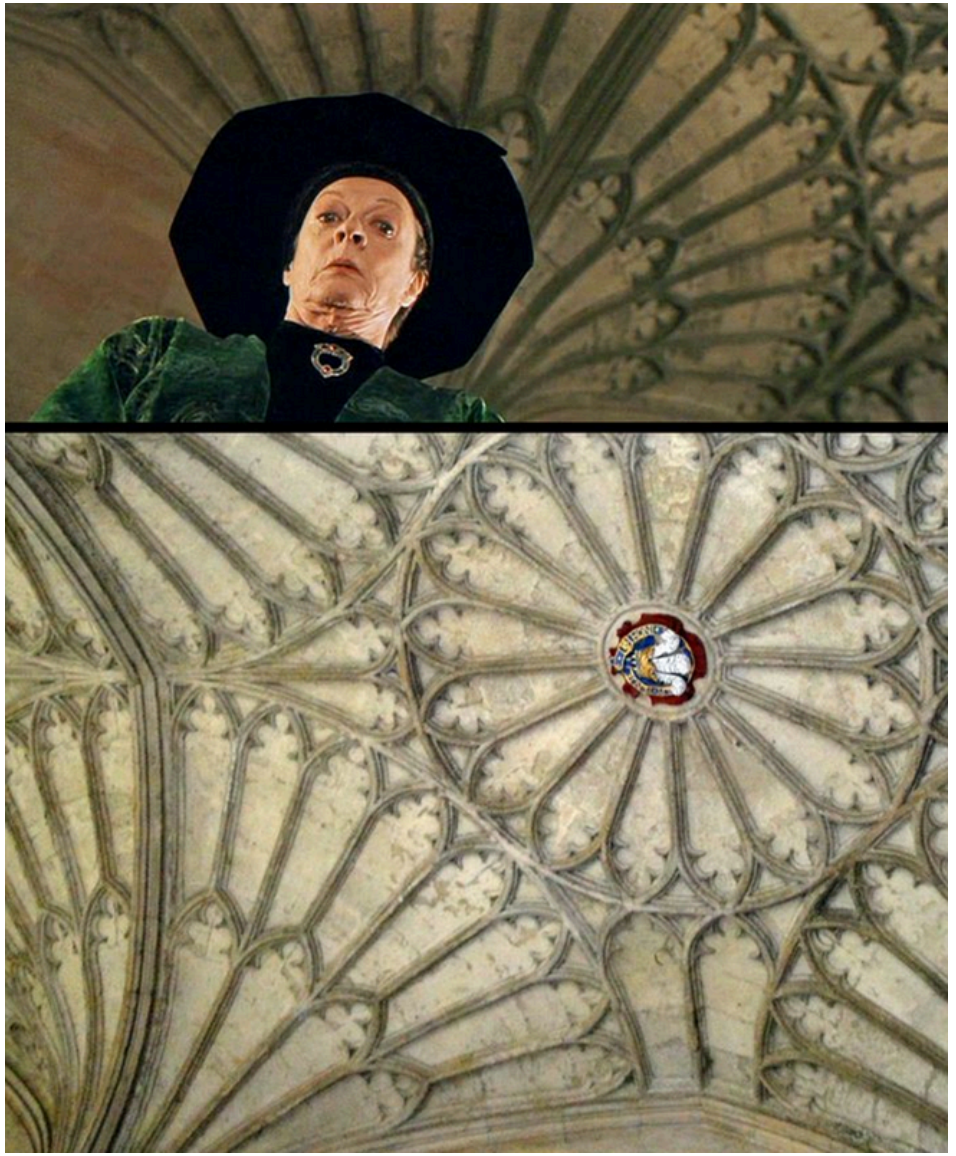
Fonte: *Harry Potter Places,* 2009. [40]

40 Disponível em: https://harrypotterplaces.com/

Figura 56: *Cloisters of Oxford's "New College"* como cenário para Harry Potter e o Cálice de Fogo.

Fonte: Harry Potter Places, 2009. [40]

Figura 57: *Christ Church College* como cenário dos filmes de Harry Potter.



Fonte: Harry Potter Places, 2009. [40]

- Estúdio Leavesden: Local onde cenários icônicos como o Grande salão (Figura 58), A floresta proibida (Figura 59) e o Beco diagonal (Figura 60) foram construídos.

Figura 58: O Grande Salão, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden.

Fonte: *Warner Brothers.* [41]

Figura 59: A floresta proibida, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden

Fonte: *Warner Brothers.* [41]

Figura 60: OBeco diagonal, cenário dos filmes de Harry Potter construído no Estúdio Leavesden.

Fonte: *Warner Brothers.* [41]

Desse modo, a adaptação cenográfica de Harry Potter demonstra como o design de produção pode transcender o papel de pano de fundo, tornando-se um elemento essencial para a imersão e a narrativa. Stuart Craig e sua equipe criaram cenários que não apenas capturaram o espírito dos livros, mas também enriqueceram a experiência cinematográfica. A arquitetura, com suas influências históricas e simbolismos, desempenhou um papel crucial, consolidando Harry Potter como um sucesso de público do cinema contemporâneo.

41 Disponível em: https://www.wbstudiotour.co.uk/explore-the-tour/sets.

Capítulo 5

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

5. A Série "Corte de Espinhos e Rosas"

A Série de livros "*Corte de Espinhos e Rosas*" foi escrita por Sarah. J. Maas, autora norte-americana renomada no gênero da fantasia, conhecida por criar mundos ricamente detalhados e personagens cativantes. Sua primeira série, '*Trono de Vidro*", lançada em 2012, estabeleceu seu nome no cenário literário. A saga se passa no mundo fictício de Erileia e acompanha Celaena Sardothien, uma jovem assassina em um mundo repleto de magia e intrigas políticas, evoluindo para uma trama épica envolvendo reinos, poderes ancestrais e heroísmo.

Outra obra de destaque é "*Cidade da Lua Crescente*" (*Crescent City*), uma série voltada ao público adulto que mistura fantasia urbana com mitologia, ação e romance. A história segue Bryce Quinlan, uma jovem que busca justiça e enfrenta forças sobrenaturais em Lunathion, uma metrópole habitada por humanos, feéricos e outros seres fantásticos.

Entretanto, foi a série "*Corte de Espinhos e Rosas*" (*A Court of Thorns and Roses* ou *ACOTAR*) que consolidou Sarah J. Maas como uma das principais autoras da fantasia contemporânea. (Figura 61)

Figura 61: Obras de Sarah J. Maas

Figura 61: *Skoob*, editado pela autora. [42]

42 Disponível em: https://www.skoob.com.br/autor/8285-sarah-j-maas

A série "*Corte de Espinhos e Rosas*" se passa em um mundo dividido por uma antiga muralha mágica, que separa os humanos dos feéricos. Nele, a jovem humana Feyre Archeron vive à margem da sobrevivência com sua família e ao matar um lobo na floresta, descobre que a criatura era, na verdade, um feérico disfarçado. Como punição pelo assassinato do féerico, é levada para além da muralha, à Corte Primaveril, onde passa a conviver com seres imortais liderados por Tamlin, o Grão-Senhor. Lá, ela descobre a existência de uma maldição que assola as cortes feéricas, imposta por Amarantha, uma tirana que domina o Norte sob o disfarce de um tratado de paz.

Determinada a libertar aqueles que a acolheram, Feyre se submete a três provações brutais "Sob a Montanha", o reino subterrâneo de Amarantha, onde o medo e a violência reinam. Durante essas provas, ela conhece Rhysand, Grão-Senhor da Corte Noturna, com quem faz um pacto que mais tarde será decisivo para o desenrolar da narrativa. Ao vencer os desafios, Feyre quebra a maldição, mas perde a vida. Em um ato conjunto, os Grão-Senhores de todas as cortes a trazem de volta, agora como uma feérica.

Mesmo livre, Feyre retorna à Corte Primaveril marcada por traumas físicos e psicológicos. Confinada por um ambiente que tenta protegê-la de forma sufocante, ela é chamada por Rhysand para cumprir o pacto feito anteriormente. Assim, é levada à Corte Noturna, onde descobre a existência de Velaris, uma cidade protegida da guerra e da destruição.

Lá, Feyre passa a conviver com a "Corte dos Sonhos", formada por personagens importantes como Cassian, Azriel, Mor e Amren, que desempenham papéis estratégicos na política e na defesa de Prythian.

Enquanto Feyre se reestrutura e compreende melhor sua nova condição, o Rei de Hybern prepara o retorno de um império feérico autoritário. Ele busca usar o Caldeirão, uma relíquia primordial com poder de criação e destruição, para romper a muralha e subjugar os humanos novamente. Para enfrentá-lo, as cortes feéricas precisam se unir, o que leva Feyre e os membros da Corte Noturna a uma missão diplomática entre aliados relutantes.

Com a guerra cada vez mais próxima, forças antigas são convocadas — como o Entalhador de Ossos, o Suriel, Bryaxis e criaturas que vivem além das prisões e bibliotecas profundas. O conflito final contra Hybern é devastador. Mortes ocorrem em ambos os lados, e o Caldeirão se mostra instável e destrutivo. No auge da batalha, alianças frágeis, estratégias precisas e sacrifícios culminam na derrota de Hybern e na restauração do equilíbrio mágico.

Com o fim da guerra e a queda do Rei de Hybern, Prythian mergulha em um período de reconstrução, marcado não apenas pela restauração das estruturas físicas destruídas, mas também pela cura emocional e espiritual de um povo profundamente ferido. As cortes, antes divididas por intrigas e desconfiança, lentamente buscam se reconectar, tentando refazer os laços rompidos pelos séculos de tensão e pelos horrores da guerra.

Velaris, antes um segredo guardado por milênios, emerge como um símbolo vivo de resistência, beleza e esperança. A cidade, preservada do caos e da destruição pela magia de proteção tecida por Rhysand e sua Corte Interna, agora se revela ao mundo como exemplo do que pode ser protegido e cultivado mesmo diante da escuridão. Suas ruas à beira do rio Sidra, suas praças iluminadas, seus salões de arte, feiras e palácios dedicados às artes e à convivência pacífica — tudo em Velaris passa a representar a possibilidade de um futuro melhor.

Assim, a cidade se torna um refúgio para os que precisam recomeçar, abrigando não apenas os moradores originais, mas também aqueles que perderam suas casas, sua fé e seus vínculos durante os conflitos. Cada canto de Velaris, das casas às margens do rio até os pavilhões escavados na montanha, carrega agora a memória da luta e a promessa de renascimento.

5.1. Entendendo o universo de "ACOTAR": seres, celebrações e locais.

A parte prática deste trabalho tem como objetivo traduzir visualmente o universo literário de "*Corte de Espinhos e Rosas*", de Sarah J. Maas, por meio da criação de representações gráficas que explorem os espaços, seres e elementos simbólicos presentes na narrativa, com ênfase na cidade de Velaris enquanto cenário imaginário.

As imagens e representações produzidas não têm a intenção de funcionar como uma tradução literal das descrições presentes nos livros, mas sim como uma interpretação livre, baseada nas pistas fornecidas pela autora, aliadas à imaginação, ao repertório pessoal e ao conhecimento de mundo da autora deste trabalho. A proposta foi construir ambientes coerentes, que pudessem ser visualizados como plausíveis e funcionais caso existissem no mundo real ou fossem adaptados para mídias audiovisuais, respeitando a essência mágica e fantástica do universo em que se inserem.

Para isso, foram elaborados mapas, ilustrações conceituais, estudos de tipologia urbana, plantas, cortes e perspectivas, além de representações de criaturas, locais emblemáticos e festividades. Esses elementos visam dar forma ao imaginário de Prythian, criando uma leitura visual que une fantasia e lógica espacial, oferecendo ao leitor uma experiência sensorial e imersiva a partir daquilo que foi apenas sugerido nas páginas da obra.

5.1. 1. Divisão do Universo: Terras Humanas, Prythian e Hybern.

O universo de "*Corte de Espinhos e Rosas*" (Figura 62) é dividido em três grandes territórios: as Terras Humanas, Prythian e Hybern, cada um com características distintas que influenciam diretamente a narrativa.

Figura 62: Mapa do Universo de "ACOTAR".

Fonte: "*Corte de Chamas Prateadas*".

As Terras Humanas ocupam o sul do continente e são separadas de Prythian por um muro mágico. Esse território é marcado por limitações políticas, escassez de recursos e o medo constante do mundo feérico, refletindo séculos de dominação e desconfiança.

Ao Norte, encontra-se Prythian, lar dos feéricos e dividido em sete cortes — Primaveril, Estival, Outonal, Invernal, Diurna, Noturna e Crepuscular. Cada corte possui características próprias e é governada por um Grão-Senhor. É em Prythian que se desenrolam os principais eventos da série, com destaque para a diversidade de ambientes mágicos e rituais que compõem seu território.

Mais isolada, Hybern é uma ilha a oeste do continente, governada por um rei que rejeita a paz estabelecida após a guerra. É uma potência hostil, voltada à retomada do domínio sobre os humanos e à destruição do equilíbrio entre os reinos. Esses três territórios formam a base do mundo criado por Sarah J. Maas, sustentando as relações de poder, conflito e magia que atravessam toda a narrativa.

5.1.2. Os habitantes.

No universo de '*Corte de Espinhos e Rosas"*, há uma diversidade de povos e raças, que podem ser agrupados de acordo com sua natureza, origem ou papel. Abaixo, segue uma lista com os principais tipos de seres mencionados ao longo da série:

- Humanos:

São descendentes dos humanos escravizados pelos feéricos. Após a guerra, passaram a viver separados, com dificuldades e ameaças de criaturas mágicas. São iguais aos humanos do mundo real, com diversidade de características físicas. No entanto, são geralmente mais magros e pálidos devido às condições precárias de vida. (Figura 63)

43 Disponível em: https://www.tumblr.com/nottheleavesarecinders/644305065591652353/acofs-prythian-map-appreciation-post.

Figura 63: Feyre como humana.

Fonte: Elaboração Própria, 2025

Figura 64: Feyre como Grã-Féerica

Fonte: Elaboração Própria, 2025

- Féericos

- Grão-Féericos: São considerados a elite dos feéricos. Pois são os mais poderosos, governam as Cortes e possuem habilidades únicas. Se parecem com humanos, porém extremamente belos, mais altos, mais fortes , com olhos brilhantes e orelhas pontudas (Figura 64). Os poderes variam conforme a Corte, mas podem incluir telecinese, manipulação de elementos, teletransporte, cura acelerada e mais.

- Féericos menores: São feéricos menos poderosos, que vivem nas Cortes, mas não têm status de nobreza. A aparência é variável, alguns parecem humanos, outros têm traços místicos que muda de acordo com seu tipo (orelhas pontudas, pele colorida, garras, escamas.). Os poderes são muito mais limitados que os Grão-Feéricos, mas ainda podem ter habilidades mágicas menores. (Figura 65)

Figura 65: Féerico menor, do tipo espectro d'água.

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Criaturas Féericas/Míticas:

São entidades de poder superior, muitas vezes além da compreensão dos demais povos.

- Bogge: É uma entidade sombria que pode mudar de forma e aterrorizar suas vítimas. A aparência é indescritível, visto que cada pessoa o vê de forma diferente, geralmente como seu pior medo.

- Naga: São criaturas feéricas que combinam feições humanas e animais. Têm pele escamosa, como cobras e dentes afiados, além de serem ágeis, brutais e gostarem de caçar. (Figura 66)

Figura 66: Naga

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Verme de Middengard – Monstro que vive em túneis subterrâneos. Não possui olhos, mas é extremamente perigoso, sendo guiado apenas pelo olfato e pela vibração. Possui corpo longo e escamoso, com mandíbulas

gigantes, além de se mover muito rápido, atacando presas com precisão. (Figura 67)

Figura 67: Verme de Middengard

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Puca: É um ser metamorfo que usa ilusões para atrair vítimas. Costuma se apresentar como alguém que a vítima ama para enganá-la.

- Attor: É uma criatura híbrida entre várias raças feéricas, descrita como asqueroso, com asas de morcego, pele fina e um sorriso medonho. Ele serve como espião e mensageiro dos vilões, sendo astuto e cruel. (Figura 68)

Figura 68: O Attor

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Seres antigos e divindades:

- O Suriel: É uma das criaturas mais misteriosas e icônicas da série. Apesar de sua aparência, ele não é um vilão. É uma criatura antiga que habita Prythian, conhecido por saber quase tudo sobre o mundo, incluindo segredos e profecias. Ele é neutro, não serve a nenhuma Corte e não toma partido, apenas revela informações quando capturado. Sua aparência é alta e esquelética, tem a pele acinzentada e esticada sobre ossos, como se estivesse morto há séculos. Usa um manto esfarrapado e tem dentes pontiagudos e um sorriso macabro, além olhos brilhantes, que exalam o saber de tudo. (Figura 69)

- Bryaxis – É uma entidade antiga e sombria que vive presa no fundo da Biblioteca da Corte Noturna. A aparência nunca é descrita completamente. Apenas se sabe que sua forma é feita de pura escuridão e sombras, e aqueles que a veem sentem medo absoluto. (Figura 70)

- A Tecelã: É uma criatura ancestral à Prythian que vive isolada na floresta. Ela é cega, mas tem sentidos aguçados e caça qualquer coisa que entre em sua cabana. Parece uma mulher comum à primeira vista, mas sua verdadeira forma é monstruosa. Tem pele pálida e cabelos longos, além disso, é descrito que fede à morte porque se alimenta de carne feérica e humana. (Figura 71)

Figura 69: O Suriel

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 70: Bryaxis

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 71: A Tecelã

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Entalhador de Ossos: É um ser imortal e enigmático que está na Prisão. Ele pode ver o futuro e revelar segredos desde que haja algo em troca, além de ser imortal. Sua forma muda de acordo com quem o vê.

- A Mãe: É vista como uma figura benevolente e ligada à criação e ao equilíbrio do mundo. Muitos feéricos e até humanos acreditam nela como uma espécie de divindade superior e algumas bênçãos e orações são dirigidas a ela, especialmente em momentos de grande necessidade, visto que costuma ser associada ao conceito de destino, proteção e providência.

- Koschei: É uma entidade imortal e ancestral que habita uma ilha congelada ao leste de Prythian. É descrito como uma figura de aparência cadavérica, capaz de manipular mentes e influenciar eventos à distância.

- O Caldeirão – Ele é apresentado na narrativa como uma entidade cósmica de natureza primordial, responsável por moldar o mundo e dar origem aos feéricos. Dotado de um poder imensurável, é capaz de criar e destruir vida, conceder habilidades e transformar a essência de seres vivos. Embora possua uma forma física — descrita como um grande caldeirão de ferro preto, pleno de energia pura e caótica — sua presença ultrapassa os limites materiais.

Assim, a proposta de representação visual desenvolvida parte da ideia de que, sendo o criador do mundo e de todas as coisas, o Caldeirão mantém uma conexão simultânea com a terra e com o céu. Essa relação é traduzida por sua inserção sobre uma ponte em meio a uma montanha — um espaço de travessia e transição. Além disso, ainda que sua natureza seja essencialmente cósmica, a forma física se faz presente na narrativa em momentos cruciais, como nos episódios em que Elain, Nestha e Briallyn são lançadas nele, justificando sua materialidade simbólica no formato de um caldeirão, como descrito pela autora. . (Figura 72)

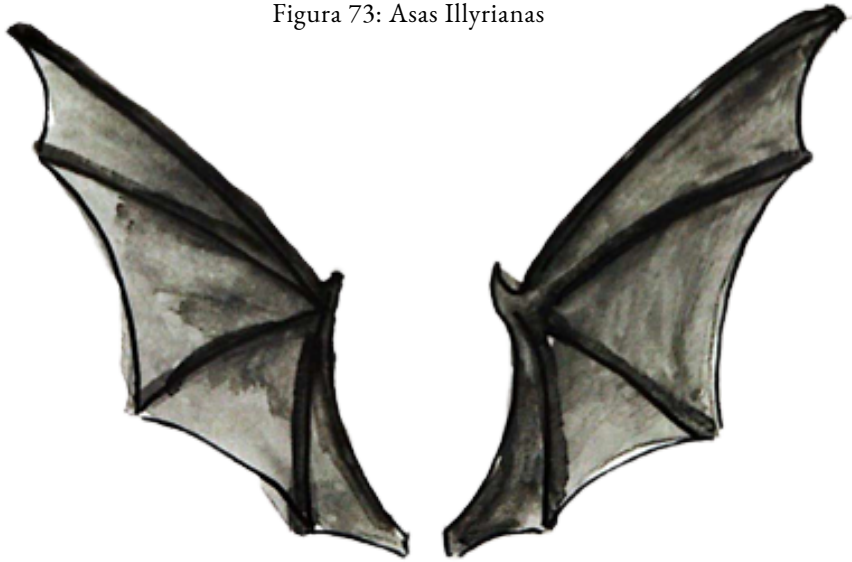
Figura 72: O Caldeirão

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

·Outros povos mencionados:

- Illyrianos: São guerreiros alados que vivem isolados nas montanhas da Corte Noturna. Na aparência são altos, musculosos, com asas de couro parecidas com as de morcegos (Figura 73). São extremamente fortes fisicamente, voam e têm habilidades de luta sobre-humanas. Alguns possuem magia, mas é raro. A sociedade é patriarcal e brutal, as mulheres Illyrianas são frequentemente privadas do direito de voar (sofrem mutilação das asas ao completarem a maior idade.)

Figura 73: Asas Illyrianas



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Serafins: São uma raça misteriosa com poucas informações sobre. Possuem asas de penas, diferente dos Illyrianos, além de serem altos e esguios. (Figura 74)

Figura 74: Asas Serafins

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

5.1.3. Os festivais féericos.

Os festivais féericos celebram a conexão entre magia, natureza e tradição, marcando momentos de renovação, poder e comunhão entre os povos de Prythian.

- Calanmai:

É um festival que celebra o início da primavera e a renovação da magia feérica. O Grão-Senhor da Corte Primaveril precisa canalizar poder em um ritual ligado à fertilidade.

- Solstícios e equinócios:

Datas comemoradas com festas feéricas celebradas nas diferentes cortes. O Solstício de Inverno é um momento íntimo e familiar. Já o Solstício de Verão é mais extravagante e cheio de danças. Eles mostram a conexão dos feéricos com a natureza e a magia cíclica.

- Queda das estrelas

É um evento natural e mágico que ocorre uma vez por ano em Velaris. Durante a noite, estrelas caem do céu como meteoros brilhantes, criando um espetáculo deslumbrante. É um momento especial para os habitantes de Velaris, que se reúnem para assistir ao fenômeno.

5.1.4. Artefatos de relevância narrativa.

No decorrer da narrativa, alguns artefatos de valor simbólico ganham destaque por sua ligação direta com a história, a magia e os conflitos do universo de Prythian, representando tanto poder quanto memória.

- O olho de Lucien

Um olho artificial metálico e mágico que substitui o original perdido em um confronto. Foi dado a ele na Corte Outonal, mas há teorias de que a magia vem de Helion, Grão-Senhor da Corte Diurna. Permite enxergar além do normal, possivelmente vendo magia, ilusões ou verdades ocultas. Tem a aparência metálica e reluzente, parecendo captar coisas que outros não percebem. (Figura 75)

Figura 75: O olho de Lucien

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- O Anel de Amarantha (Olho de Jurian)

É um anel que contém o olho real de Jurian, um personagem importante para o desenrolar da história, preservado por magia. Feito por Amarantha para vigiar e torturar Jurian após sua derrota. O olho continua "vivo" dentro do anel, vendo tudo ao redor. (Figura 76)

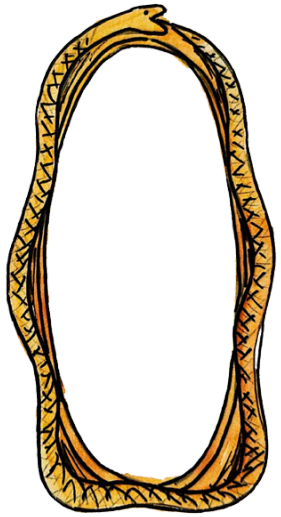
Figura 76: Anel de Amarantha contendo o olho de Jurian

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Espelho Oroboros

É um objeto místico guardado na Corte dos Pesadelos (Parte da corte noturna). Ele mostra a verdadeira essência de quem o olha – seus medos, traumas e tudo o que são. A maioria enlouquece ao vê-lo, pois não suporta a própria verdade. (Figura 77)

Figura 77: Oroboros



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

5.1.5 Locais de relevância narrativa.

- Sob a montanha.

Sob a Montanha é um espaço subterrâneo e sombrio, dominado por Amarantha durante seu reinado sobre Prythian. O ambiente é formado por túneis, câmaras e salões escavados na rocha. É nesse local que Feyre é mantida prisioneira e ocorrem as três tarefas impostas a ela. A primeira acontece diante de uma arena, observada do trono por Amarantha, e envolve um labirinto onde se encontra o Verme de Middengard. (Figura 78)

Figura 78: Verme de Middengard morto por Feyre ao fim da primeira tarefa.

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Acampamento Illyriano

O acampamento Illyriano é um espaço isolado em uma planície rochosa nas montanhas, com tendas simples, projetado para o treinamento intenso dos guerreiros alados. O terreno é difícil de atravessar, com grandes áreas abertas e campos de treino onde os Illyrianos praticam suas habilidades de combate, principalmente o uso de armas e voo. (Figura 79)

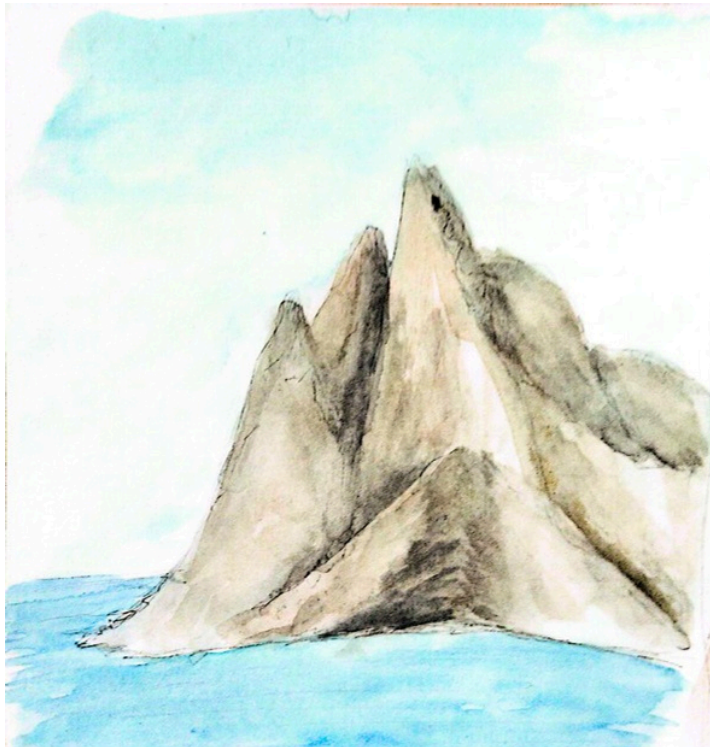
Figura 79: Acampamento Illyriano

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- A Prisão

A prisão de Velaris é uma estrutura sombria e imponente situada em uma montanha isolada, na costa, perto do mar. Construída na pedra da montanha, a prisão é de difícil acesso, com uma localização remota, o que a torna um local perfeito para manter prisioneiros perigosos. Suas celas são pequenas, frias e úmidas, e o ambiente é opressor, com pouca ou nenhuma luz natural. (Figura 80 e Figura 81)

Figura 80: A Prisão



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 81: Cela do Entalhador de Ossos

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- O Chalé da Tecelã:

O chalé da Tecelã é uma construção isolada, localizada em uma floresta remota, com paredes brancas desgastadas pelo tempo. A estrutura possui uma janela pequena, sob a qual há uma pilha de lenha cortada, próximo a um poço. O telhado é feito de sapê, mas com uma peculiaridade: as fibras são de cabelos humanos, o que adiciona um tom sinistro ao ambiente. (Figura 82)

Figura 82: O Chalé da Tecelã

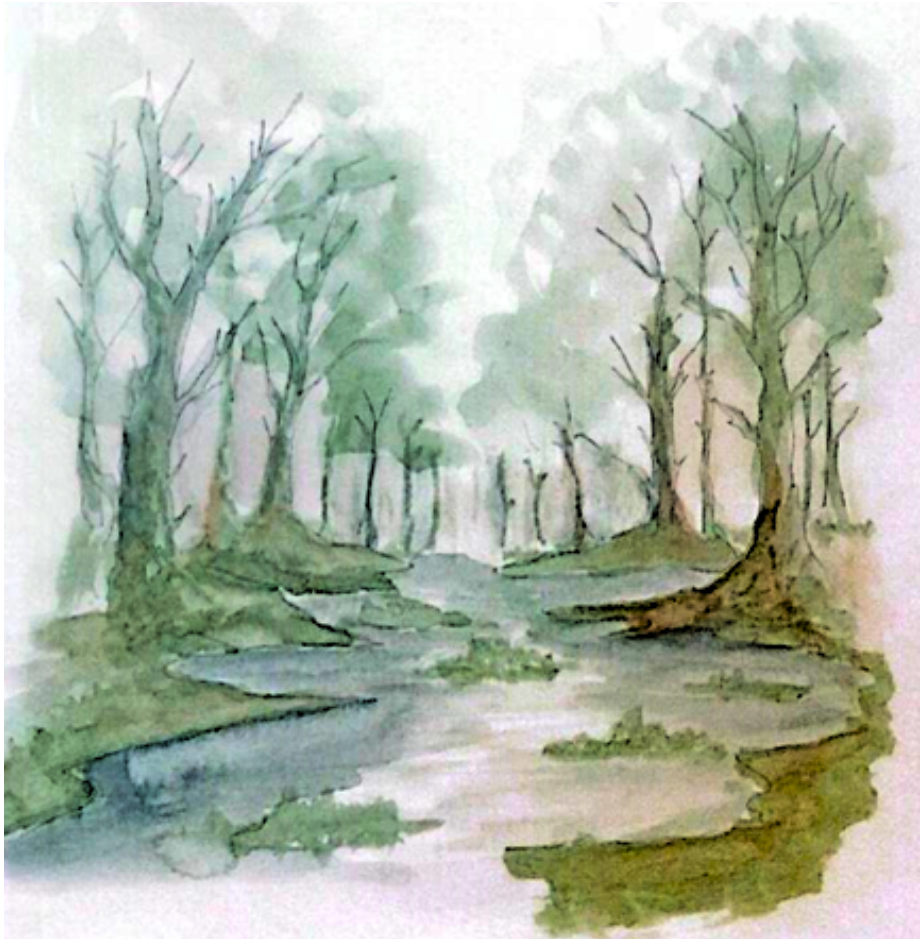
Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Pântano de Oorid

O Pântano de Oorid é uma região sombria e isolada situada no Meio, uma área misteriosa e proibida de Prythian. Originalmente, Oorid era um local sagrado onde guerreiros eram sepultados, mas com o tempo se transformou em um lugar de trevas, habitado por féericos perigosos. O

pântano também esconde a Máscara dos Tesouros Nefastos, um artefato poderoso e perigoso. Devido à sua natureza traiçoeira e à presença de criaturas ameaçadoras, Oorid é um lugar evitado por todos, exceto por aqueles que buscam poder ou enfrentam desafios extremos. (Figura 83)

Figura 83: O Pântano de Oorid



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- O Fundo da Biblioteca

O fundo da Biblioteca da Casa do Vento é um espaço subterrâneo profundo, escuro e silencioso, acessado por uma longa escadaria. Ali vive Bryaxis, uma criatura ancestral e poderosa, envolta em sombras, cuja aparência nunca é totalmente revelada. Apesar de sua natureza aterrorizante, Bryaxis convive pacificamente com as sacerdotisas que cuidam da biblioteca. O local é carregado de mistério e simboliza o confronto com o desconhecido. É um dos espaços mais sombrios e simbólicos da Corte Noturna. (Figura 84)

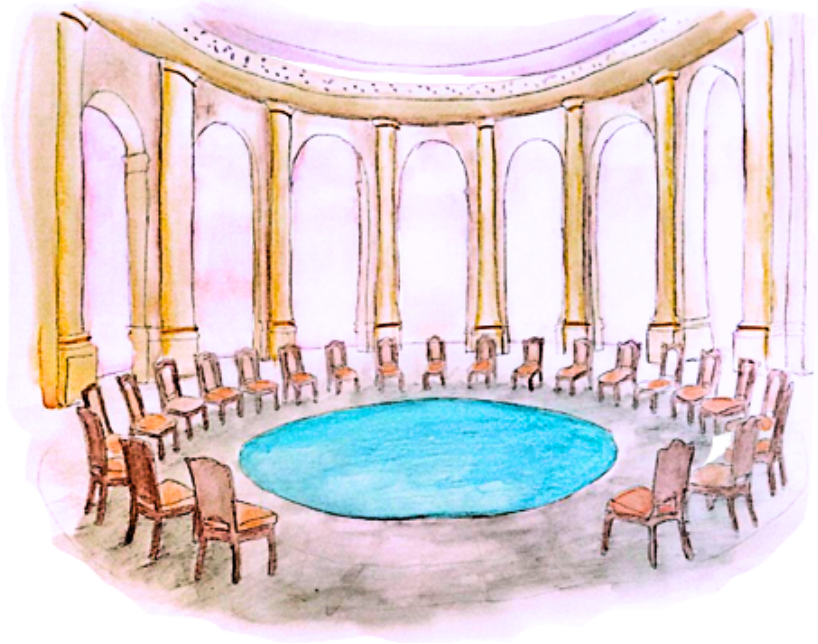
Figura 84: Fundo da Biblioteca e Bryaxis

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- A reunião dos Grão-Senhores

A reunião dos Grão-Senhores aconteceu no Palácio da Corte Crepuscular, escolhida por sua neutralidade, com o objetivo de unir as cortes contra a ameaça iminente de Hybern. A sala de reuniões, situada no ponto mais alto do palácio é envolta por amplas janelas com aberturas arqueadas que permitem uma vista deslumbrante do horizonte. Ao redor, durante o crepúsculo, há nuvens lilases banhadas pela luz suave do pôr do sol, criando uma atmosfera etérea. A sala é ampla e iluminada, com um espelho d’água circular no centro, e cadeiras de madeira acolchoadas dispostas em círculo, refletindo a tentativa de igualdade e diálogo. (Figura 85)

Figura 85: Salão de reunião da Corte Crepuscular



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

5.2. As sete cortes de Prythian.

O continente de Prythian é dividido em sete grandes cortes feéricas, cada uma com sua própria cultura, magia, geografia e forma de governo. Essas cortes coexistem lado a lado, mantendo um delicado equilíbrio político e territorial, e são lideradas por Grão-Senhores — seres poderosos que governam com autoridade quase absoluta em seus domínios. (Figura 86)

Figura 86: Divisão das Cortes de Prythian

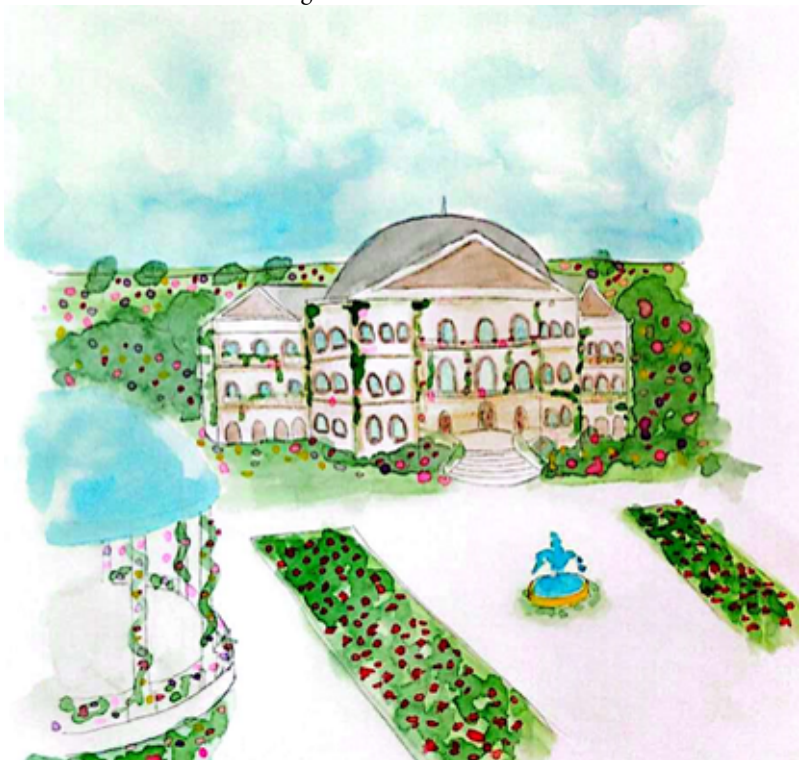
Fonte: Corte de Espinhos e Rosas, editado pela autora, 2025.

A seguir, são apresentadas as particularidades de cada uma, com base em descrições da obra e interpretações visuais produzidas neste trabalho.

- Corte Primaveril:

Governada por Tamlin, a Corte Primaveril apresenta clima ameno e constante, com campos floridos, florestas verdes e céu claro. Inspirada em temas pastorais e bucólicos, valoriza a natureza, a música e as celebrações da fertilidade. (Figura 87)

Figura 87: Corte Primaveril



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Outonal:

A Corte Outonal, governada por Beron, é envolta por florestas em tons de dourado, vermelho e cobre. Representa um eterno outono e mantém uma estrutura social rígida, hierárquica e conservadora, com forte ênfase na honra familiar e no poder. (Figura 88)

Figura 88: Corte Outonal

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Estival:

Sob o comando de Tarquin, a Corte Estival ocupa uma região tropical e costeira, com praias de águas cristalinas e vegetação exuberante. Sua cultura é marcada por festas ligadas ao mar e à abundância, e suas edificações refletem essa riqueza. A corte valoriza a liberdade, o conhecimento e a justiça, sendo uma das mais progressistas de Prythian. (Figura 89)

Figura 89: Corte Estival

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Invernal:

Comandada por Kallias, a Corte Invernal situa-se em uma região de frio extremo, com rios congelados e lagos espelhados. Sua cultura valoriza a lealdade, a honra e o silêncio, com uma arquitetura funcional e discreta, voltada à resistência climática. É uma das cortes mais justas e protetoras, com forte senso de comunidade e solidariedade. (Figura 90)

Figura 90: Corte Invernal

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Diurna:

Helion, um dos Grão-Senhores mais poderosos e cultos, governa a Corte Diurna. Localizada em uma região quente, com desertos dourados, a corte é considerada o centro intelectual de Prythian. Sua cultura gira em torno da busca por conhecimento, magia e arte. As construções são relacionadas ao clima e abrigam bibliotecas vastas e salões de estudo. (Figura 91)

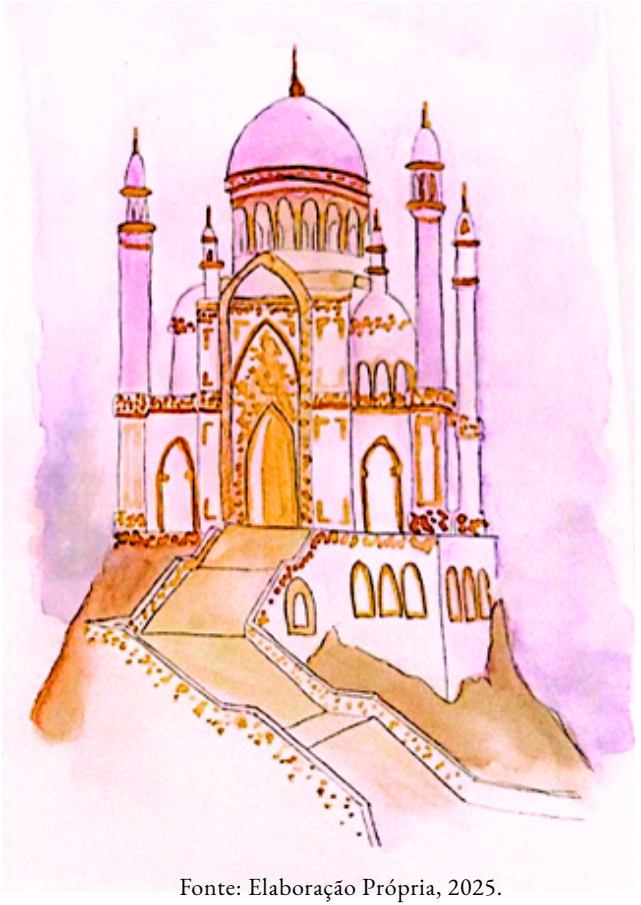
Figura 91: Corte Diurna

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Crepuscular:

A Corte Crepuscular, governada por Thesan e seu parceiro, é envolta por uma atmosfera de eterno entardecer, com céus lilases e vegetação suave. É uma das cortes mais espirituais e reservadas, associada à cura, aos rituais e à transição. (Figura 92)

Figura 92: Corte Crepuscular



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Noturna:

A Corte Noturna, governada por Rhysand, é composta por duas regiões distintas que representam lados opostos de seu território: a temida Cidade Escava e a oculta Velaris. A Cidade Escavada, está localizada no interior de uma montanha e é conhecida por sua atmosfera sombria, marcada por salões talhados na pedra, colunas escuras e um ar de opressão. É um local onde antigas tradições e estruturas de poder ainda permanecem, usado principalmente para encontros formais e jogos de influência, é por ela que a Corte Noturna é conhecida, com todas as outras cortes acreditando que a Corte Noturna se resume a ela. (Figura 93)

Em contraste, existe Velaris — uma cidade secreta, protegida por magia, que será explorada em capítulo próprio, por ser o principal cenário da parte prática deste trabalho.

Figura 93: Corte Noturna

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Capítulo 6

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

6. Velaris, cidade da luz estelar.

A escolha de Velaris como objeto central da parte prática deste trabalho se deve à sua relevância simbólica e narrativa dentro da série *"Corte de Espinhos e Rosas"*, de Sarah J. Maas. Diferente de outros espaços apresentados ao longo da história, Velaris é mais do que um cenário: ela representa um refúgio, um ideal de beleza, liberdade e resistência em meio ao caos. Sua existência protegida, escondida durante séculos por magia, faz dela um lugar quase mítico, cuja revelação ao leitor marca um ponto de virada na trama.

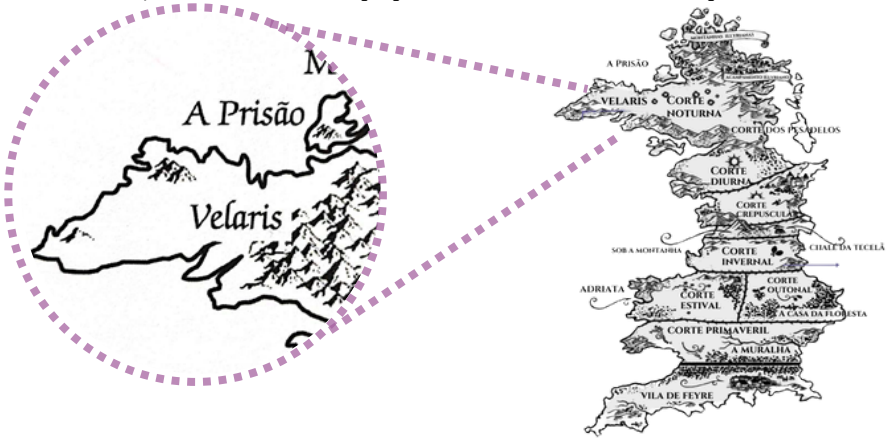
A cidade sintetiza o que há de mais poético e expressivo no universo de Prythian — com seus bairros artísticos, arquitetura encantadora e a harmonia entre natureza e urbanidade. É um espaço que valoriza a arte, a diversidade e o acolhimento, aspectos que tornam sua representação visual especialmente rica e inspiradora para a proposta deste trabalho.

Embora Velaris esteja inserida em um universo mágico, sua arquitetura parte de uma lógica espacial reconhecível, com ruas, edificações, praças e equipamentos urbanos que seguem uma racionalidade semelhante à de cidades humanas. Isso se justifica, em parte, porque seus habitantes — os Grão-Feéricos — apesar de possuírem habilidades sobrenaturais, têm corpos antropomorfizados, com dimensões e funcionalidades próximas às humanas. Assim, a cidade é construída com base em proporções, acessos e escalas compatíveis com essa forma de habitar, o que reforça a ideia de que o fantástico não está necessariamente na estrutura, mas nos detalhes.

A representação do fantástico, portanto, não se traduz em edifícios flutuantes ou geometrias irreais, mas em elementos pontuais que quebram a lógica do mundo ordinário — como o clima sempre ameno apesar da mudança de estações, a proteção invisível que envolve a cidade, o brilho do céu estrelado, e a atmosfera encantada que reveste seus espaços. Essa combinação entre o familiar e o mágico torna Velaris uma base sólida para a experimentação visual e espacial, onde a fantasia se entrelaça com a lógica arquitetônica, oferecendo ao leitor uma cidade que poderia existir.

A partir desta etapa do trabalho, inicia-se a apresentação da proposta visual para a cidade de Velaris, construída com base em uma série de estudos que buscaram traduzir, de forma coerente e sensível, os elementos espaciais sugeridos nos livros da série. O primeiro passo foi a definição da localização da cidade, considerando os mapas oficiais disponíveis na obra como base inicial, cruzando essas informações com as descrições textuais presentes nos capítulos — especialmente no que diz respeito ao rio Sidra, cuja existência e percurso são narrados nos livros, embora não apareça representado nos mapas ilustrados. (Figura 94)

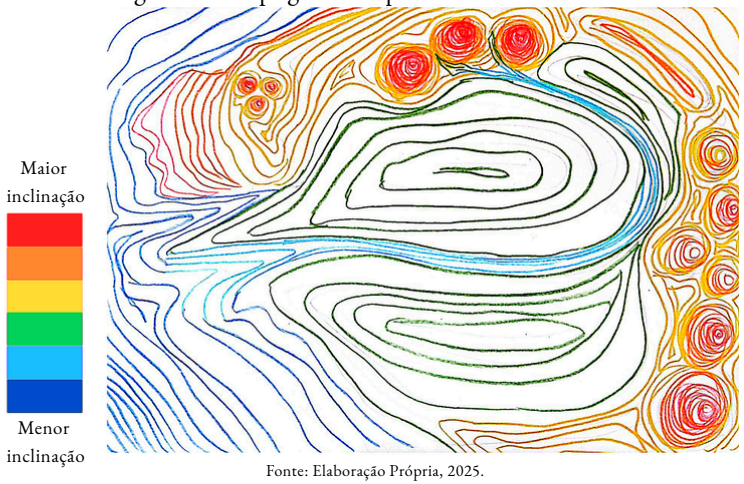
Figura 94: Localização de Velaris no mapa presente do livro Corte de Espinhos e Rosas.



Fonte: Corte de Espinhos e Rosas, editado pela autora, 2025.

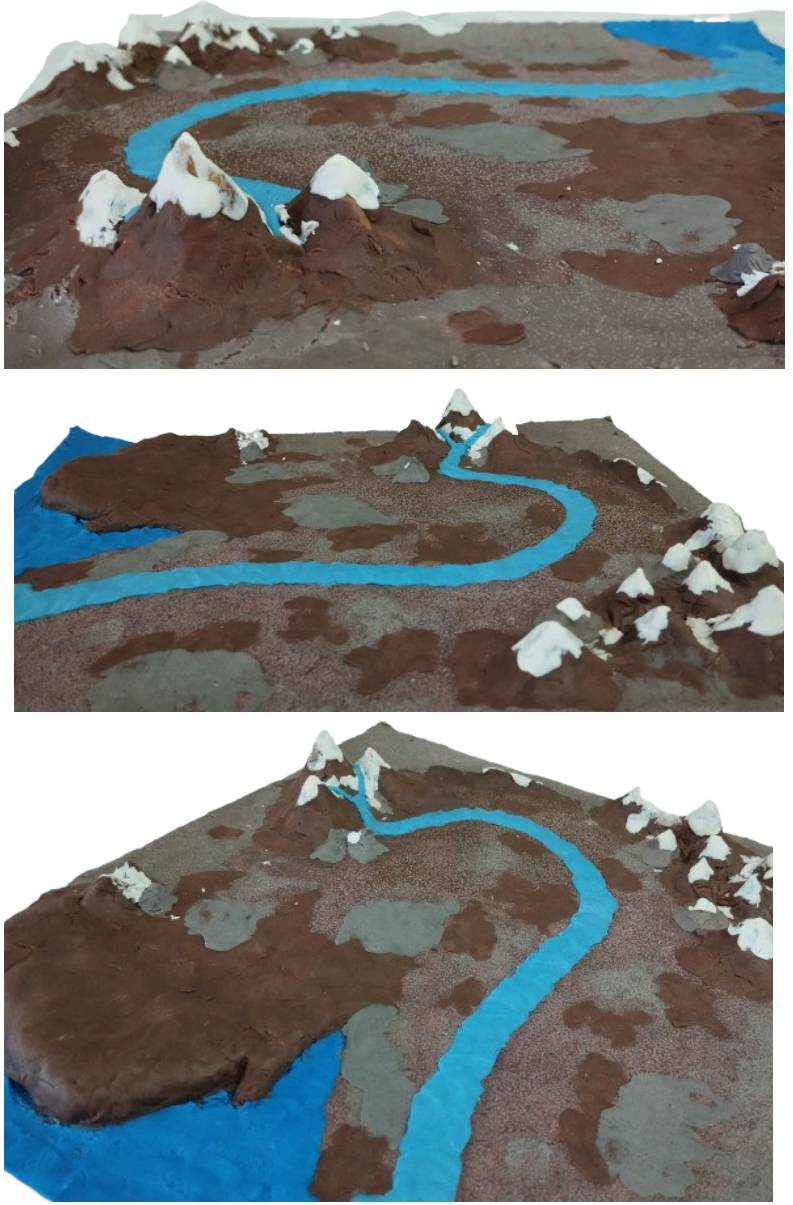
Com essas referências, foi desenvolvido um estudo topográfico que levou em consideração a presença das montanhas ao redor e o caminho sugerido do rio (Figura 95), resultando em uma maquete volumétrica que permitiu compreender melhor os níveis, proporções e relações espaciais do terreno. (Figura 96)

Figura 95: Topografia esquemática de Velaris



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

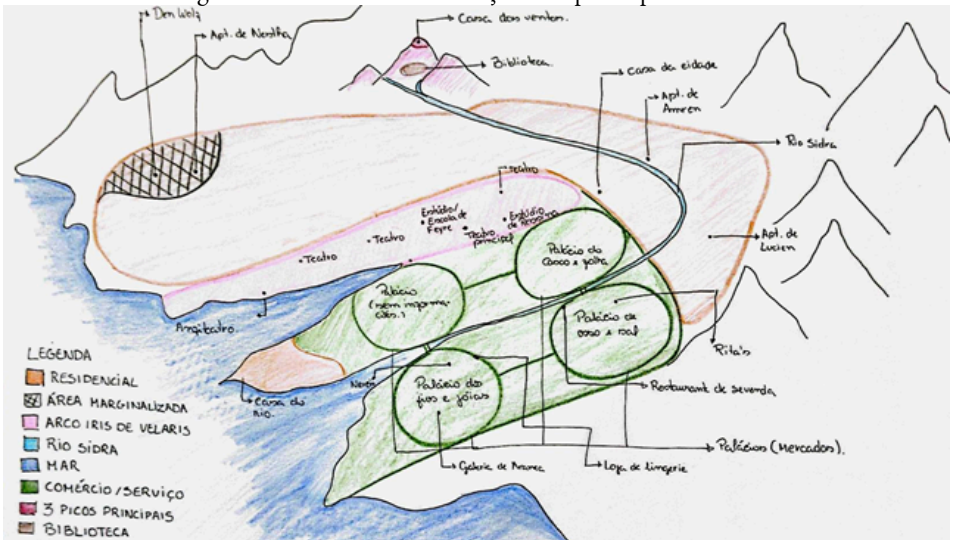
Figura 96: Estudo de maquete volumétrica de Velaris



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Em seguida, foi realizado um estudo de espacialização da cidade, dividindo-a em zonas urbanas conforme os locais destacados na narrativa, com o objetivo de posicionar os principais pontos de forma lógica, funcional e simbólica. (Figura 97)

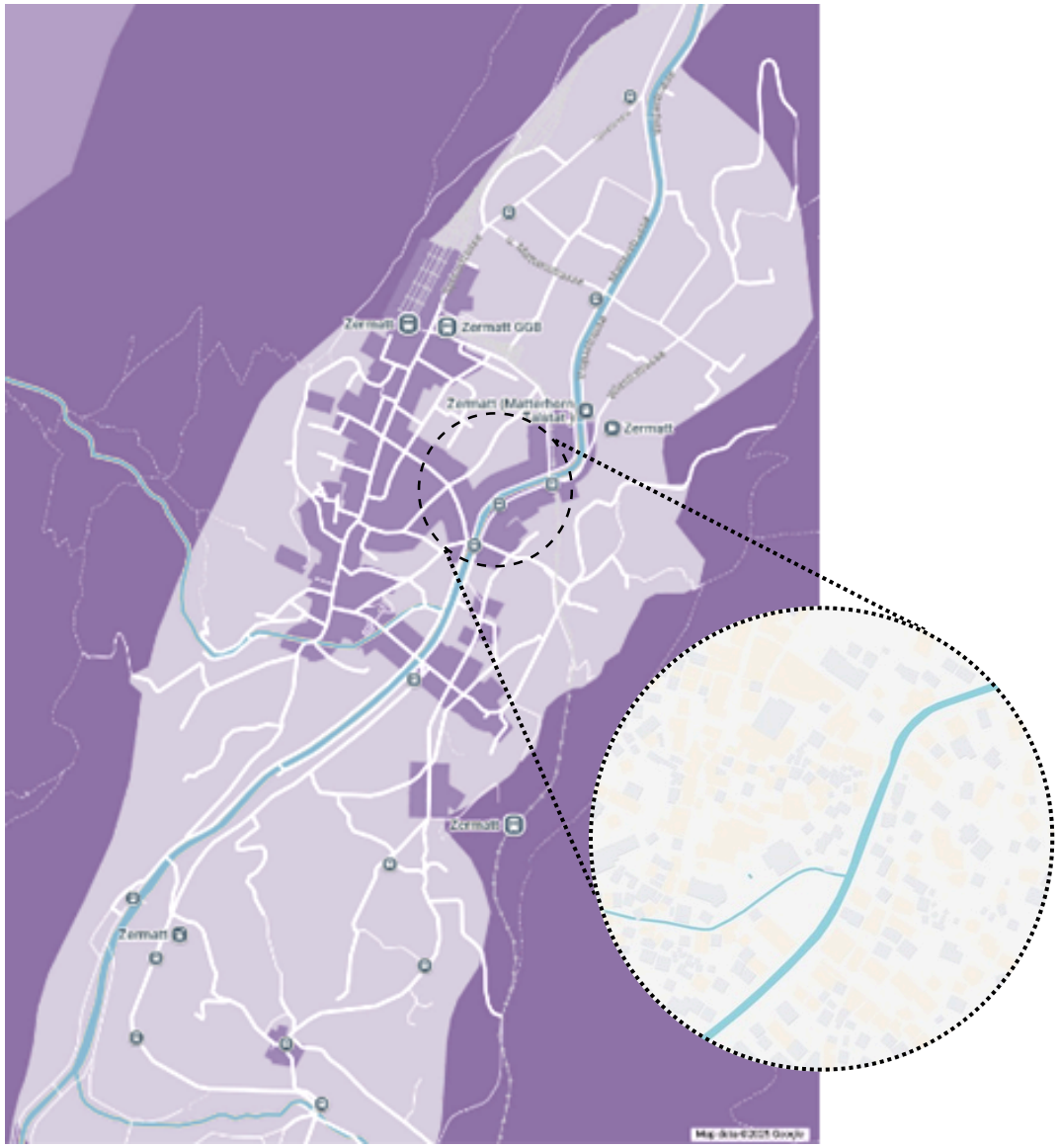
Figura 97: Estudo de localização dos principais cenários.



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

A proposta do traçado urbano de Velaris apresentada neste trabalho toma como referência a vila alpina de Zermatt, na Suíça. A escolha se justifica pelas semelhanças entre as descrições da cidade fictícia — com suas montanhas imponentes, rio sinuoso e traçado orgânico— e as características paisagísticas e urbanas de Zermatt. (Figura 98). Embora não haja confirmação oficial da autora sobre essa relação direta, a comparação é recorrente entre leitores e fãs da obra, o que reforça a pertinência dessa associação como base para a representação visual e espacial da cidade.

Figura 98: Traçado urbano de Zermatt, Suíça

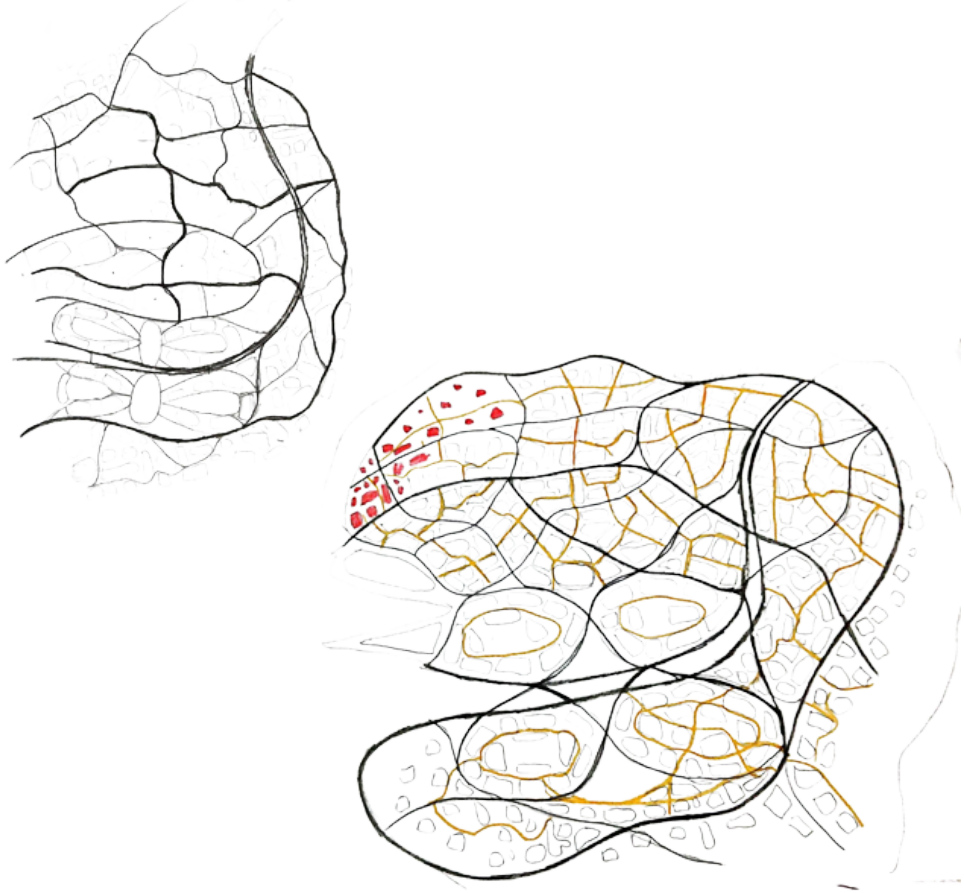


Fonte: Google My Maps, editado pela autora, 2025. [44]

44 Disponível em: https://www.google.com/maps/d/edit?hl=pt-BR&mid=1dwuW89ufLUW0LJMmrz-mG2TP7tP7K-U&ll=46.019948355802114%2C7.747530927838486&z=15

O processo foi sendo construído por meio de esboços manuais (Figura 99) até chegar a mapas conceituais de ruas e quadras (Figura 100), culminando na criação de um mapa final em aquarela — uma representação visual que busca capturar tanto a estrutura da cidade quanto sua atmosfera mágica e acolhedora. (Figura 101)

Figura 99: Processo de desenvolvimento do traçado urbano de Velaris.



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 100: Desenvolvimento das ruas e quadras de Velaris

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 101: Mapa de Velaris

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Com base nisso, foram definidas as principais características formais e materiais de Velaris, respeitando sua essência fantástica, mas mantendo um caráter arquitetônico funcional e possível. Para essa definição, além da inspiração em Zermatt (Figura 102) para o traçado urbano, foram estudadas outras cidades reais que auxiliaram na construção da atmosfera de Velaris, especialmente na escolha de cores, texturas, volumetrias e ambientações.

Cidades como Hoi An ,Vietnã (Figura 103) ; Guatapé, Colômbia (Figura 104) e Jiufen, Taiwan (Figura 105) serviram de referência para pensar em composições visuais que equilibram o lúdico com o verossímil, reforçando a ideia de uma cidade mágica, porém tangível.

Figura 102: Zemartt, Suiça

Fonte: Pinterest, 2025. [45]

Figura 103: Hoi An, Viatnã

Fonte: Pinterest, 2025. [46]

Figura 104: Guatapé, Colômbia

Fonte: Pinterest, 2025 [47]

Figura 105: Jiufen, Taiwan

Fonte: Pinterest, 2025. [48]

45 Disponível em: https://br.pinterest.com/search/pins/?q=zermatt%20sui%C3%A7a&rs=typed

46 Disponível em: https://br.pinterest.com/search/pins/?q=hoi%20an%20vietnam&rs=ac&len=8&source_id=ac_qKsVDDX9&eq=hoi%20an%20v&etslf=5273

47 Disponível em: https://br.pinterest.com/search/pins/?q=guatape%20colombia&rs=ac&len=10&source_id=ac_RfPQWc8x&eq=guatap%C3%A9%20co&etslf=6478

48 Disponível em: https://br.pinterest.com/search/pins/?q=jiufen&rs=typed

Além disso, foi realizado um estudo de visualidade da cidade, com foco na definição de fachadas e composições arquitetônicas para os diferentes tipos de edificações. Foram analisadas as possíveis configurações para casas térreas, edificações de múltiplos pavimentos e construções com usos comerciais e mistos, buscando traduzir a diversidade urbana de Velaris de forma harmônica e coerente com sua ambientação fantástica. Considerando o caráter ficcional da cidade, optou-se por uma abordagem estética que combinasse diferentes estilos arquitetônicos, como o medieval, o clássico e o eclético, incorporando ainda elementos decorativos inspirados no movimento art nouveau.

Essa escolha permitiu maior liberdade criativa e reforçou a atmosfera mágica e simbólica do lugar. Para os edifícios localizados na região do Arco-Íris de Velaris, por exemplo, foram adotadas referências formais da obra de Antoni Gaudí, com destaque para volumes orgânicos e ornamentos coloridos.

A maioria das residências foi concebida com tipologias de um a três pavimentos, mantendo uma linguagem mais simples e acolhedora, enquanto as edificações mais elaboradas e ornamentadas concentram-se nas áreas comerciais e ao longo da margem do Rio Sidra, evidenciando os pontos de maior vitalidade urbana e valor simbólico da cidade. (Figura 106)

Figura 106: Estudo de fachadas

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

6.1. Representação dos principais espaços urbanos.

As representações dos espaços urbanos de Velaris foram desenvolvidas com o intuito de dar forma visual às descrições literárias e à interpretação projetual da cidade, respeitando a proposta de uma arquitetura fantástica com fundamentos realistas. O processo teve início com desenhos feitos à mão livre, que variaram entre esboços lineares e composições aquareladas, buscando capturar a atmosfera e as características formais de cada local.

Para traduzir esses registros manuais em imagens mais próximas da linguagem visual utilizada em produtos audiovisuais — como cenários de filmes e séries — foi utilizada a plataforma de inteligência artificial *Redraw*, uma IA voltada especificamente para renderizações arquitetônicas. Por meio da ferramenta “renderizar traços”, foi possível aplicar texturas, cores e materiais aos desenhos originais, dando-lhes profundidade, escala e realismo. Essa ferramenta permite que o usuário controle o resultado, definindo quais elementos devem compor a cena final.

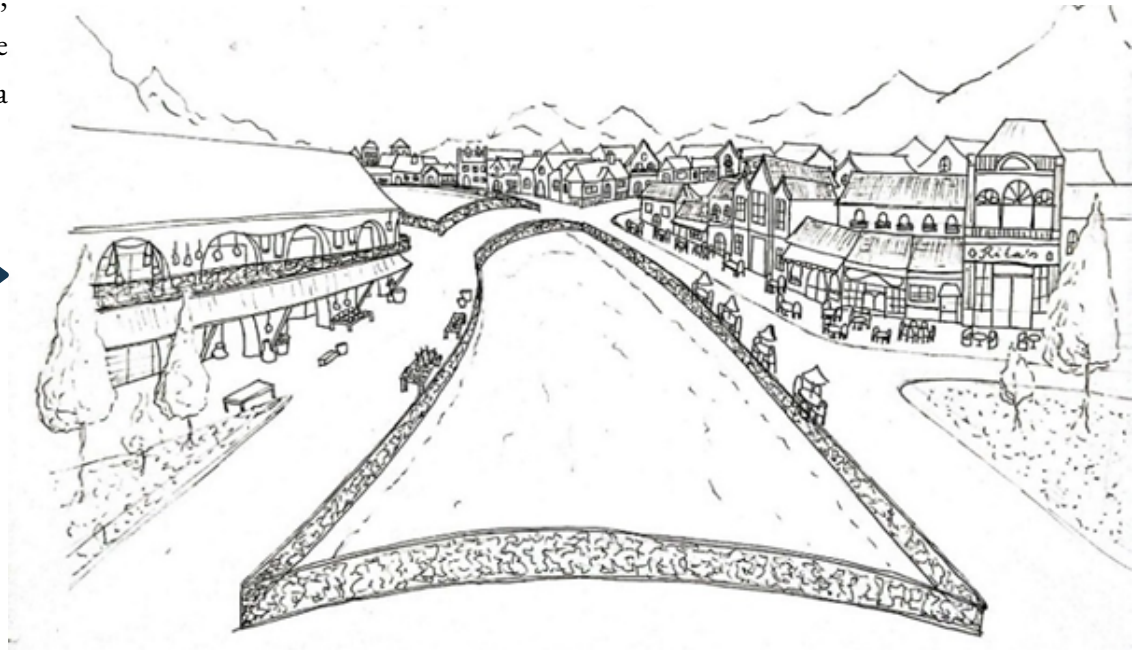
É importante ressaltar que a IA foi utilizada como uma ferramenta de renderização — nunca como geradora de imagens originais. Ou seja, a tecnologia foi empregada para potencializar visualmente ideias já concebidas e representadas manualmente, respeitando a intenção criativa e imaginativa da autora deste trabalho. O objetivo era dar vida às cenas idealizadas, não substituí-las por criações autônomas de uma inteligência artificial.

- O Rio Sidra:

O Rio Sidra atravessa Velaris como um dos principais elementos estruturadores da paisagem urbana, promovendo a conexão entre diferentes áreas da cidade e contribuindo para sua identidade visual e simbólica.

Suas margens abrigam espaços de convivência, contemplação e lazer, reforçando a relação harmoniosa entre natureza e urbanidade que caracteriza a proposta espacial da Corte Noturna. (Figura 107 e Figura 108)

Figura 107: Desenho do Rio Sidra



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 108: Representação fotorealista do Rio Sidra

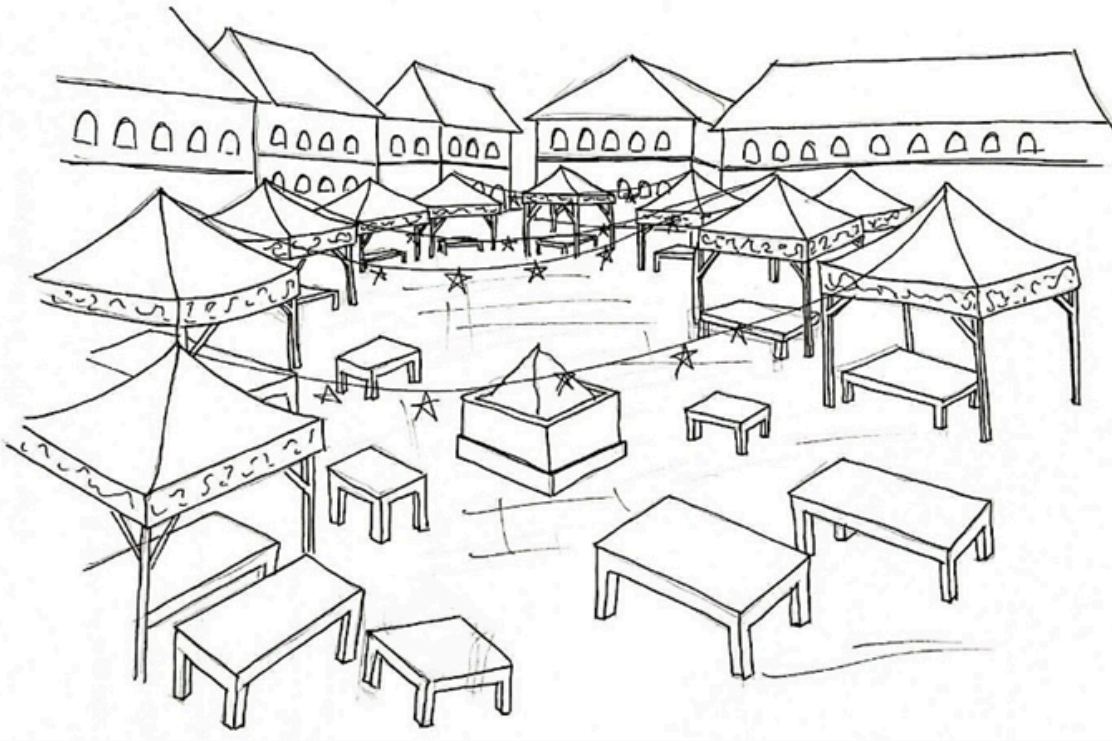
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Palácio do Osso e do Sal

É uma das praças mercantis de Velaris, situado às margens sul do rio Sidra. Faz parte das Praças Gêmeas, juntamente com o Palácio do Casco e da Folha. Este mercado é conhecido por oferecer uma variedade de produtos, incluindo carnes, vegetais e alimentos prontos.

A partir dessas informações, foi concebida uma representação visual que busca capturar a essência do local. Imaginou-se um pátio central onde ocorre a feira, com tendas azuis adornadas com arabescos dourados, criando um ambiente vibrante e acolhedor. No centro do mercado, ergue-se um monólito com uma pedra de sal, simbolizando o nome e a tradição do lugar. As luzes são dispostas em varais que lembram estrelas, reforçando a atmosfera mágica característica de Velaris. (Figura 109 e Figura 110)

Figura 109: Desenho do Palácio do Osso e do Sal



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 110: Representação fotorealista do Palácio do Osso e do Sal.
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

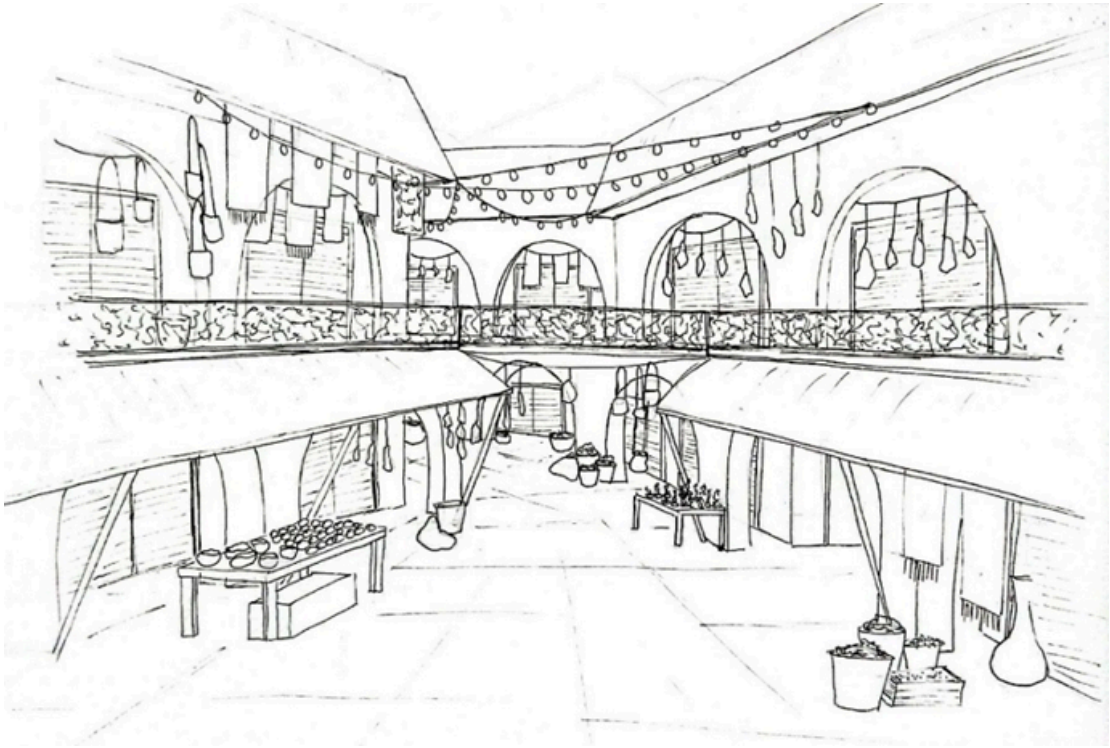
- ·Palácio do Casco e da Folha:

É um dos mercados emblemáticos de Velaris, compondo, junto ao Palácio do Osso e do Sal, o conjunto conhecido como Praças Gêmeas da cidade. Localizado às margens norte do rio Sidra, esse mercado se destaca pela oferta de produtos voltados ao bem-estar, à natureza e ao artesanato tradicional.

Sua concepção foi inspirada nos mercados do Oriente Médio. O Palácio abriga lojas especializadas em especiarias exóticas, tapeçarias finas, peças artesanais em couro e plantas medicinais. Os comércios se organizam ao redor de uma galeria central, onde os produtos são expostos sob toldos vermelhos que, além de protegerem as mercadorias, compõem uma estética acolhedora e mágica.

A arquitetura do local é composta por galerias em dois níveis. No pavimento térreo, abrem-se lojas e bancas; no superior, passarelas permitem a circulação dos visitantes. Os guarda-corpos dessas passarelas incorporam elementos do estilo Art Nouveau, trabalhados em ferro forjado, acrescentando sofisticação ao ambiente. Lanternas pendentes e bandeirolas completam a cena, reforçando o caráter encantado de Velaris, especialmente à noite. (Figura 111 e Figura 112)

Figura 111: Desenho do Palácio do Casco e da Folha



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 112: Representação fotorealista do Palácio do Casco e da Folha
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Palácio das Linhas e das Joias.

O Palácio dos Linhas e das Joias é uma das praças mercantis mais refinadas de Velaris, conhecido por reunir o que há de mais elegante em moda e acessórios. É composto por um pátio interno cercado por galerias de lojas distribuídas em dois pavimentos, conectadas por passarelas que atravessam o espaço e criam uma dinâmica fluida entre os edifícios.

As lojas oferecem uma ampla variedade de produtos, incluindo tecidos, vestidos, sapatos e joias de todos os estilos. A linguagem arquitetônica do Palácio é marcada por um estilo eclético e elegante que combina arcos, balaustradas em ferro trabalhado, lanternas e vegetação ornamental. (Figura 113 e Figura 114)

Figura 113: Desenho do Palácio das Linhas e das Jóias

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 114: Representação fotorealista do Palácio das Linhas e Jóias

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Palácio do Vinho e do Sabor

O quarto palácio mercantil de Velaris, embora não nomeado oficialmente na série, é mencionado como parte do conjunto das quatro grandes praças comerciais da cidade. Localizado às margens do rio Sidra, esse espaço permanece envolto em mistério nos livros, sem descrições detalhadas sobre sua função ou aparência — o que oferece margem para interpretações imaginativas que dialogam com o espírito vibrante e acolhedor da Cidade da Luz Estelar.

A partir dessa lacuna textual, foi proposta a criação do Palácio do Vinho e do Sabor, um espaço dedicado à celebração dos sentidos — em especial o paladar, a música e a convivência.

Diferente dos demais palácios voltados ao comércio de bens materiais, este é pensado como um polo gastronômico e cultural. Abriga restaurantes, casas noturnas, cafés e bares que ganham vida ao cair da noite, compondo uma atmosfera refinada, efervescente e convidativa. Entre os estabelecimentos presentes estão dois pontos mencionados na série: o restaurante Sevenda e o Rita's, uma boate. O espaço se organiza em torno de um pátio central aberto, cercado por edifícios elegantes de dois pavimentos. Suas fachadas são marcadas por arcos iluminados e varandas com gradis ornamentais. (Figura 115 e Figura 116)

Figura 115: Desenho do Palácio do Vinho e do Sabor

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 116: Representação fotorealista do Palácio do Vinho e do Sabor

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- O Arco Íris de Velaris

O Arco-Íris de Velaris é o vibrante bairro dos artistas da cidade de Velaris, Conhecido por sua atmosfera criativa, colorida e acolhedora, é um dos pontos mais emblemáticos da cidade. O bairro é composto por edifícios pintados em tons vivos, criando uma paisagem mágica e deslumbrante.

O Arco-Íris abriga galerias de arte, ateliês, lojas de suprimentos, além de ser palco para diversas manifestações culturais como música, dança e teatro. (Figura 117 e Figura 118)

Figura 117: Desenho de rua do Arco-Íris de Velaris

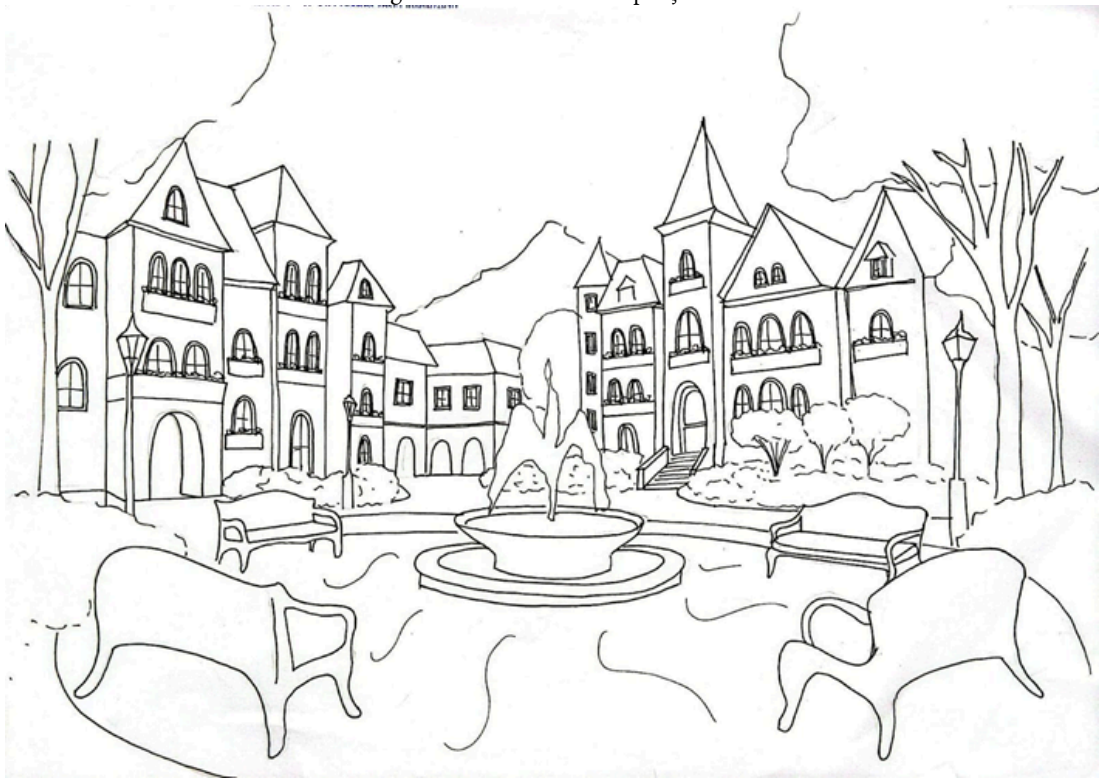
Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 118: Representação fotorealista de rua do Arco-Íris de Velaris
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Praças

Apesar de não serem descritas diretamente nos livros da série, as praças de Velaris foram pensadas neste trabalho como espaços públicos de convivência que complementam a atmosfera acolhedora e encantadora da cidade. São pavimentadas com pedras em diferentes tons, organizadas de forma a convergir para uma fonte central, de desenho simples, mas elegante. Ao redor da fonte, bancos de ferro forjado com encostos trabalhados e assentos estofados em tecido oferecem conforto para descanso e encontro entre os habitantes. Nos canteiros com arbustos baixos há flores, principalmente rosas e lavandas, e árvores distribuídas pelo espaço que proporcionam sombra e integração com a paisagem urbana. A iluminação é feita por postes de luz. (Figura 119 e Figura 120)

Figura 119: Desenho de praça em Velaris



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 120: Representação fotorealista de praça em Velaris

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- ·Apartamento de Nestha

Nos livros, o apartamento de Nestha é descrito de forma simples e sem muitos detalhes, localizado em uma área isolada de Velaris que ainda está em processo de reconstrução após os danos causados pela guerra com Hybern. O espaço reflete o isolamento emocional da personagem, sendo um ambiente austero, sem muitas mobílias ou decorações, o que combina com o estado mental da personagem, que busca se afastar do resto da cidade e se manter em reclusão.

A partir dessas informações, a imagem que foi criada é de um apartamento simples e funcional, com fachadas simples e paredes de pedra ou reboco em tons apagados, situado em uma região isolada e negligenciada, com casas geminadas de arquitetura austera.

As construções são feitas de materiais simples, com janelas estreitas e sem adornos, refletindo o abandono da área. O uso de tonalidades neutras e a ausência de detalhes decorativos reforçam o caráter desolado e isolado dessa parte de Velaris, que se alinha com a experiência emocional de Nestha. (Figura 121 e Figura 122)

Figura 121: Desenho da rua do Apartamento de Nestha.

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 122: Representação fotorealista da rua do Apartamento de Nestha.

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- A Casa da Cidade

No livro, a casa da cidade de Rhysand é descrita como uma residência espaçosa, elegante e acolhedora, localizada em Velaris. Ela funciona como o principal ponto de encontro e descanso do círculo íntimo do personagem. Na proposta visual criada para este trabalho, a casa foi imaginada com base em elementos arquitetônicos clássicos, fachada de pedra clara, janelas arqueadas e simetria formal, situada em uma rua estreita de paralelepípedos, transmitindo uma atmosfera acolhedora e harmônica com a ambientação da cidade. (Figura 123 e Figura 124)

Figura 123: Desenho da Casa da Cidade

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

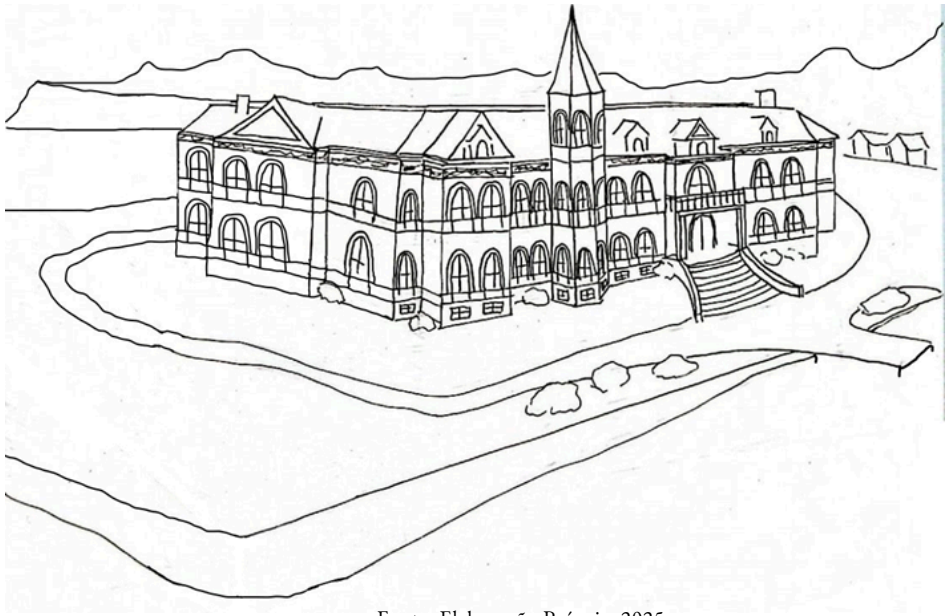
Figura 124: Representação fotorealista da Casa da Cidade
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- A Casa do Rio

A Casa do Rio é a residência principal de Rhysand e Feyre em Velaris, ela foi um presente de Solstício de Inverno que Rhysand deu a Feyre após os eventos de *"Corte de Asas e Ruína"*. Ele comprou um terreno às margens do rio Sidra, para que Feyre pudesse projetar e construir uma nova casa que acomodasse o Círculo Íntimo e sua futura família. Feyre colaborou com sua amiga Ressina no design da residência, que foi concluída até o final de *"Corte de Gelo e Estrelas'*. Seu nome vem justamente da localização às margens do Sidra. (Figura 125, Figura 126 e Figura 127)

Figura 125: Perspectiva 1 – Casa do Rio.

Figura 126: Perspectiva 2 - Casa do Rio



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 127: Representação fotorealista da Casa do Rio

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Velaris

A imagem apresenta a vista superior de Velaris, destacando a organização espacial da cidade entre as montanhas e o rio Sidra, com vias sinuosas. A disposição evidencia uma estrutura orgânica e integrada ao entorno natural. (figura 128 e Figura 129)

Figura 128: Velaris vista de cima

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 129: Representação fotorealista de vista aérea de Velaris

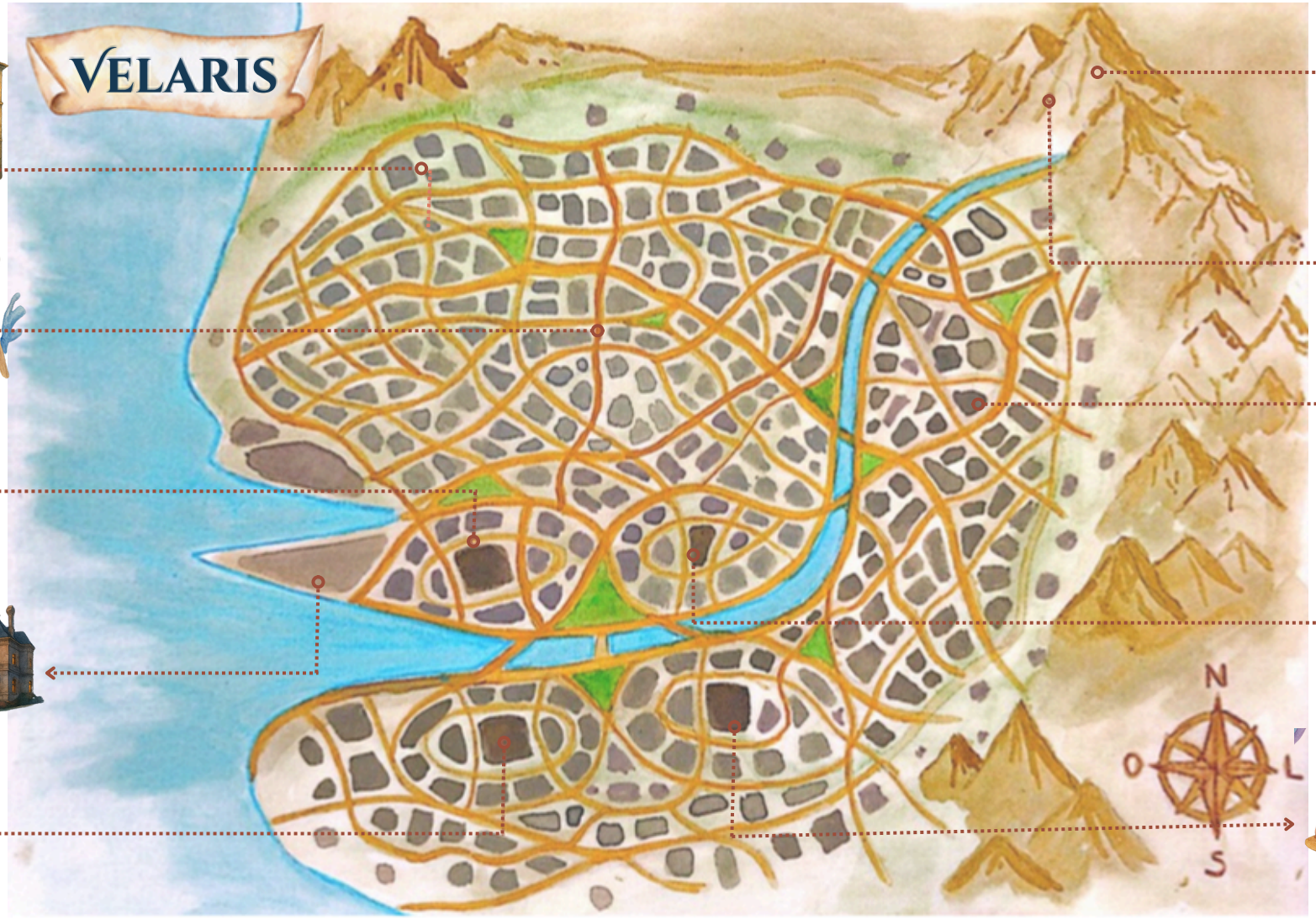
Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

- Mapa Síntese

A seguir, apresenta-se o mapa-síntese da cidade-cenário de Velaris, elaborado a partir da interpretação espacial dos elementos descritos na obra *"Corte de Espinhos e Rosas"*, de Sarah J. Maas. Este mapa tem como objetivo localizar os principais pontos urbanos abordados ao longo do trabalho, servindo como guia visual para a compreensão da organização da cidade e da ambientação de suas cenas mais significativas. (Figura 130).

Assim, o mapa propõe uma possível configuração espacial da cidade, respeitando seu caráter fantástico, mas articulando-o a uma lógica urbana que visa facilitar a transposição do universo literário para o audiovisual e a arquitetura.

Figura 130: Mapa Síntese



- Apartamento de Nestha
- Rainbow de Velaris
- Palácio do Som e Sabor
- Casa do Rio.
- Palácio dos Fios e das Jóias.
- Casa do Vento
- Biblioteca
- Casa da Cidade
- Palácio do Casco e da Folha.
- Palácio do Osso e do Sal.

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Capítulo 7

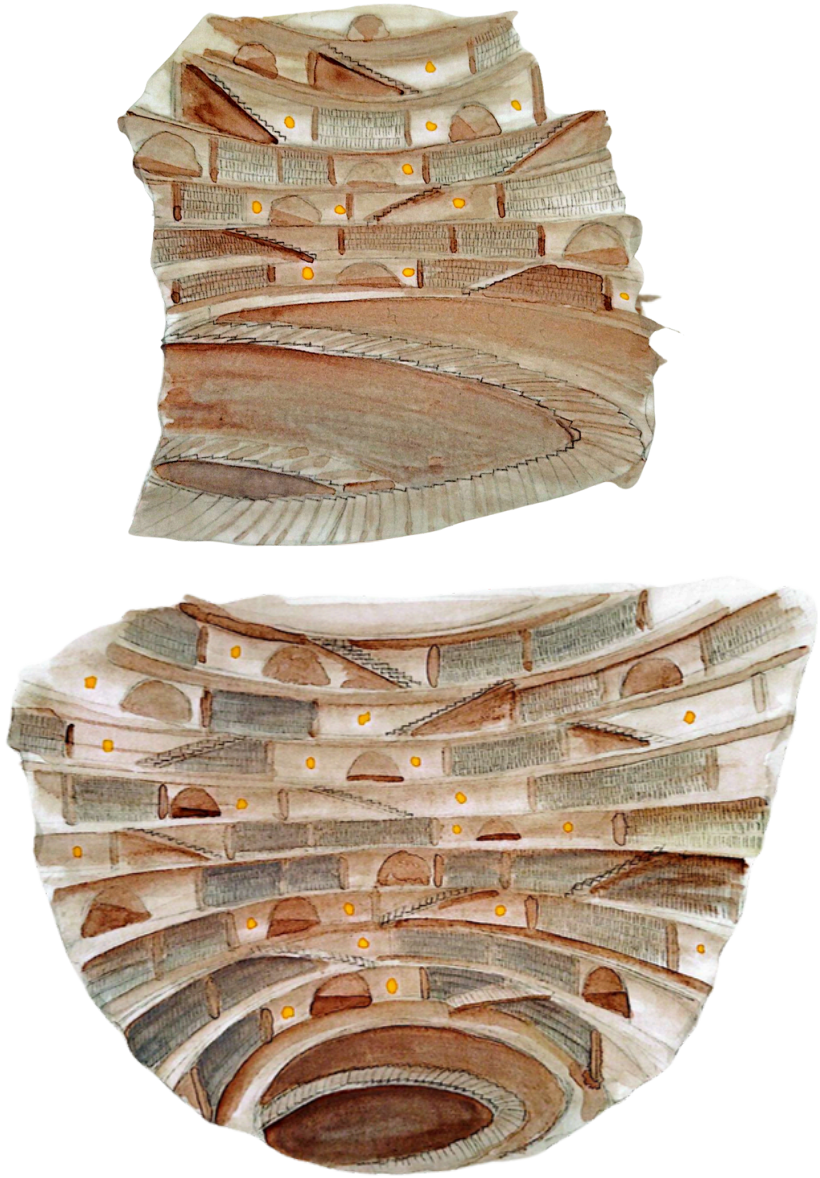
Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

7. A Casa do Vento

Erguida no topo de uma montanha que se destaca sobre Velaris, a Casa do Vento é uma das construções mais simbólicas da série *"Corte de Espinhos e Rosas"*. Sua localização elevada a torna visível de vários pontos da cidade, ao mesmo tempo em que reforça seu caráter isolado e contemplativo. A única forma de acesso terrestre é por meio de uma longa escadaria de mais de dez mil degraus, o que confere à construção um ar quase sagrado — um lugar que exige esforço, paciência e coragem para se alcançar.

Ao longo da narrativa, a Casa do Vento desempenha diferentes funções: já foi espaço de reuniões estratégicas e residência temporária de membros do Círculo Íntimo. Suas amplas salas, vistas panorâmicas e conexão direta com o céu e o silêncio das alturas a tornam um símbolo de recolhimento e transformação interior, local de cura emocional e recomeço para personagens como Nestha, além de abrigar a Biblioteca de Velaris, que ocupa seus níveis subterrâneos. A Biblioteca de Velaris é um espaço sagrado e silencioso localizado abaixo da Casa do Vento. Ela se estende por vários andares subterrâneos, esculpidos dentro da montanha, com corredores intermináveis de estantes e luzes suaves, formando um ambiente silencioso, sagrado e repleto de conhecimentos antigos. O local é habitado por sacerdotisas que foram vítimas de traumas profundos. Assim, a biblioteca funciona como um refúgio para cura, onde essas mulheres encontram paz, propósito e proteção. (Figura 131)

Figura 131: A Biblioteca de Velaris



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Dessa forma, a Casa do Vento, não é apenas um cenário, mas um verdadeiro agente narrativo: representa o peso da solidão, o caminho da superação e a força que surge da vulnerabilidade. Sua forma, função e localização se entrelaçam com a trajetória dos personagens, refletindo visualmente os temas centrais da obra.

7.1. Acesso e implantação.

O acesso à Casa do Vento se dá de duas formas: por voo, aproveitando a habilidade dos Illyrianos, e por uma escadaria interna de 10.000 degraus esculpidos diretamente na pedra da montanha. Não há a possibilidade de atravessar (teletransporte mágico) para o interior da casa, devido a feitiços protetores, o que reforça o caráter sagrado e seguro do espaço.

7.2. Estrutura interna e ambientes

A proposta de organização interna da Casa do Vento foi construída a partir da análise das descrições presentes nos livros "*Corte de Névoa e Fúria"* e '*Corte de Chamas Prateadas"*, de Sarah J. Maas. Considerando que as obras oferecem apenas trechos pontuais sobre a arquitetura e disposição dos ambientes, a estruturação espacial aqui desenvolvida resulta de uma interpretação crítica das informações fornecidas pela narrativa, aliada a um processo projetual imaginativo. A definição dos pavimentos, das conexões verticais e horizontais, bem como das funções e elementos presentes em cada cômodo, foi elaborada com base na ambientação sugerida pelos livros e nas características dos personagens que ocupam esses espaços. (Tabela 1)

Assim, busca-se dar coerência à construção arquitetônica da Casa do Vento, respeitando sua essência fantástica e simbólica, ao mesmo tempo em que se propõe uma leitura espacial passível de representação.

Tabela 1: Organização Espacial da Casa do Vento

Pavimento	Ambiente	Quant.	Função/Descrição
1	Ringue de treinamento	1	Treinamento Illyriano e das Valquírias
2	Sala de Guerra	1	Reuniões
2	Sala de Jantar	1	Reifeições
2	Bar	1	Mágico, não possui cozinha.
2	Sala de Estar	1	Descanso/ Conversas
3	Quartos	5	Do Círculo Íntimo: Rhys e Feyre, Cassian, Azriel, Amren e Mor.
3	Sala Comum	1	Descanso/Conversas
4	Quartos de Hóspedes	4	Visitantes. Quartos fixos para Elain e Nestha, os outros dois são neutros.
4	Biblioteca Privada	1	Leitura.
5	Salão de Festas	1	Espaço para festas.
5	Observatório	1	Observatório para Queda das Estrelas

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Plantas e Cortes

A seguir, são apresentadas as representações arquitetônicas da Casa do Vento, com base na organização espacial elaborada anteriormente. As plantas baixas foram organizadas por pavimento, indicando a distribuição dos ambientes e suas relações espaciais. Cada planta foi desenvolvida com atenção às funções narrativas dos espaços e às características de uso descritas ou sugeridas nos livros. Optou-se por manter uma linguagem gráfica esquemática, que valoriza a clareza das conexões internas e evidencia a composição vertical da edificação, construída sobre a encosta de uma montanha.

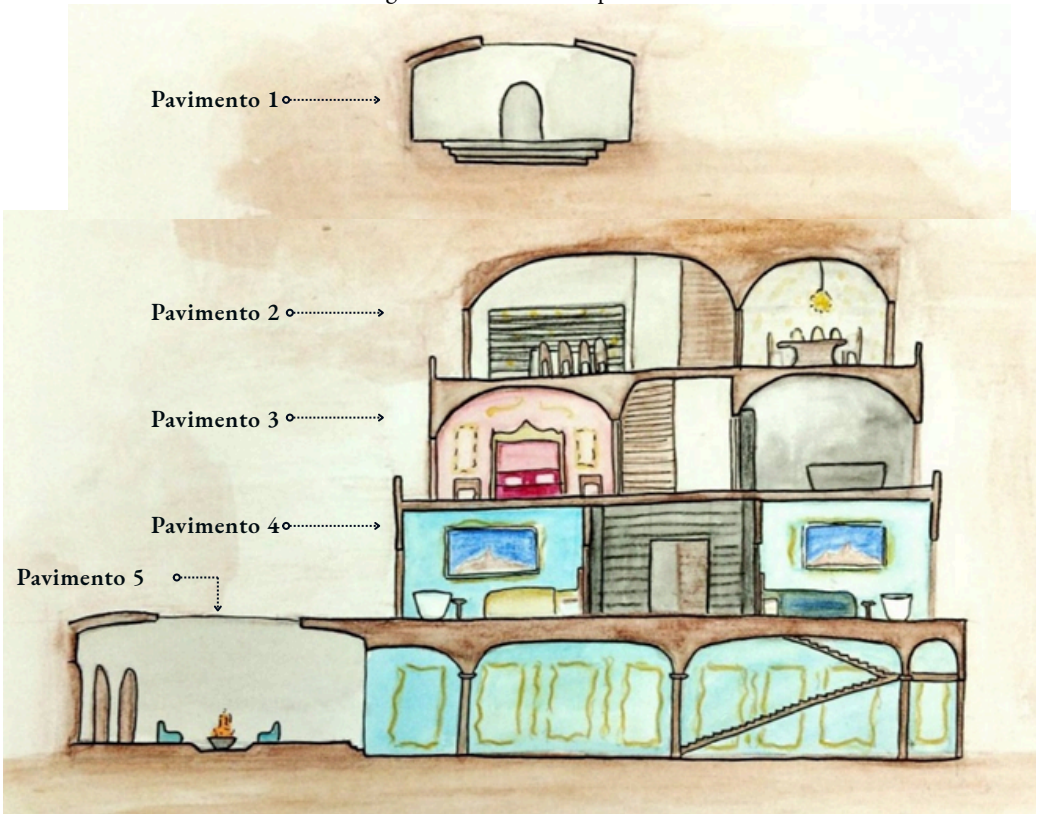
- Corte Esquemático 1 (Figura 132)

Figura 132: Corte Esquemático 1

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Corte Esquemático 2 (Figura 133)

Figura 133: Corte Esquemático 2

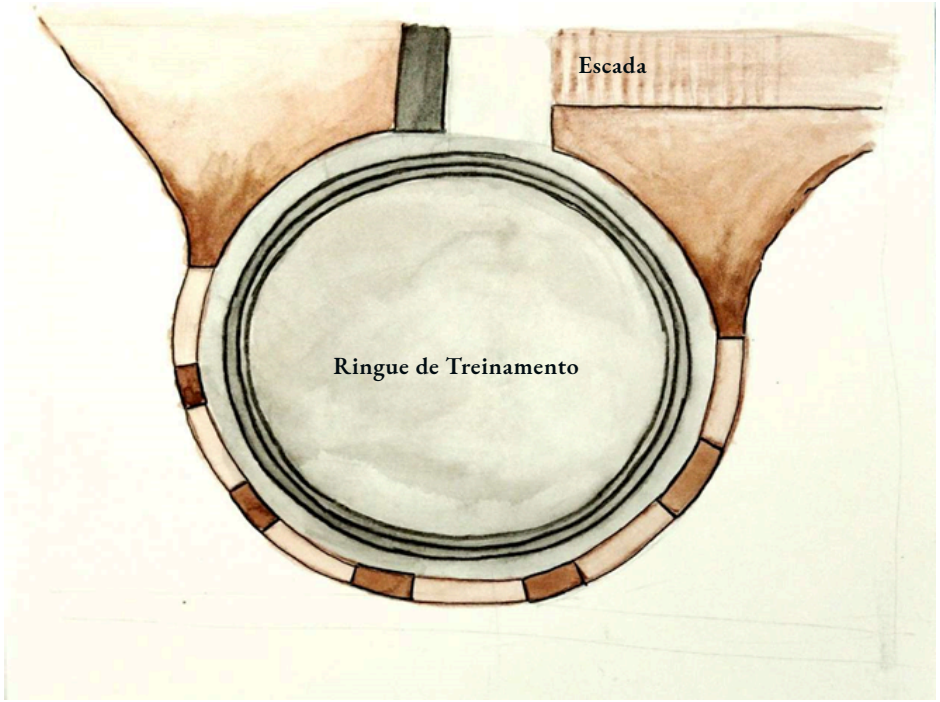


Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Ringue de Treinamento: Ringue, bancos, armário de armas e escada (Figura 134)

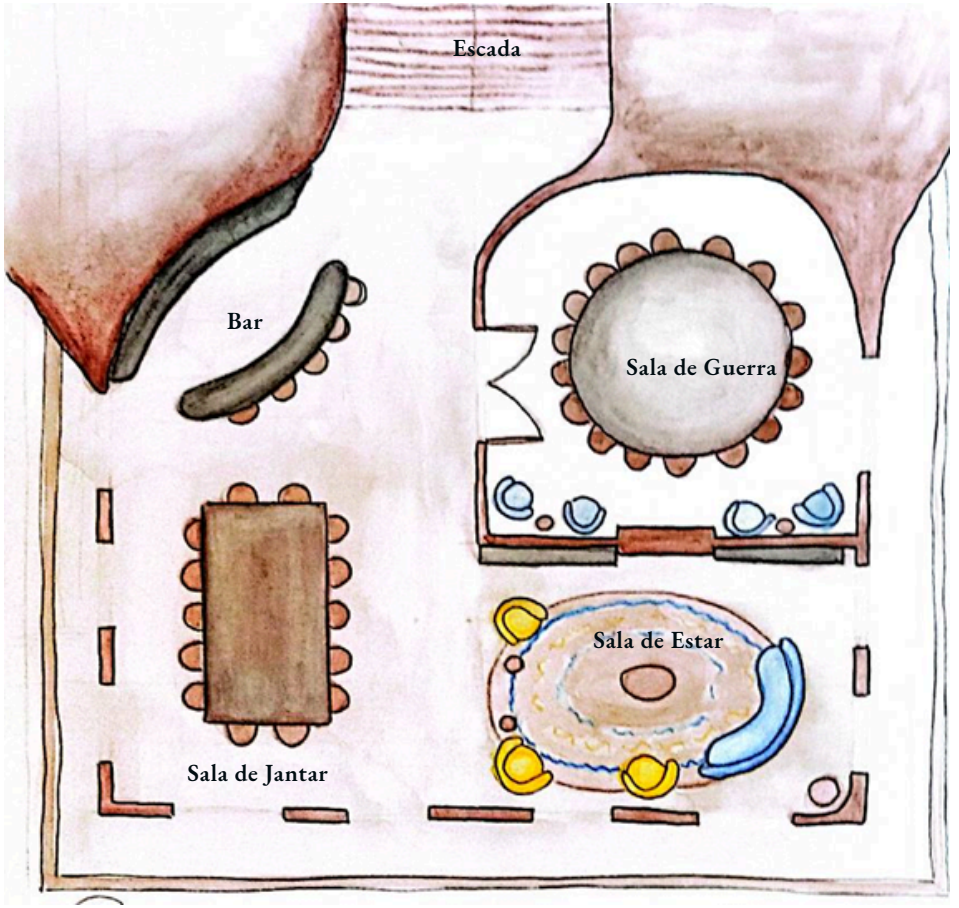
- Planta baixa do Segundo Pavimento: Bar, Sala de Guerra, Sala de estar, Sala de jantar, Bar e Escada. (Figura 135)

Figura 134: Planta Baixa Esquemática - Ringue de Treinamento



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

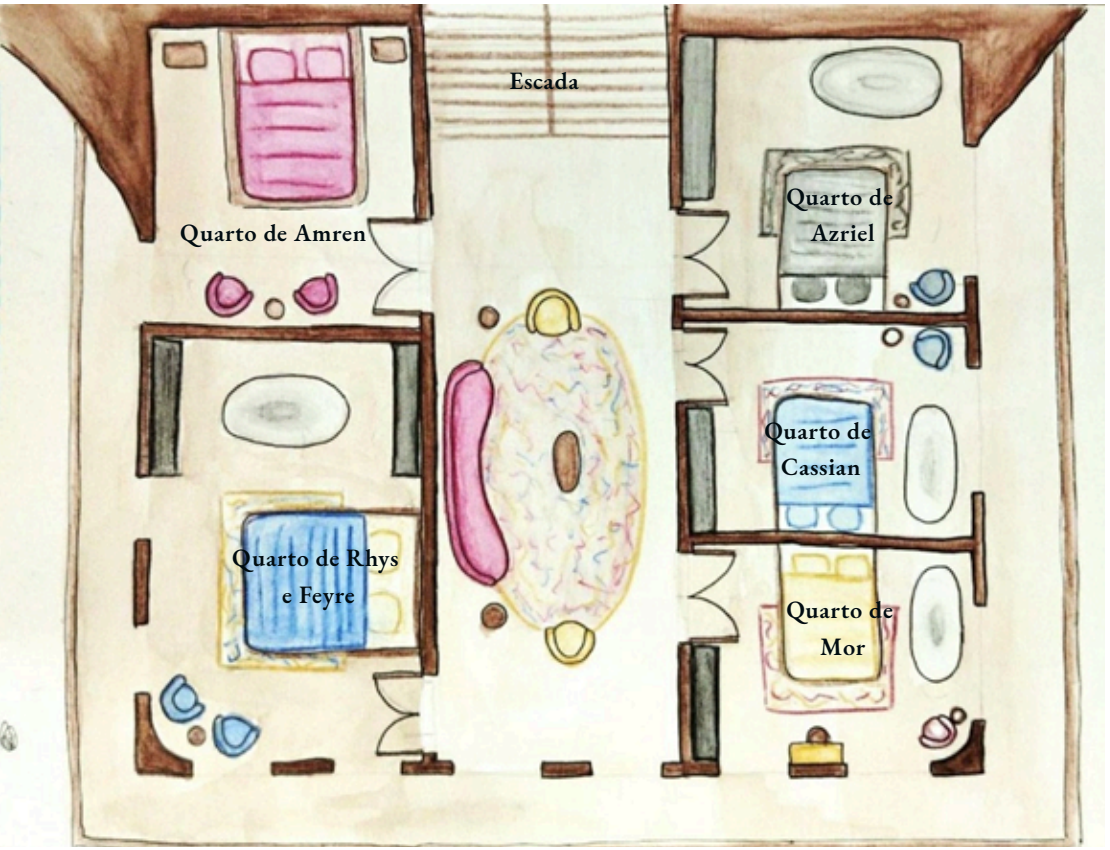
Figura 135: Planta Baixa Esquemática - Segundo Pavimento



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Planta baixa do Terceiro Pavimento: Sala Comum, Quarto de Amren, Quarto de Feyre e Rhysand, Quarto de Azriel, Quarto de Cassian, Quarto de Mor e escadas. (Figura 136)

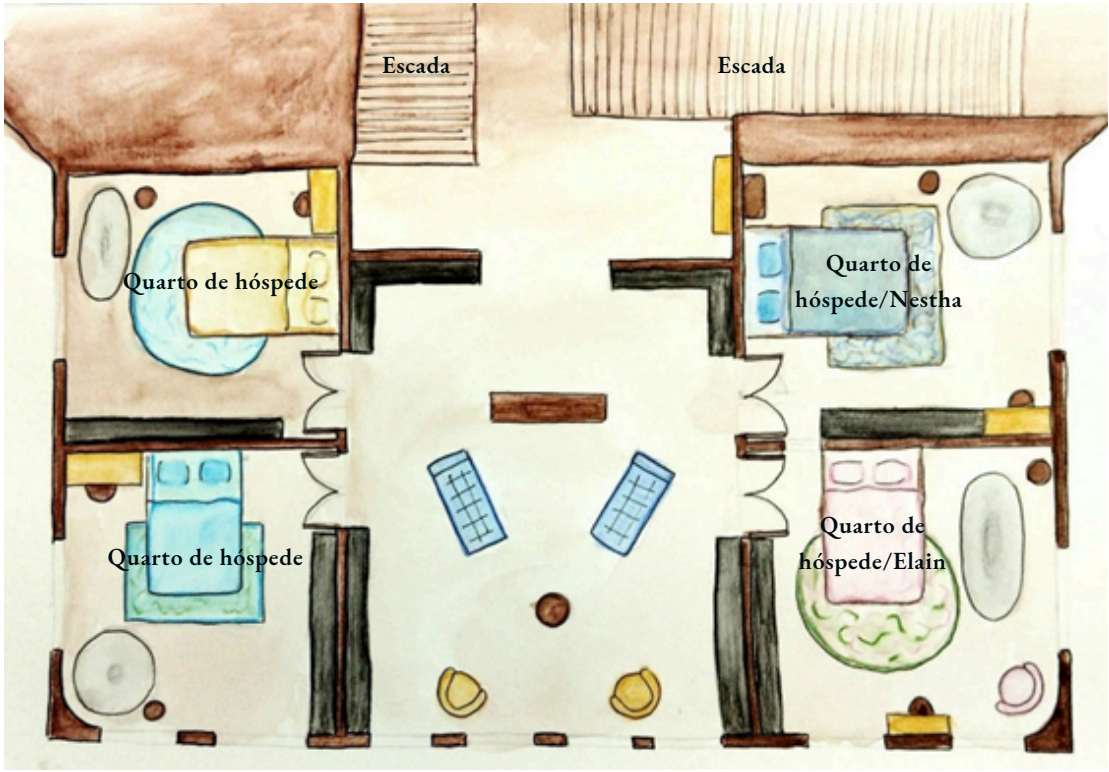
Figura 136: Planta Baixa Esquemática - Terceiro Pavimento



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Planta baixa do Quarto Pavimento: Biblioteca privada à casa, Quarto de hóspede de Nestha, Quarto de hóspede de Elain, dois quartos de hóspedes neutros e escada. (Figura 137)

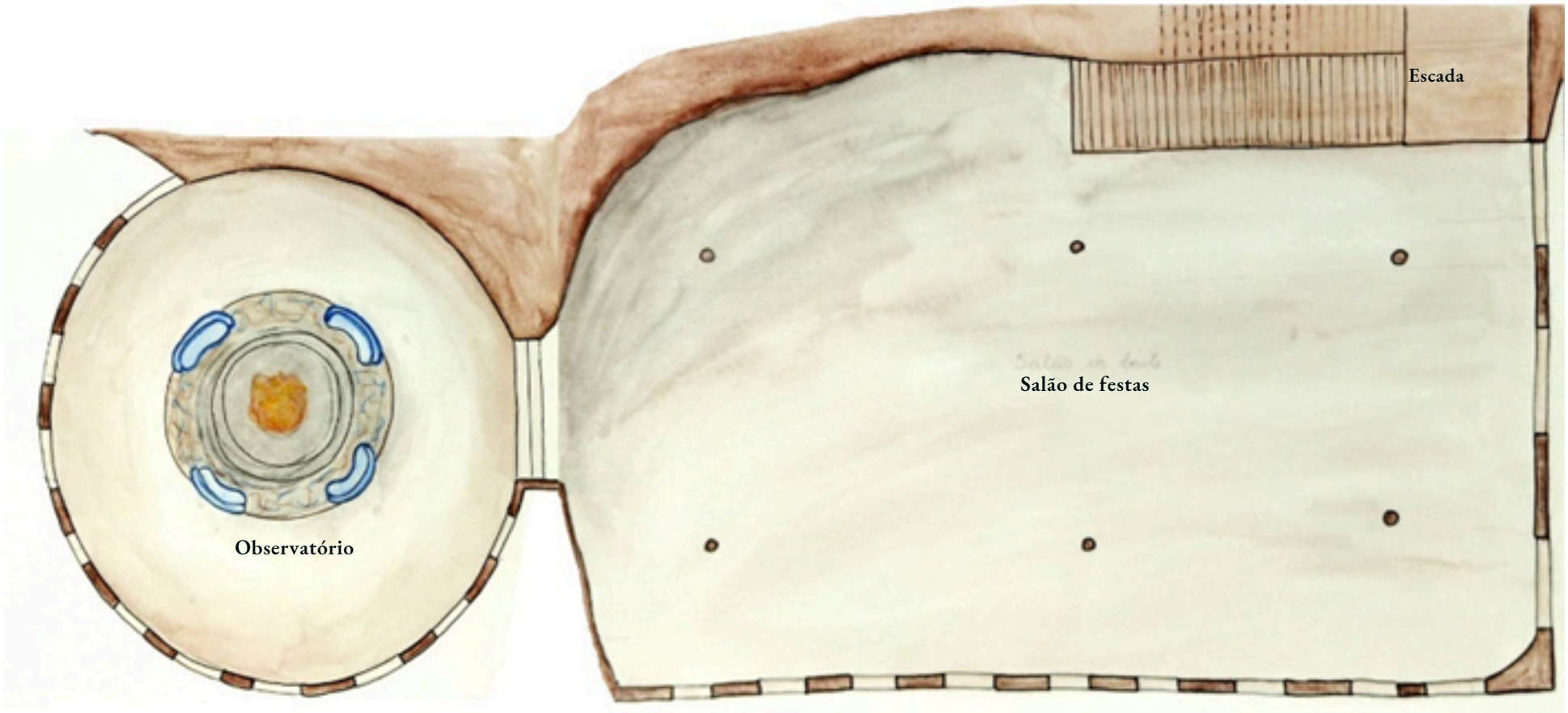
Figura 137: Planta Baixa Esquemática - Quarto Pavimento



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Planta baixa do Quinto Pavimento: Salão de festa e observatório (Figura 138)

Figura 138: Planta Baixa Esquemática - Salão de Festas e Observatório



Fonte: Elaboração Própria, 2025.

- Perspectiva

Levando em consideração a organização espacial proposta, a perspectiva externa da Casa do Vento busca representar sua implantação sobre as montanhas e a forma escalonada da edificação, composta por patamares sobrepostos que acompanham a inclinação do terreno. A estrutura é marcada por grandes aberturas em arco, que estabelecem uma relação direta com o exterior, conectando os interiores à vastidão da paisagem ao redor. (Figura 139 e Figura 140)

Figura 139: A Casa do Vento

Fonte: Elaboração Própria, 2025.

Figura 140: Representação fotorealista da Casa do Vento

Fonte: Elaboração da autora com renderização digital via Inteligência Artificial.

Capítulo 8

Imagem feita pela autora através de ferramenta de inteligência artificial.

8. Considerações finais

A presente pesquisa partiu do desejo de explorar as possibilidades de representação arquitetônica dos espaços da literatura fantástica, entendendo o espaço não apenas como cenário, mas como agente narrativo ativo. Ao tomar como objeto de estudo a série *"Corte de Espinhos e Rosas"*, de Sarah J. Maas, com foco na cidade fictícia de Velaris, buscou-se compreender como os ambientes descritos na obra podem ser traduzidos graficamente de forma sensível, simbólica e funcional.

A escolha do tema foi motivada pelo interesse pessoal e acadêmico em investigar a construção espacial na literatura. Desde o segundo período do curso, quando foi proposto o exercício de projetar um espaço para um personagem literário, a ideia de como o espaço é imaginado e descrito passou a despertar interesse. Ao longo do curso, o Trabalho de Conclusão de Curso foi percebido como a oportunidade de aprofundar esse questionamento, exercitando a liberdade criativa que a proposta permitia.

O percurso metodológico adotado — que envolveu leitura interpretativa da obra, revisão teórica, pesquisa de referências visuais e produção prática — possibilitou uma leitura arquitetônica dos espaços, permitindo que elementos narrativos fossem reconfigurados em linguagem visual. No entanto, o processo não esteve isento de desafios. A etapa mais complexa foi definir a metodologia de representação: inicialmente foram testados desenhos elaborados e o uso de ferramentas de inteligência artificial generativa, mas com o tempo optou-se por croquis e aquarelas, que, por sua agilidade e expressividade, mostraram-se mais adequados para representar o imaginário construído a partir da obra.

A representação de Velaris como cidade-cenário e a materialização da Casa do Vento revelaram como a arquitetura pode servir como ponte entre a literatura e o audiovisual, contribuindo para a construção de mundos ficcionais adaptáveis. Nesse contexto, a produção manual — croquis, maquetes físicas e aquarelas — assumiu papel central no desenvolvimento do trabalho, enquanto o uso de ferramentas digitais ficou reservado à pós-produção das imagens, ampliando as possibilidades expressivas do projeto.

Apesar do cansaço natural do processo, especialmente devido à grande carga de trabalho manual, a produção das aquarelas se destacou como a etapa mais prazerosa. Em meio à intensidade do TCC, dedicar-se a essa atividade, também praticada como hobby pessoal, trouxe momentos de concentração e tranquilidade. Em nenhum momento houve a intenção de mudar o tema escolhido, mesmo diante das dificuldades, pois o vínculo afetivo e intelectual com a pesquisa se manteve firme ao longo de todo o percurso.

A pesquisa evidenciou a possibilidade de atuação do arquiteto como mediador entre narrativas e imagens, atuando na tradução intersemiótica de espaços imaginários e na criação de ambientes que preservem o significado simbólico e narrativo do texto.

Além disso, trouxe uma nova perspectiva pessoal para a formação enquanto arquiteta, revelando um campo de atuação pouco explorado durante a graduação, mas que desperta interesse para estudos futuros.

Mais do que propor uma adaptação visual fiel à obra, este trabalho procurou explorar o potencial criativo da arquitetura como linguagem de interpretação, materializando atmosferas e relações espaciais sugeridas no texto. Nesse sentido, Velaris foi concebida não apenas como cidade, mas como metáfora de beleza, refúgio e resistência — valores centrais da narrativa da Corte Noturna.

Por fim, este trabalho espera contribuir para o campo da Arquitetura e Urbanismo ao oferecer uma abordagem alternativa e sensível para a representação de espaços literários. Ao mesmo tempo, propõe uma reflexão sobre o papel da arquitetura na criação de universos ficcionais, abrindo caminhos para futuras pesquisas e aplicações no campo do audiovisual, da cenografia e do design de mundos.

Nota Explicativa:

O trabalho foi baseado nas seguintes obras de Sarah J. Maas, que serviram de inspiração para a construção dos espaços e ambientes descritos, além de fundamentar a análise das relações entre arquitetura e narrativa fantástica:

- Maas, Sarah J. *Corte de Espinhos e Rosas* (2015).
- Maas, Sarah J. *Corte de Névoa e Fúri*a (2016).
- Maas, Sarah J. *Corte de Asas e Ruína* (2017).
- Maas, Sarah J. *Corte de Gelo e Estrelas* (2018).
- Maas, Sarah J. *Corte de Chamas Prateadas* (2021).

Referências

BACHELARD, Gaston. *A poética do espaço.* Tradução de Antonio de Pádua Danesi. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 242 p.

BAKHTIN, Mikhail. *Formas do tempo e do cronotopo no romance: ensaios de poética histórica*. In: BAKHTIN, Mikhail. Questões de literatura e de estética: a teoria do romance. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini et al. 4. ed. São Paulo: Hucitec, 1998. p. 197–236
.

BALOGH, Anna Maria. *A transposição intersemiótica: do literário para o fílmico*. São Paulo: EDUC, 1996.

BARTHES, Roland. *O efeito de real. In: _____. O suspiro da linguagem.* Tradução de Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 1984. p. 181-186. Disponível em: https://pdfcoffee.com/barthes-o-efeito-do-realpdf-pdf-free.html. Acesso em: 20 dezembro 2025.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução.* Tradução de Eliana Aguiar. Campinas: Papirus; São Paulo: Edusp, 2013.

BOOTH, Wayne C. *The rhetoric of fiction*. 2. ed. Chicago: University of Chicago Press, 1983. Disponível em: https://archive.org/details/rhetoricoffictio00boot. Acesso em: 20 dezembro 2025.

CNN BRASIL. *Cem Anos de Solidão: entenda como Netflix materializou a cidade de Macondo*. Disponível em: CASTELLO, L. Arquitetura no cinema: um campo ainda inexplorado. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2002.. Acesso em: 7 janeiro 2025.

CINDIOGLU, Ceren. *An architectural analysis of Hogwarts Castle*. Atilim University, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/328496138. Acesso em: 29 dezembro 2024.

CLÜVER, Claus. *Intermediality: a manifesto for the study of media integration.* Cultural Studies Review, v. 26, n. 2, p. 137–155, 2024. Disponível em: https://www.culturalstudiesreview.org. Acesso em: 17 abril 2025.

CRAIG, Stuart. *Entrevista para Architectural Digest*, 2011. Disponível em: https://www.architecturaldigest.com/story/harry-potter-set-design-article. Acesso em: 29 dezembro 2024.

DINIZ, Leandro Rodrigues Alves; et al. *Práticas de adaptação intermidial e a literatura digital.* Revista Brasileira de Literatura Comparada, v. 45, n. 3, p. 214–230, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/rblc. Acesso em: 17 abril 2025.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção.* Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994. 158 p.

ELLE BRASIL. *A série Cem Anos de Solidão e a construção de Macondo.* Disponível em: https://elle.com.br/cultura/serie-cem-anos-de-solidao. Acesso em: 7 janeiro 2025.

ELLESTRÖM, Lars. *Media borders, multimodality, and intermediality.* Springer, 2021. Disponível em: https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-43666-3. Acesso em: 17 abril 2025.

FERNANDES, G. M. *Arquitetura cenográfica: análise de linguagem cênica para as mídias audiovisuais.* 2015.

FOUCAULT, Michel. *De espaços outros (1984).* Tradução de Salma Tannus Muchail. Estudos Avançados, São Paulo, v. 27, n. 79, p. 113–122, jan./abr. 2013. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/68705. Acesso em: 22 abr. 2025.

GARCIA, Jaimeson Machado; LINDEMANN, Cristiane; CARDOSO, José Arlei. *Da literatura para o cinema: um modelo intermidial de análise de filmes adaptados de livros.* Revista de Letras Juçara, v. 7, n. 2, p. 10–35, 2023. Disponível em: https://ppg.revistas.uema.br/index.php/jucara/article/view/3401. Acesso em: 18 abril 2025.

HAMBURGER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro.* São Paulo: SENAC; SESC Edições, 2014. p. 19. Disponível em: https://archive.org/details/arte-em-cena-a-direcao-de-arte-no-cinema-brasileiro. Acesso em: 20 dezembro 2025.

HEIDEGGER, Martin. *Ser e tempo.* Tradução: Fausto Castilho. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

ISER, Wolfgang. *The act of reading: a theory of aesthetic response*. Baltimore; London: The Johns Hopkins University Press, 1996.

JAKOBSON, Roman. *Aspectos linguísticos da tradução.* In: Linguística e Comunicação. São Paulo: Cultrix, 1989. p. 63-72. Disponível em: https://www.professorjailton.com.br/novo/biblioteca/Roman_Jakobson_Linguistica_e_Comunicacao.pdf. Acesso em: 19 dezembro 2025.

JUNG, C. G. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo.* 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. (Obras Completas de C. G. Jung, v. 9/1).

KANAKALA, Sneha. *What are the architectural influences in the Harry Potter film series' set design?*Equinox Issue, 2023.

LAPLANTINE, François; TRINDADE, Liana. *O que é imaginário*. São Paulo: Brasiliense, 1997. (Coleção Primeiros Passos, v. 202).

LEE, Eugene; PIERCE, Edward. *Q&A with Wicked Set Designers Eugene Lee and Edward Pierce.* Denver Center for the Performing Arts, 29 maio 2024. Disponível em: https://www.denvercenter.org/news-center/qa-with-wicked-set-designers-eugene-lee-and-edward-pierce/. Acesso em: 21 dezembro 2025.

LOUGHREY, Clarisse. *The Wicked movie is fun and well-acted – but why does it look so terrible?.* The Independent, 22 nov. 2024. Disponível em: https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/wicked-movie-review-ariana-grande-cynthia-erivo-cast-b2651735.html. Acesso em: 21 dezembro 2025.

MANTOVANI, Anna. *Cenografia: uma introdução à arte cênica.* São Paulo: Perspectiva, 1989.

MYERS, Randy. *Review: "Wicked" on the big screen is mostly magical*. The Mercury News, 2024. Disponível em: https://www.mercurynews.com/2024/11/19/review-wicked/. Acesso em: 3 dezembro 2024.

MCCABE, Bob. *Harry Potter: page to screen: the complete filmmaking journey.* Harper Design, 2011.

O'HARA, Helen. *Wicked review: the early story of Oz's future Wicked Witch Of The West, Elphaba (Cynthia Erivo) and her perky college roommate, Galinda (Ariana Grande).* Empire Online, 19 nov. 2024. Disponível em: https://www.empireonline.com/movies/reviews/wicked/. Acesso em: 27 dezembro 2024.

PLAZA, Julio. *A tradução intersemiótica como intercurso dos sentidos.* In: Tradução Intersemiótica. 1. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. p. 45-68. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/54611. Acesso em: 20 dezembro 2025.

RAJEWSKY, Irina. *Intermediality, intertextuality, and remediation: a methodological framework.* Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques, n. 10, p. 92–108, 2005. Disponível em: https://www.erudit.org/fr/revues/intermedialites/2005-v1-n10-intermedialites/. Acesso em: 17 abril 2025.

RIZZO, Michael. *The Art Direction Handbook for Film.* Amsterdam: Focal Press, 2005. Disponível em: https://archive.org/details/artdirectionhand0000rizz/mode/2up. Acesso em: 21 dezembro 2025.

MAAS, Sarah J. *Corte de espinhos e rosas*. Tradução de Mariana Kohnert. Rio de Janeiro: Galera Record, 2015.

MAAS, Sarah J. *Corte de névoa e fúria*. Tradução de Mariana Kohnert. Rio de Janeiro: Galera Record, 2016.

MAAS, Sarah J. *Corte de asas e ruína.* Tradução de Mariana Kohnert. Rio de Janeiro: Galera Record, 2017.

MAAS, Sarah J. *Corte de gelo e estrelas*. Tradução de Mariana Kohnert. Rio de Janeiro: Galera Record, 2018.

MAAS, Sarah J. *Corte de chamas prateadas.* Tradução de Mariana Kohnert. Rio de Janeiro: Galera Record, 2021.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Perspectiva, 2014.

VANTINE, Adilson. *Arquitetura cenográfica: análise de linguagem cênica para as mídias audiovisuais.* Duque de Caxias: Universidade do Grande Rio, 2019.

VEJA. *As curiosas referências da cidade cenográfica de 'No Rancho Fundo'.* Coluna Veja Gente, 15 abr. 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/coluna/veja-gente/as-curiosas-referencias-da-cidade-cenografica-de-no-rancho-fundo/. Acesso em: 21 dezembro 2025

WALLAU, Vanessa Luiza de. *Literatura e intermidialidade: Desventuras em série adaptado para série de TV*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2022. Disponível em: https://tede.unioeste.br/handle/tede/6082. Acesso em: 18 abril 2025.

WEST SIDE STORY. Theatro São Pedro, 2022. Programa oficial. Disponível em: https://theatrosaopedro.org.br/wp-content/uploads/2022/07/PROGRAMA-WEST-SIDE-STORY-1.pdf. Acesso em: 7 janeiro 2025.

ZUBEN, Juliana Ávila von. *Arquitetura e cinema: espaço, cenário e projeto.* 2018. Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade Paulista, UNIP, São Paulo, 2018. Disponível em: https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/425e501c-c98a-4a5d-9fce-7c30bfeb72cf/2018_julianaavilavonzuben.pdf. Acesso em: 21 dezembro 2024.