



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

EDUARDA CRISTINA GUARINO

BLACK LOTUS: BOARD E CARD GAMES



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

EDUARDA CRISTINA GUARINO

BLACK LOTUS: BOARD E CARD GAMES

Trabalho Final de Graduação (TFG) apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador(a): Mariana Rossi



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho a meus familiares, amigos e professores que acreditaram, auxiliaram e me apoiaram para que conseguisse chegar até aqui.

BAURU
2023



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Eder e Regiane, por terem acreditado em mim todos esses anos, vocês são a base de tudo pra mim. Sem vocês nada disso teria acontecido, eu amo muito vocês! Gratidão!

Aos meus familiares, por toda força. Serei eternamente grata!

Também queria dizer que tive muita sorte por ter feito grandes amizades, obrigada Bianca, Gabriela Cecília, Giovanna e Gabriela, vocês tornaram meu desenvolvimento acadêmico mais leve e divertido, obrigada meninas pelo suporte e por não ter me deixado desistir!

E também aos meus amigos de longa data que nunca me abandonaram, Alanes, Amanda, Bruna, Camila, Danielly, Gabriela, Karina, Renan, Maria e Mariana. Pois foram minha base durante todos esse tempo.

Ao meu noivo Michael por ter sido meu companheiro e parceiro em todos os momentos. Sempre me encorajando e apoiando. Muito obrigada!

À minha Professora Coordenadora Paula, gratidão por toda paciência, empatia, auxílio e dedicação; que por várias vezes me ouviu e fez o que pôde para me ajudar.

E à minha orientadora acadêmica Mariana, por toda compreensão e sua bagagem pedagógica que vem me dando suporte sempre. Obrigada!



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

"A arquitetura é a arte de criar ambientes que despertam todos os sentidos, proporcionando uma experiência imersiva que transforma o espaço em uma verdadeira obra de arte."

Frank Gehry



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – O Lúdico Bar.....	07
FIGURA 02 – Localização de Bauru.....	09
FIGURA 03 – Localização do terreno.....	09
FIGURA 04 – Mapa de vias.....	09
FIGURA 05 – Mapa Zoneamento Bauru.....	10
FIGURA 06 – Uso e ocupação do solo.....	11
FIGURA 07 – Vista do terreno vista Avenida Duque de Caxias.....	11
FIGURA 08 – Vista do terreno vista Rua Gerson França.....	11
FIGURA 09 – Vista de cima do terreno.....	12
FIGURA 10 – Projetos Correlatos.....	12
FIGURA 11 – Planta térrea Alaloum.....	13
FIGURA 12 – Planta piso superior Alaloum.....	13
FIGURA 13 – Forma Tetris.....	14
FIGURA 14 – Fachada.....	14
FIGURA 15 – Vista da Fachada e lateral.....	14
FIGURA 16 –Área Externa.....	15
FIGURA 17 – Vista da Área externa e Terraço.....	15
FIGURA 18 – Sala Senhor dos Anéis.....	15
FIGURA 19 – Sala Star Wars.....	15
FIGURA 20 – Sala Jumanji.....	15
FIGURA 21 – Sala Oceano.....	15
FIGURA 22 –Fluxograma e Organograma	16
FIGURA 23 – Planta térrea do projeto.....	17
FIGURA 24 – Planta do pavimento superior do projeto.....	17
FIGURA 25 – Corte AA.....	18
FIGURA 26 – Corte BB.....	18



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE TABELA

TABELA 01 – PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	16
---	----



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	02
2. MATERIAIS E MÉTODOS	03
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	04
3.1 Carta de Atenas.....	04
3.2 Imersividade na arquitetura.....	05
3.3 Jogos de tabuleiro e cartas.....	07
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	09
4.1 Localização da área Projetual.....	09
4.2 Mapas e diagnóstico geral.....	11
4.3 Projetos correlatos.....	12
4.4 O Projeto.....	13
4.4.1 Programa de necessidades.....	16
4.4.2 Fluxograma e organograma.....	16
4.4.3 Implantação e Plantas Preliminares dos Pavimentos.....	16
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	19

BLACK LOTUS: BOARD E CARD GAMES

BLACK LOTUS: BOARD AND CARD GAMES

Eduarda Cristina Guarino¹

Resumo

Os *board* e *card games* são jogos populares de carta e tabuleiro jogados individualmente ou em grupo, com uma ampla variedade de temas, estratégias e regras. Este trabalho explora os benefícios desses jogos, sua história, evolução e impacto na sociedade atual, bem como as características dos espaços destinados à sua prática. Um espaço dedicado a esses jogos benéficos proporciona o fortalecimento de comunidades, estimulando o desenvolvimento de habilidades e oferecendo opções de entretenimento saudáveis e divertidas. A pesquisa bibliográfica também indica a importância de identificar o mercado local ao abrir uma loja de *board* e *card games*. O presente trabalho propõe, portanto, um projeto arquitetônico para um espaço dedicado a esses jogos em Bauru, uma cidade com uma população significativa e uma comunidade universitária ativa, apresenta um público potencial para esse tipo de negócio. É importante considerar a localização estratégica da loja, levando em conta a proximidade de universidades, áreas residenciais e locais de encontro para atrair a clientela adequada.

Palavras-chave: *Card games*, *board games*, espaço para jogos, arquitetura de espaços imersivos.

Abstract

Board and *card games* are popular card and board games played individually or in groups, with a wide variety of themes, strategies and rules. This work explores the benefits of these games, their history, evolution and impact on today's society, as well as the characteristics of the spaces intended for their practice. A space dedicated to these beneficial games strengthens communities, stimulating the development of skills and offering healthy and fun entertainment options. The bibliographic research also indicates the importance of identifying the local market when opening a *board and card games* store. The present paper proposes, therefore, an architectural project for a space dedicated to these games in Bauru, a city with a significant population and an active university community, presents a potential audience for this type of business. It is important to consider the strategic location of the store, taking into account proximity to universities, residential areas and meeting places to attract the right clientele.

Keywords: Card games, board games, space for games, architecture of immersive spaces.

¹ Faculdades Integradas de Bauru, eduardaguarinoarq@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Os *board games* e *card games*, também conhecidos como jogos de cartas e jogos de tabuleiro, têm sido populares por séculos em todo o mundo. Esses jogos são praticados individualmente ou em grupo, e envolvem uma ampla variedade de temas, estratégias e regras. Neste trabalho, são explorados os benefícios desses jogos, bem como sua história, evolução e impacto na sociedade atual, com foco na abordagem das características dos espaços destinados à sua prática.

O objetivo foi desenvolver um projeto arquitetônico para um espaço comercial voltado à prática desses jogos na cidade de Bauru, município de médio porte localizado no interior do estado de São Paulo. Busca-se criar um ambiente eficaz e agradável para se desenvolver habilidades cognitivas e sociais, e para estimular a mente e proporcionar momentos de diversão e descontração.

Um espaço dedicado a *card* e *board games* pode ser benéfico para a população por diversas razões. Em primeiro lugar, é uma ótima maneira de promover interação social e formar novas conexões com outras pessoas que compartilham o interesse por esses jogos. Isso pode levar a uma sensação de comunidade e pertencimento, especialmente para indivíduos que talvez não tenham muitas oportunidades para socializar. Além disso, segundo a Secretaria de Educação Fundamental (BR), os *card* e *board games* podem ajudar a desenvolver habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, raciocínio lógico e tomada de decisão. Isso pode ser particularmente benéfico para jovens em idade escolar que podem se beneficiar do desenvolvimento dessas habilidades. Nesse sentido, o planejamento da arquitetura desses espaços mostra-se fundamental, contribuindo para criar uma ambientação favorável a esses benefícios.

[...] a função da arquitetura não é apenas prover abrigo físico, facilitar a realização das atividades humanas e estimular os prazeres sensoriais. Além de serem exteriorizações e extensões das funções corporais humanas, as edificações também são extensões e projeções mentais; elas são exteriorizações de nossa imaginação, memória e capacidade de conceitualização (PALLASMAA, 2013, p.119).

Existem algumas razões pelas quais Bauru poderia se beneficiar de um espaço dedicado a *card* e *board games*. Em primeiro lugar, há uma demanda crescente por formas de entretenimento *off-line* e desconectadas da tecnologia. Segundo Dix (2020) em seu livro *The Board Game Family: Reclaim Your Children from the Screen*, muitas pessoas procuram

maneiras de se divertir sem usar dispositivos eletrônicos o tempo todo, e os jogos de cartas e de tabuleiro oferecem uma opção interessante. Além disso, Bauru é uma cidade com uma grande população de estudantes, haja vista as diversas instituições de ensino superior da cidade, e os *games* podem ser uma ótima opção para uma atividade de lazer saudável quando não estão estudando. Também podem contribuir para promover interações sociais construtivas e saudáveis entre os jovens.

“Caminhamos hoje por mais uma das transições sociais que transformam a sociedade ao longo dos tempos. Para compreender este processo, é preciso não só entender as mudanças da própria sociedade, sejam estas no seu modo de agir, pensar e se relacionar, mas também a evolução dos dispositivos que propuseram e/ou fizeram parte dessas modificações. Entende-se, então, que as transformações sociais estão diretamente ligadas às transformações tecnológicas da qual a sociedade se apropria para se desenvolver e se manter”(KOHN; MORAES, 2007, p. 1).

Por fim, um espaço dedicado a esses jogos também pode ser uma forma de proporcionar uma alternativa saudável e divertida para outras formas de entretenimento, como jogos eletrônicos ou televisão. Isso pode ajudar a incentivar um estilo de vida mais ativo e engajado, além de oferecer um ambiente seguro e supervisionado para crianças e jovens.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa de abordagem de caráter exploratório, envolvendo pesquisa bibliográfica, coleta de dados e desenvolvimento de um projeto arquitetônico.

Primeiramente, foi delineada, por meio de revisão bibliográfica, uma metodologia que buscou analisar o histórico da objeto de estudo (os espaços para prática de *board* e *card* games) e do local de intervenção projetual, selecionando o universo de ferramentas a serem aplicadas: visita técnica, fotografia, leitura de artigos científicos, recomendações e estudos de casos de projetos correlatos ao tema.

Após o aprofundamento teórico junto às fontes bibliográficas, foi desenvolvida uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa para analisar, através de visita técnica e elaboração de mapas, as características e condicionantes projetuais da área de intervenção e seu entorno, como topografia, orientação solar, fluxos e usos do solo.

Após a aquisição dos dados foi elaborado o programa de necessidades, fluxograma e organograma do projeto.

Para o desenvolvimento da proposta projetual do edifício, estão sendo usados recursos dos *softwares AutoCAD* e *SketchUP*, além da confecção de maquete física e digital.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Carta de Atenas

A Carta de Atenas, elaborada em 1933 durante o Congrès Internationaux d'Architecture Moderne (CIAM), é fundamental para entender a relação entre planejamento urbano e lazer nas cidades. Sua importância nesse contexto pode ser destacada da seguinte maneira:

- Humanização das cidades, a Carta de Atenas defendeu a ideia de que as cidades não deveriam ser apenas centros de trabalho, mas também lugares onde as pessoas pudessem desfrutar de uma melhor qualidade de vida. Isso incluiu a promoção de espaços de lazer que contribuíssem para a saúde mental e física dos habitantes urbanos;

- Sua influência no urbanismo moderno que teve uma influência significativa no urbanismo moderno, inspirando planejadores e arquitetos a incorporar áreas de lazer em seus projetos. A criação de parques, praças e espaços de recreação tornou-se uma parte essencial do planejamento urbano, enriquecendo a vida urbana;

- O equilíbrio entre trabalho e lazer, foi reconhecido a importância de equilibrar as necessidades de trabalho e lazer na vida das pessoas. Isso ajudou a combater a urbanização descontrolada que negligenciava o bem-estar dos cidadãos em favor do desenvolvimento industrial;

- A promoção da cultura e do convívio social, ao enfatizar a criação de espaços públicos de lazer, a Carta de Atenas contribuiu para a promoção da cultura, da interação social e da coesão comunitária. Esses espaços se tornaram locais onde as pessoas podiam se encontrar, participar de atividades culturais e fortalecer os laços sociais;

- E saúde e bem-estar. A presença de áreas de lazer nas cidades desempenha um papel crucial na promoção da saúde e do bem-estar da população. Esses espaços oferecem oportunidades para atividades físicas, recreação e relaxamento, ajudando a reduzir o estresse e melhorar a qualidade de vida.

Em resumo, a Carta de Atenas desempenhou um papel fundamental na promoção da importância do lazer nas cidades. Ela influenciou o planejamento urbano moderno e reforçou

a noção de que as cidades devem ser projetadas não apenas para fins funcionais, mas também para a felicidade e o bem-estar de seus habitantes, reconhecendo o lazer como um componente essencial desse equilíbrio.

3.2 Imersividade na Arquitetura

A imersividade na arquitetura é um conceito que se refere à capacidade de um espaço arquitetônico envolver e absorver os ocupantes, proporcionando-lhes uma experiência sensorial completa e profunda (PALLASMAA, 1996). É uma abordagem que busca criar ambientes que sejam mais do que apenas funcionais, mas também emocionalmente envolventes e impactantes. Como afirma Eric Kandel (2016), a experiência imersiva em arquitetura é como uma dança entre a forma, a função e os sentidos, criando uma sinfonia que ressoa com as emoções humanas. Spironelli (2007) ressalta a imersividade nos espaços das antigas catedrais:

O espaço imersivo da catedral nasce do fato de ser um local onde vários sentidos são evocados (visão, audição, olfato, percepção espacial) e dos muitos detalhes pensados para que o envolvimento emocional e a consequente perda de consciência sejam alcançados. Os jogos de luz e sombra, claro e escuro, pedras e cores, estátuas rebuscadas que se contrapõem a paredes lisas, monstros versus natureza, geram um grande teatro de sensações (SPIRONELLI, 2007, p.57).

Para Arsenault (2005, p. 51):

a imersão que acontece quando alguém olha fixamente para uma pintura, escuta uma música, se perde em um livro ou é absorvido por um jogo de xadrez de tal forma que deixa de perceber o museu ou os sons da rua, se esquece dos eventos que estão acontecendo no mundo real e tem uma suspensão sobre seu conhecimento acerca de suas regras.

Segundo Pallasmaa (1996), a imersividade na arquitetura pode ser alcançada através de várias estratégias e elementos de design, que podem incluir a sensorialidade, que é a utilização de elementos sensoriais, como a luz, som, texturas, cheiros e temperatura, podendo criar uma experiência imersiva em um espaço arquitetônico. Por exemplo, o uso cuidadoso da iluminação pode criar diferentes ambientes e cenários emocionais, enquanto a incorporação de elementos sonoros pode criar uma sensação de imersão em um espaço.

Também pode ser trabalhada a materialidade dos edifícios, que seleciona o uso de materiais adequados podendo criar uma sensação tátil e visual de imersão em um espaço. Materiais como madeira, pedra, vidro e outros podem criar uma sensação de conexão com o ambiente e os usuários, tornando o espaço mais envolvente.

Já a espacialidade acaba organizando e configurando o espaço, podendo criar uma experiência imersiva. Pallasmaa (2007) afirma que, a criação de sequências espaciais interessantes, a incorporação de elementos de surpresa e a manipulação do uso de escala e proporção podem criar uma experiência envolvente para os ocupantes.

Charitos (2020), por sua vez afirma, a tecnologia também pode contribuir para a imersividade na arquitetura. Por exemplo, a utilização de realidade virtual (VR) ou realidade aumentada (AR) pode permitir aos usuários explorar um espaço virtualmente e experimentá-lo de maneira imersiva antes mesmo de ser construído.

E a narrativa ou história em torno de um espaço arquitetônico pode contribuir para a imersividade. Ao contar uma história através do design do espaço, os ocupantes podem se conectar emocionalmente com o ambiente, tornando a experiência mais envolvente.

A imersividade na arquitetura pode ter diversos benefícios, como melhorar a qualidade do espaço, estimular os sentidos dos ocupantes, criar uma conexão emocional com o ambiente, proporcionar experiências memoráveis e incentivar a interação e engajamento dos usuários com o espaço. É um conceito que tem sido explorado em diversos projetos arquitetônicos contemporâneos, buscando criar espaços mais ricos e significativos para os seus ocupantes. Ao se projetar um ambiente imersivo, Kotler (2006) acredita na necessidade de:

Produzir efeitos cognitivos específicos e/ou emocionais sobre o mercado-alvo, utilizando-se de elementos visuais para projetar a atmosfera, que incluem a estrutura exterior, o espaço interior, os displays e a apresentação pessoal da organização (KOTLER, 2006, p.233).

Por fim, a imersividade refere-se à capacidade de um ambiente ou experiência de envolver totalmente uma pessoa, fazendo-a sentir-se completamente imersa ali. Isso pode ser alcançado através de tecnologias como realidade virtual, realidade aumentada ou até mesmo por meio de elementos mais simples, como luzes, som e interatividade. A imersividade é muitas vezes utilizada em jogos, filmes, publicidade e experiências de treinamento, pois pode tornar a experiência mais cativante e envolvente para o usuário, proporcionando uma sensação de presença e interação mais realista e intensa.

A arquitetura imersiva e os espaços para jogos possuem uma relação intrínseca, pois ambos visam criar ambientes envolventes e cativantes para os usuários. A arquitetura imersiva refere-se ao projeto e à criação de espaços que estimulam os sentidos e

proporcionam uma experiência envolvente aos ocupantes. Por outro lado, os espaços para jogos são projetados para oferecer aos jogadores uma experiência interativa e envolvente.

Quando se trata da ligação entre esses dois conceitos, é importante observar como a arquitetura imersiva pode ser aplicada aos espaços para jogos, a fim de criar ambientes que maximizem a experiência dos jogadores. Por exemplo, ao projetar uma sala de jogos, é possível utilizar técnicas arquitetônicas que estimulem a imersão, como o uso de iluminação e acústica adequadas, materiais e cores que contribuam para a atmosfera desejada, além de uma disposição espacial que facilite a interação e a movimentação dos jogadores.

Um exemplo de local com arquitetura imersiva é o "O Lúdico Bar", um espaço de entretenimento localizado em São Paulo. O Lúdico Bar combina arquitetura física com o local, proporcionando uma experiência altamente imersiva. As salas privativas são decoradas com elementos 3D e pintura realista. O local conta com alguns temas: Fundo do mar, Alice no país das maravilhas e Nárnia. A combinação de arquitetura, tecnologia e interação física cria uma experiência gastronômica imersiva e emocionante. Na figura 01, é possível ver um exemplo do espaço imersivo do O Lúdico Bar.



Figura 01 . O Lúdico Bar. Disponível em: <https://www.instagram.com/oludicobar/>

3.2 Jogos de Tabuleiros e Cartas

Finkel (2013) cita que os jogos de tabuleiro (*board games*) têm sido uma parte integral da cultura humana há milhares de anos, com evidências de jogos antigos encontrados em várias regiões do mundo. Alguns dos primeiros jogos registrados incluem o jogo real de Ur, jogado na Mesopotâmia cerca de 5.000 anos atrás, e o jogo chinês de Go, que tem mais de 2.500 anos. Os jogos de cartas (*card games*) também têm uma longa história, como podemos ver em *O Baralho: Uma História Ilustrada* escrito por Tilley (2018), sendo que as

primeiras cartas conhecidas surgiram na China no século IX. As cartas se espalharam pela Ásia e Europa, com vários jogos de cartas sendo desenvolvidos ao longo do tempo.

O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 1938, p.85).

Os seres humanos têm uma longa história de envolvimento em jogos de tabuleiro, cartas e RPGs (*Role-Playing Games*, ou Jogos de Interpretação de Personagens). Esses tipos de jogos são populares em várias culturas ao redor do mundo e têm sido praticados por séculos, evoluindo ao longo do tempo para se tornarem uma forma de entretenimento diversificada e complexa.

Tilley (2018) afirma ainda que os jogos de cartas tornaram-se populares em muitas culturas e têm uma ampla variedade de formas, desde jogos de cartas tradicionais, como o pôquer e o *bridge*, até jogos de cartas colecionáveis, como *Magic: The Gathering* e *Pokémon*.

Os RPGs, ou Jogos de Interpretação de Personagens, são uma forma de jogo na qual os jogadores assumem papéis fictícios e criam histórias e narrativas juntos. Os jogadores interpretam personagens fictícios e geralmente seguem regras e mecânicas específicas para resolver situações e avançar na história. O *Dungeons & Dragons* é um dos exemplos mais conhecidos de um RPG e tem sido uma forma popular de entretenimento há décadas.

Além de serem formas populares de entretenimento, jogos de tabuleiro, cartas e RPGs também têm benefícios sociais, cognitivos e emocionais. Dix (2020) explica que eles podem promover a interação social, estimular o pensamento estratégico, melhorar a tomada de decisões e a resolução de problemas, além de fomentar a criatividade e a imaginação.

Em resumo, os seres humanos têm uma longa história de envolvimento em jogos de tabuleiro, cartas e RPGs, e essas formas de entretenimento continuam sendo populares em diversas culturas ao redor do mundo. Esses jogos proporcionam diversão, desafio mental e oportunidades de interação social, tornando-se uma parte significativa da cultura e da história dos jogos.

Considerando os efeitos colaterais da dependência da internet e levando em conta que o ser humano é um ser social, observa-se a importância de se resgatar a socialização em sua forma primordial, e os jogos de tabuleiro são ferramentas eficazes nesse processo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Localização da Área Projetual

A área escolhida para a implantação do projeto comercial voltado para a prática de jogos se localiza no centro da cidade de Bauru, estado de São Paulo (figuras 02 e 03).



Figura 02: Localização de Bauru disponível em:

<https://www.desenvolvesp.com.br/mapadaeconomiapaulista/ra/bauru/>



Figura 03. Localização do terreno (Google imagens)

O local escolhido é um terreno localizado na esquina das vias Gerson França e Avenida Duque de Caxias. Na figura 04 pode-se observar as principais ruas em relação à localização do terreno.



Figura 04. Mapa de vias Bauru (produção da autora, a partir de base gráfica do aplicativo Google Maps)

4.2 Mapa de Diagnóstico Geral

Analizando o mapa a seguir (Figura 06), observam-se os principais usos do solo do entorno, em sua maior parte como residencial de nível médio e pontos isolados de comércio e áreas institucionais.

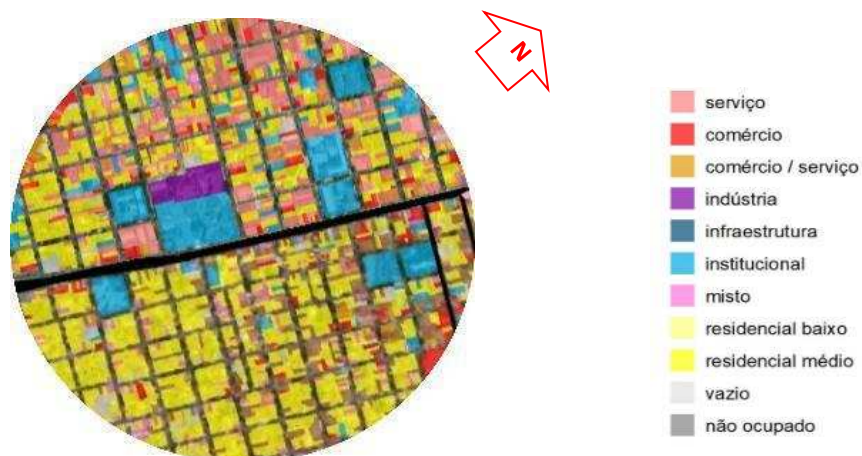


Figura 06. Mapa uso e ocupação do solo (Diagnóstico para revisão do Plano Diretor de Bauru. Disponível em: <https://pddbauru2019.webflow.io/p-documentos/documentos>

O terreno possui área de 936 m², sendo que sua testada voltada para a Avenida Duque de Caxias mede 36 metros de comprimento, e a testada voltada para a Rua Gerson França, 26 metros. Seguem abaixo fotos do terreno (figuras 07, 08 e 09):



Figura 07. Vista Duque de Caxias (acervo da autora 2023).



Figura 08. Vista Gerson França (acervo da autora 2023)



Figura 09. Vista do terreno de cima (acervo da autora 2023).

4.3 Projetos Correlatos

Os projetos correlatos a seguir indicam elementos imersivos, sociais e visuais que foram utilizados de inspiração para o projeto, conforme indicado na figura 10.

DESCRIÇÃO	REFERÊNCIA 1	REFERÊNCIA 2	REFERÊNCIA 3
Obra			
Nome Autor Local da obra	Alaloum Triohton Architects Atenas, Grécia	A Fenda Não identificado Bauru, Brasil	Lúdica Monique Bordin e Andréia Figueiredo Bauru, Brasil
Data projeto	2013	2018	2014
Referência para o trabalho	Salão principal para jogos, mezanino e café	Salas privativas para jogos	Alugam os jogos e podem jogar no local
Como será utilizado no trabalho	Grande salão para jogos, mezanino e café	Salas temáticas para os jogos	Espaço para locação e jogos no local

Figura 10. Projetos correlatos (produção da autora)

As lojas “A Fenda” e “Lúdica” são aquelas que inspiraram o projeto como ponto de partida para o programa de necessidades e layout. Estão localizadas na cidade de Bauru, atendendo parcialmente a demanda local. Já no caso da loja Alaloum, é um projeto no qual foi levado em conta o conceito espacial do projeto arquitetônico, que tem como base um grande salão e também um café, como pode ser observado nas figuras 11 e 12.

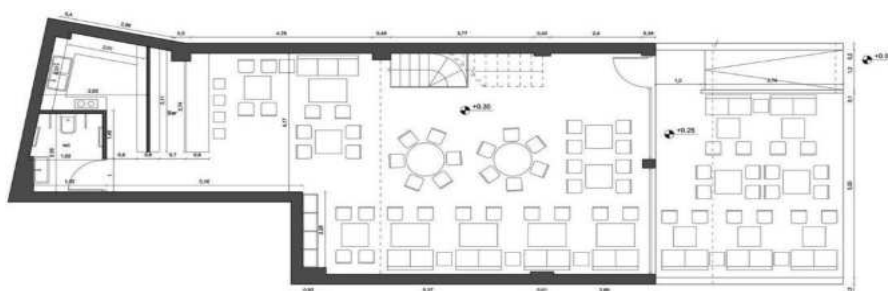


Figura 11. Planta térrea Alaloum. Disponível em:<https://www.archdaily.com.br/br/01-159563/cafe-e-salao-de-jogos-de-tabuleiro-alaloum-slash-triopton-architects>.

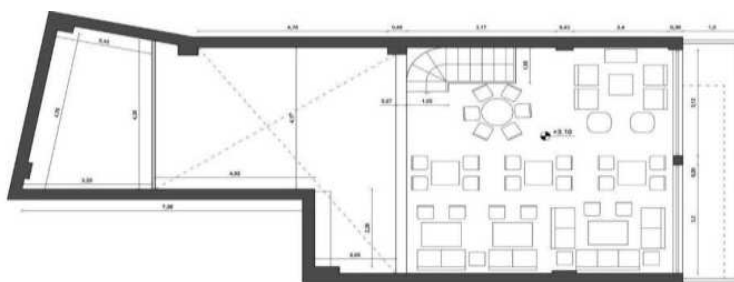


Figura 12. Planta piso superior Alaloum. Disponível em:<https://www.archdaily.com.br/br/01-159563/cafe-e-salao-de-jogos-de-tabuleiro-alaloum-slash-triopton-architects>.

4.4 O Projeto

O objetivo do projeto foi criar um espaço temático, inspirado em jogos e livros de aventura, oferecendo espaços para a prática e para a venda de jogos e de produtos relacionados.

O espaço visa trazer conforto, modernidade e uma experiência inovadora para os usuários que gostam do tema, e também atrair diferentes públicos para esse novo universo da fantasia. Pensando nisso, a planta e a volumetria do projeto foram inspiradas no formato do jogo “tetris” (figura 13), que é reconhecido por seu design icônico. Ao aplicar esse formato a uma planta arquitetônica, o resultado seria um edifício com uma aparência visualmente cativante e distintiva. Seria um marco arquitetônico que se destacaria na paisagem urbana. A

criação do tema e do conceito arquitetônico que permeia todo o espaço comercial contribui para a criar uma experiência imersiva no espaço.

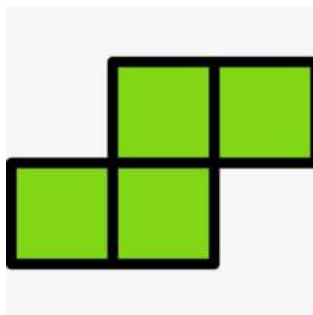


Figura 13. Forma Tetris (banco de imagem Google)

Isso também será alcançado através da escolha de materiais, cores, texturas e elementos arquitetônicos que estejam em harmonia com o tema proposto, criando uma atmosfera única, como mostram as fachadas, ilustradas nas figuras 14 e 15.



Figura 14. Fachada (produção da autora)



Figura 15. Visão da fachada e lateral (produção da autora)

O nome "Black Lotus" é uma referência direta à carta mais cobiçada do *jogo Magic: The Gathering* segundo a Star City Games, devido ao seu “power level” (é a carta mais forte do jogo), raridade e valor, sendo a carta mais desejada pela comunidade. Os jogadores e fãs desse jogo podem sentir uma conexão imediata com o nome e se sentirem atraídos para explorar a loja.

Foram criados espaços com características diversificadas, para diferentes perfis de jogadores e tipos de jogos, compreendendo desde terraços ao ar livres, até cabines temáticas imersivas (figuras 16 a 21).



Figura 16. Area Externa (produção da autora)



Figura 17. Vista superior da Area Externa e Terraço (produção da autora)



Figura 18. Sala Senhor dos Aneis (produção da autora)

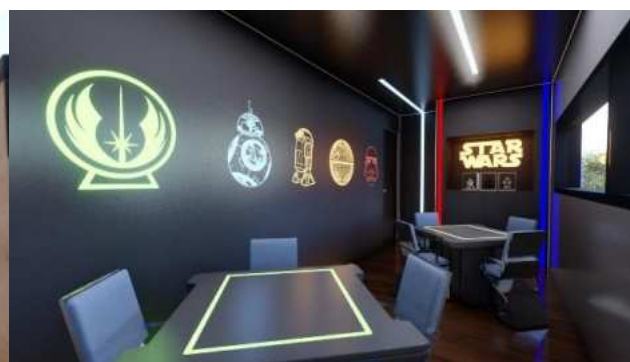


Figura 19. Sala Star Wars (produção da autora)



Figura 20. Sala Jumanji (produção da autora)



Figura 21. Sala Oceano (produção da autora)

4.4.1 Programa de Necessidades

Os ambientes do programa de necessidades foram agrupados nos seguintes setores: áreas de jogos, comercial, apoio e administrativa, conforme a tabela 01.

ÁREA DE JOGOS	ÁREA COMERCIAL	ÁREA DE APOIO	ÁREA ADMINISTRATIVA
SALÃO JOGOS	CAFÉ	WC FEMININO	ESCRITÓRIO
CABINE TEMÁTICA 1	LOJA	WC MASCULINO	
CABINE TEMÁTICA 2		COZINHA	
CABINE TEMÁTICA 3		ESTOQUE	
CABINE TEMÁTICA 4			

Tabela 01. Programa de necessidades (produção da autora)

4.4.2. Fluxograma e Organograma

O fluxograma e organograma do projeto, elaborado a partir do programa de necessidades, encontra-se na figura 22.



Figura 22. Fluxograma e organograma (produção da autora)

4.4.3. Implantação e Plantas dos Pavimentos

Abaixo, nas figuras 23 e 24, pode se observar a implantação, e nas figuras 25 e 26, os cortes do projeto.

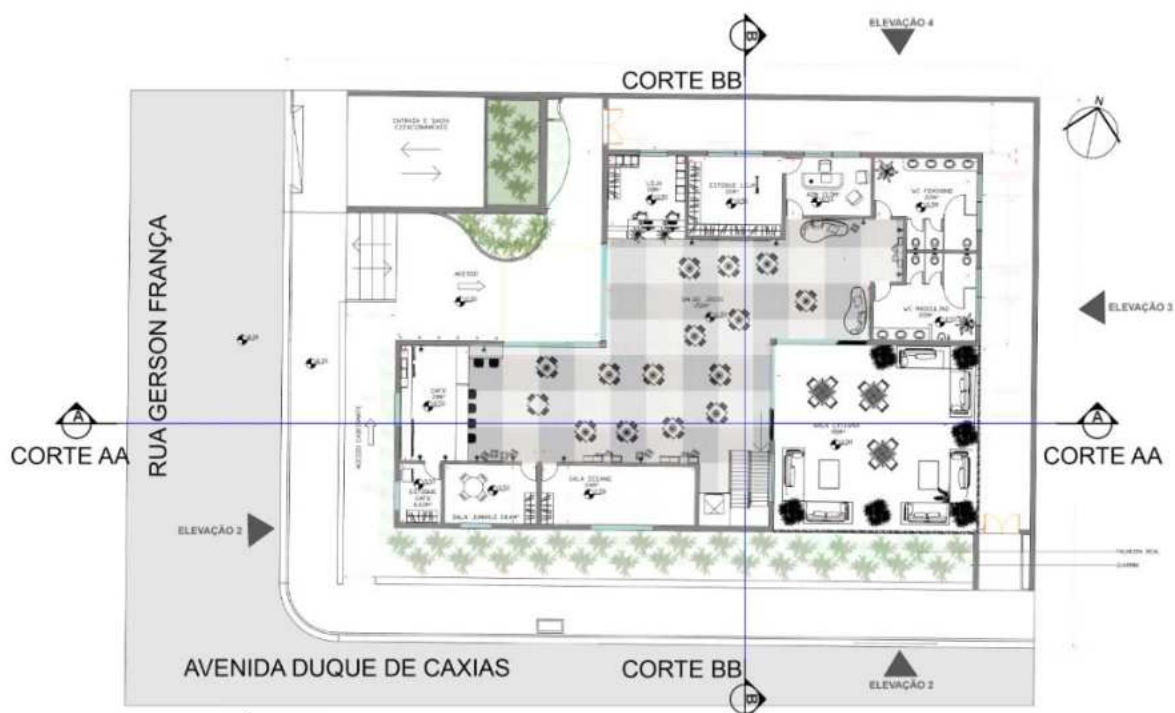


Figura 23. Planta térrea do projeto (produção da autora)



Figura 24. Planta pavimento superior (produção da autora)



Figura 25. Corte AA (produção do autor)

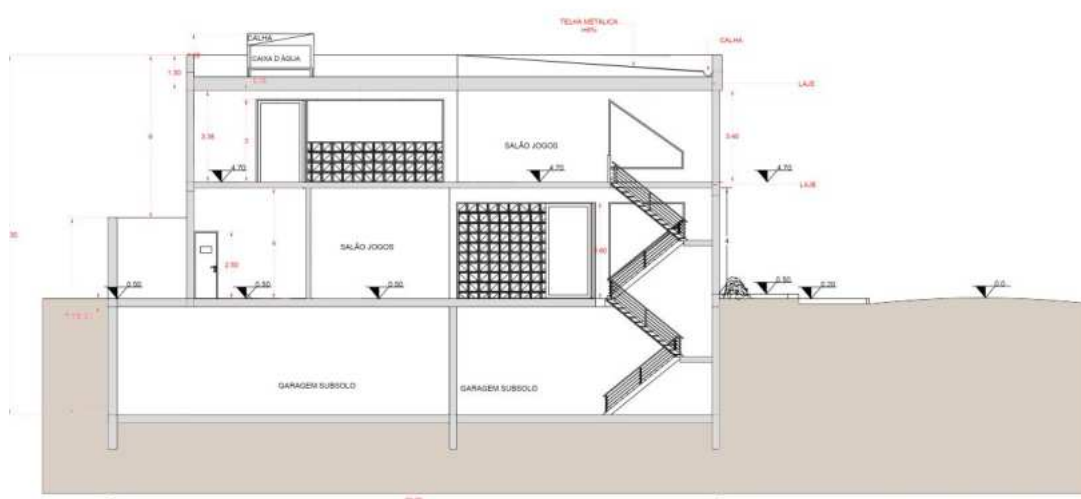


Figura 26. Corte BB (produção do autor)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no planejamento deste projeto, é possível afirmar que o objetivo principal foi alcançado com sucesso. A construção do projeto Black Lotus proporcionou um ambiente de jogos sofisticado e agradável, que incluiu espaço para café e loja. Isso resultou em uma experiência envolvente e divertida para os clientes, incentivando a socialização por meio de jogos, aumentando o interesse e o conhecimento em *board* e *card games*, e oferecendo uma forma de diversão não virtual. Além disso, propõem-se a resgatar as interações sociais presenciais, que são particularmente significativas em um mundo cada vez mais virtual. Portanto, este projeto arquitetônico, deseja desempenhar um papel vital na promoção da

integração social e do lazer, e espera-se que possa servir como referência para futuros projetos com temas semelhantes.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARSENAULT, Dominic. *Dark waters: Spotlight on immersion. In: Game On North America*. 2005. Disponível em: <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/13052>. Acesso em: 20 fev. 2023

BAURU. Lei 2.339, de 15 de fevereiro de 1982. Estabelece normas para parcelamento, uso e ocupação do solo no município de Bauru. Disponível em: https://sapl.bauru.sp.leg.br/consultas/norma_juridica/norma_juridica_mostrar_proc?cod_norma=2409. Acesso em: 23 fev. 2023

Café e salão de jogos de tabuleiro Alaloum / Triopton Architects. Archdaily Brasil. 5 de dezembro de 2013. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/01-159563/cafe-e-salao-de-jogos-de-tabuleiro-alaloum-slash-triopton-architects>. Acesso em: 12 fev. 2023

CHARITOS, Dimitris. *A Arquitetura da Realidade Virtual*. 2ª ed. São Paulo: Editora Exemplo, 2022. Acesso em: 12 abr.2023

DIX, Ellie. *The Board Game Family: Reclaim Your Children from the Screen*. [S.l.]: Independently published, 2020. Acesso em: 01 mar.2023

FINKEL, Irving. *Jogos de Tabuleiro no Antigo Oriente Próximo e no Egito: Uma História dos Jogos de Tabuleiro de 3500 a.C. a 300 a.C.* São Paulo: Editora Aleph, 2013. Acesso em: 14 fev. 2023

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. o Jogo como Elemento na Cultura* (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008. Acesso em: 07 abr. 2023

JOSON, Jullia. *Como a arquitetura dos videogames conversa com você*. Archdaily Brasil. 11 de fevereiro de 2022. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/975276/como-a-arquitetura-dos-videogames-conversa-voce>. Acesso em: 22 abr. 2023

KOHN, Karen, MORAES, Claudia Hearte de. *O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital*. 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Claudia-Moraes-2/publication/238065799_O_impacto_das_novas_tecnologias_na_sociedade_conceitos_e_caracteristicas_da_Sociedade_da_Informacao_e_da_Sociedade_Digital1/links/58f409060f7e9b6f82e7c45c/O-impacto-das-novas-tecnologias-na-sociedade-conceitos-e-caracteristicas-da-Sociedade-da-Informacao-e-da-Sociedade-Digital1.pdf. Acesso em: 20 fev.2 023

Kandel, Eric R. (2016). *Reductionism in Art and Brain Science: Bridging the Two Cultures*. Columbia University Press. Acesso em: 01 mar. 2023

KOTLER, Keller. *Administração de Marketing*. 2006. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7519481/mod_resource/content/0/Administrac%CC%A7a%CC%83o%20de%20Marketing%2015%C2%AA%20Edic%CC%A7a%CC%83o_compressed.pdf. Acesso em: 22 abr. 2023

LOURES, Alexandre; CASTRO, Flávio. *Bússola Trends: experiência importa e quanto mais imersiva, melhor*. Exame, 04 maio 2022. Disponível em: <https://exame.com/bussola/bussola-trends-experiencia-importa-e-quanto-mais-imersiva-melhor/>. Acesso em: 07 abr.2023

MATOSO, Marília. *Quando o design de interiores encontra a arte imersiva*. 20 de setembro de 2022. Disponível em: <http://tabulla.co/quando-o-design-de-interiores-encontra-a-arte-imersiva/>. Acesso em: 14 fev. 2023

MUMFORD, Eric. "The CIAM Discourse on Urbanism, 1928-1960. Acesso em: 22 abr.2023

OBA, Juliana. *Única loja de board games em Bauru também um espaço para se divertir com o amigos*. 13 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.socialbauru.com.br/2018/12/13/ludica-loja-board-games/>. Acesso em: 16 mar. 2023

PALLASMAA, Juhani. *A Imagem Corporificada. Imaginação e Imaginário na Arquitetura*. Porto Alegre: Bookman. 2013. Acesso em: 07 abr. 2023

PALLASMAA, Juhani. *Os Olhos da Pele: A Arquitetura e os Sentidos*. São Paulo: Bookman, 2007. Acesso em: 16 mar. 2023

SECRETARIA de Educação Fundamental (BR). *Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática/Secretaria de Educação Fundamental*. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em: 22 abr.2023

SPIRONELLI, Stella. *A imersão na história da arte: um paralelo entre o passado e o presente*. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007. Acesso em: 20 fev. 2023

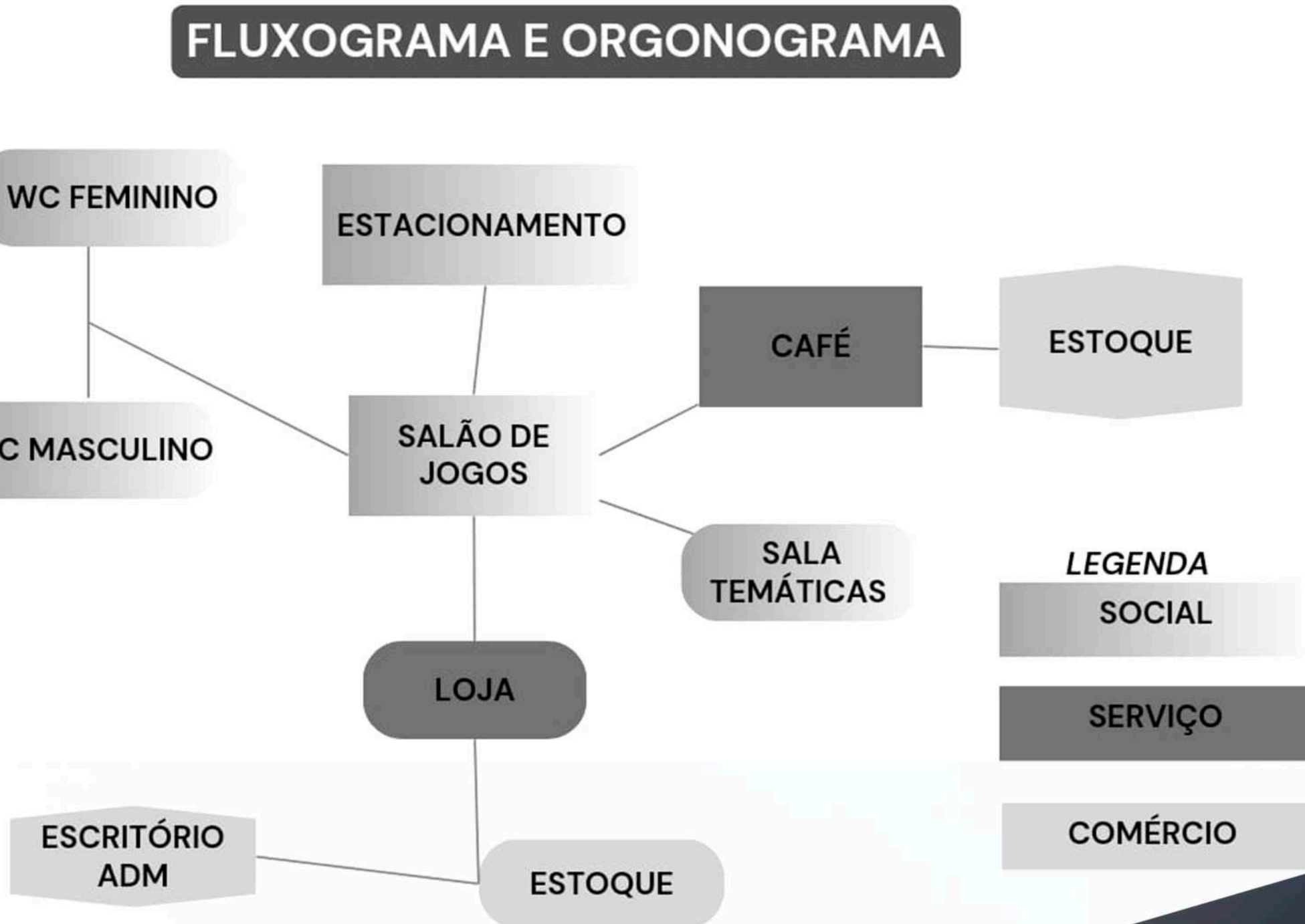
TILLEY, Roger. *O Baralho: Uma História Ilustrada*. São Paulo: Editora Martin Fontes, 2018. Acesso em: 14 fev.2023

PROBLEMÁTICA

A falta de espaços públicos para jogos de tabuleiro e cartas pode dificultar o acesso a essas atividades para pessoas que não possuem os recursos necessários para criar seu próprio espaço em casa. Ter espaços públicos disponíveis gratuitamente ou a um custo acessível pode promover a inclusão e permitir que mais pessoas tenham acesso a esses jogos

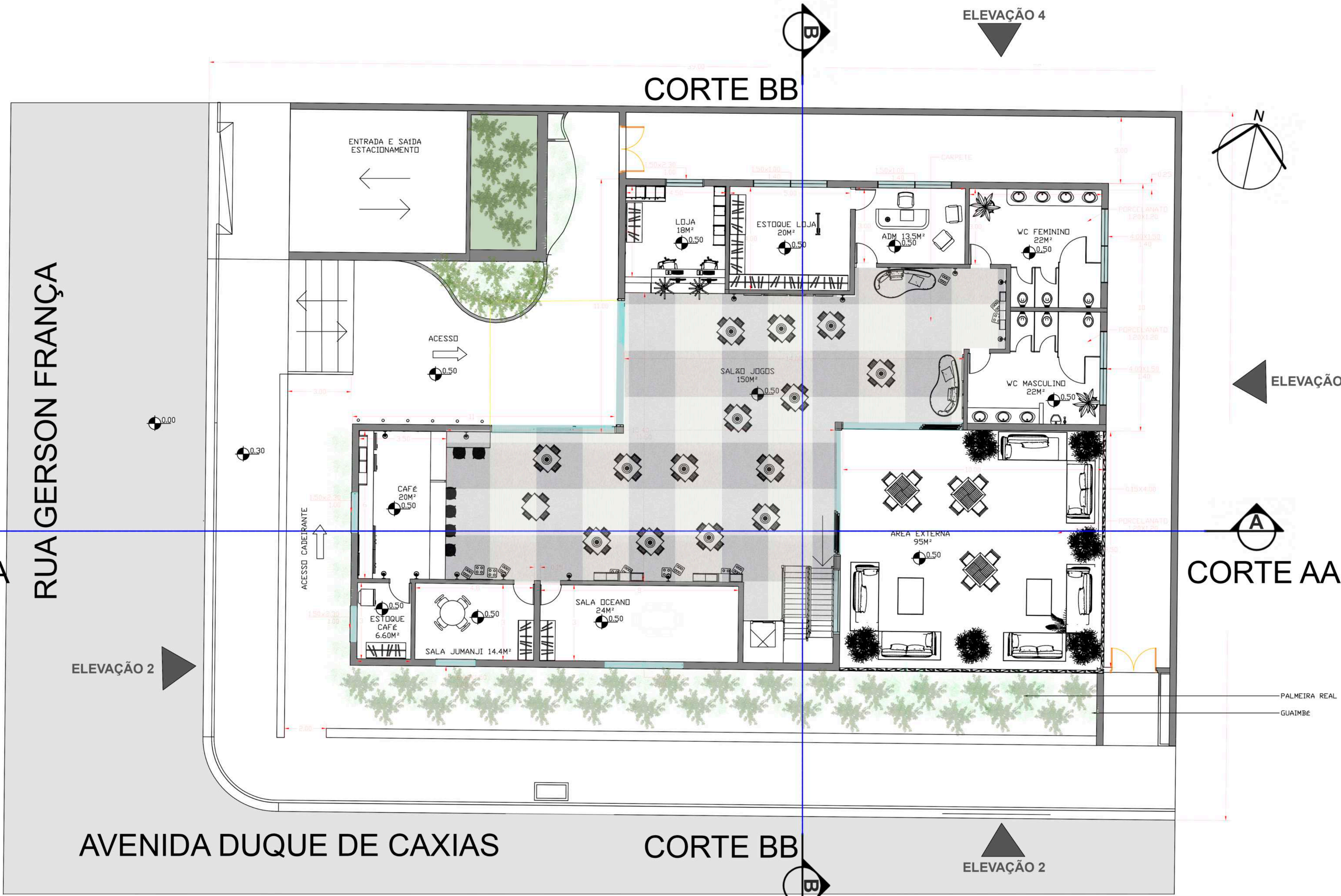
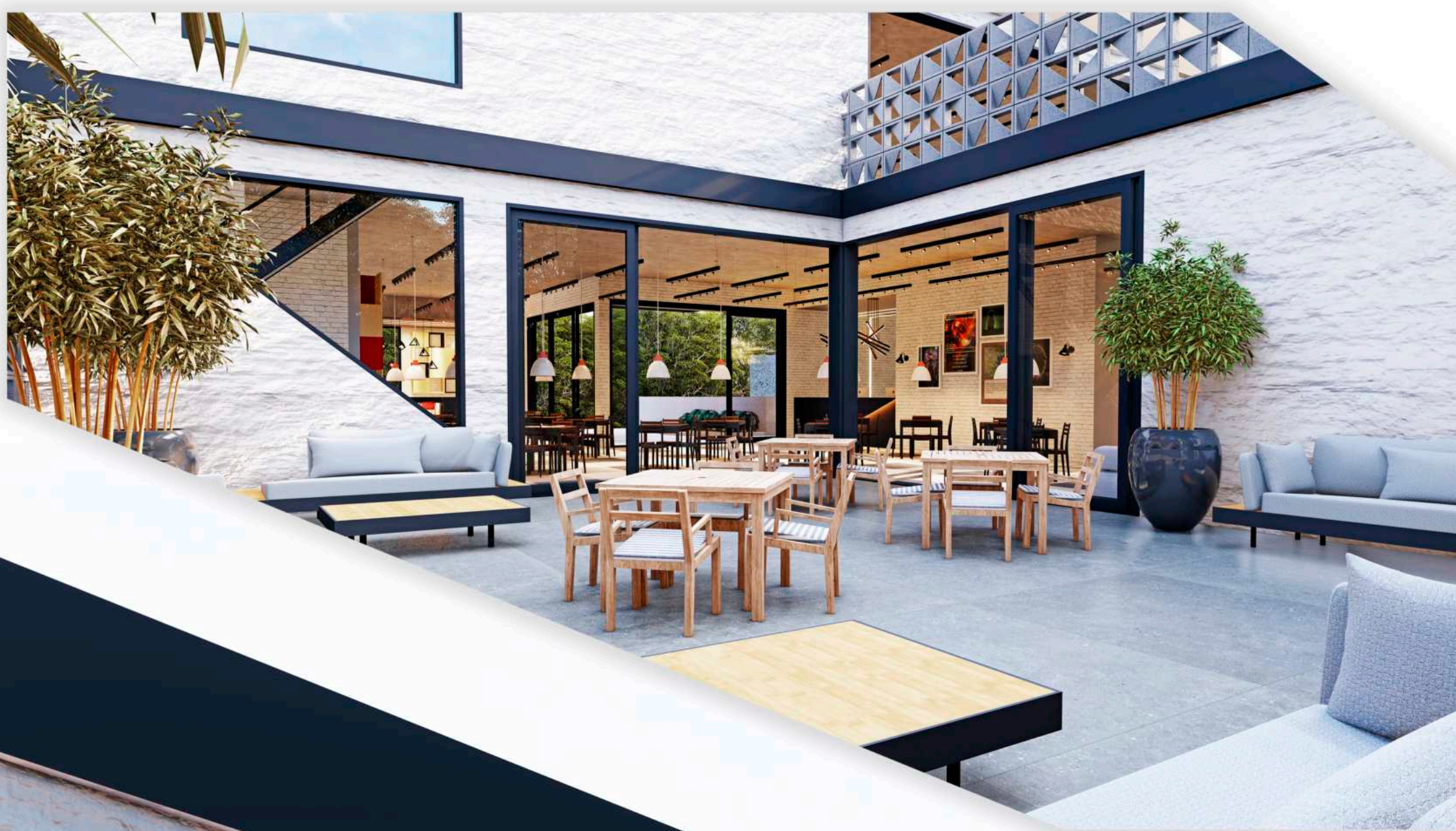
CONCEITO

Imersividade

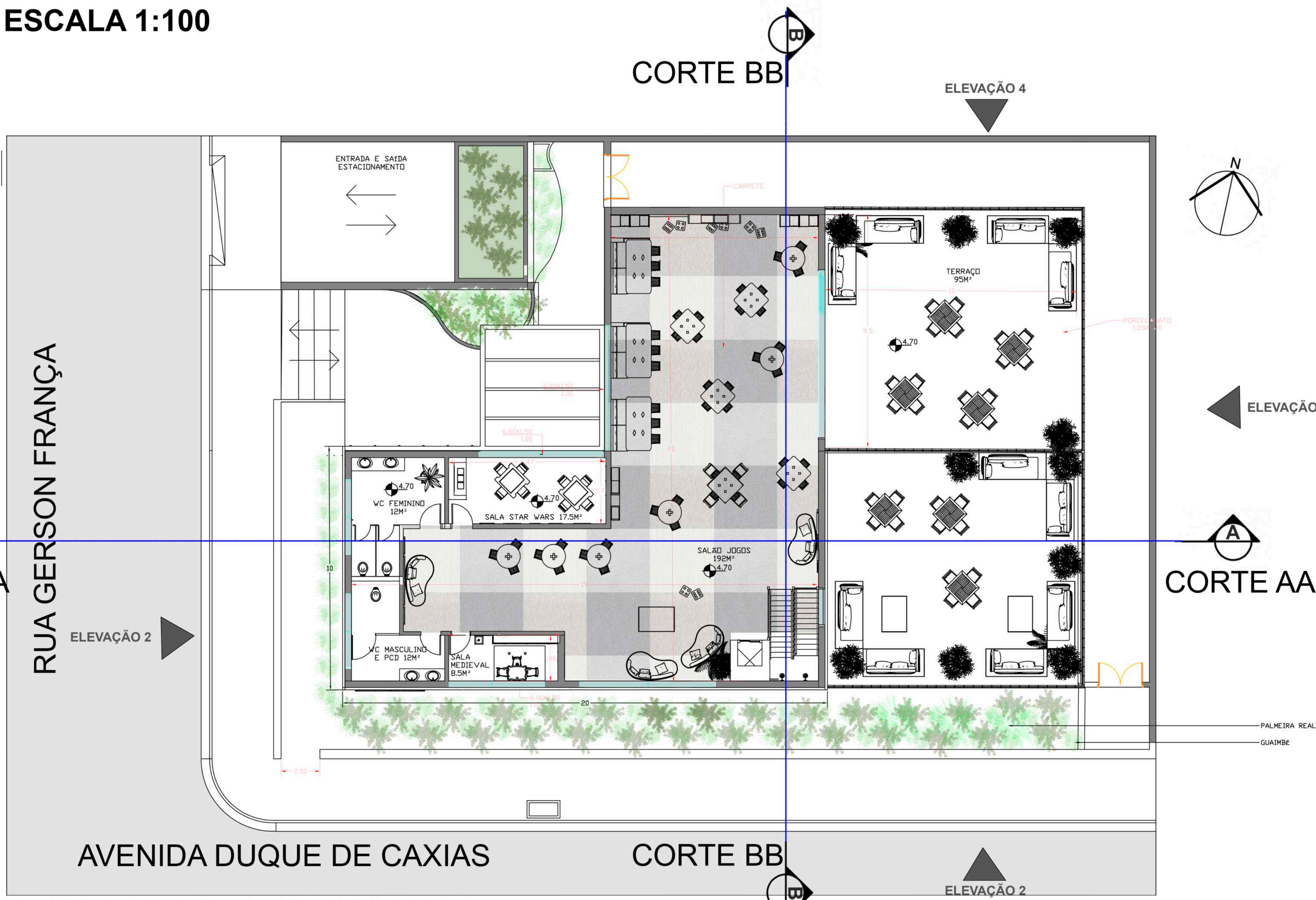


PARTIDO

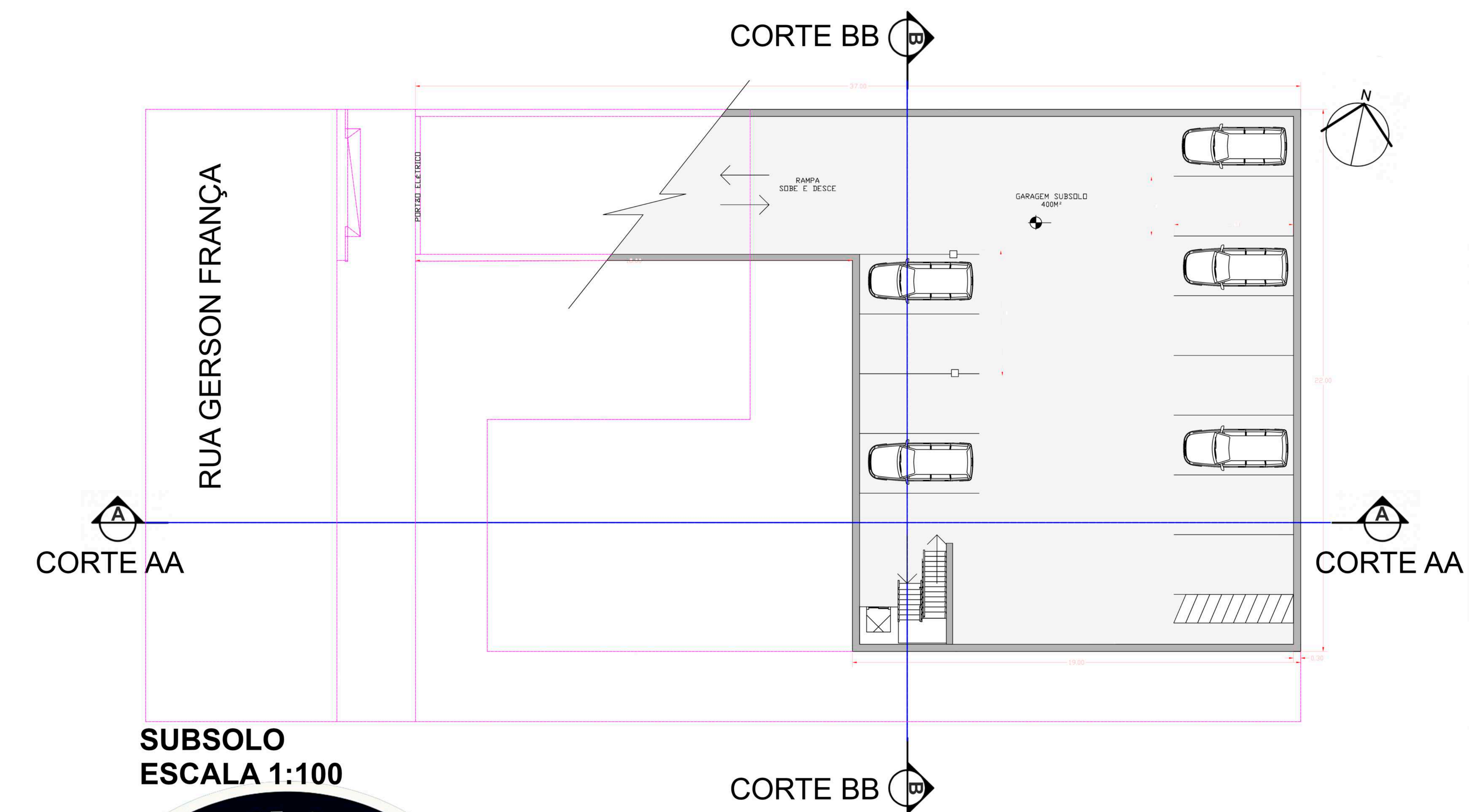
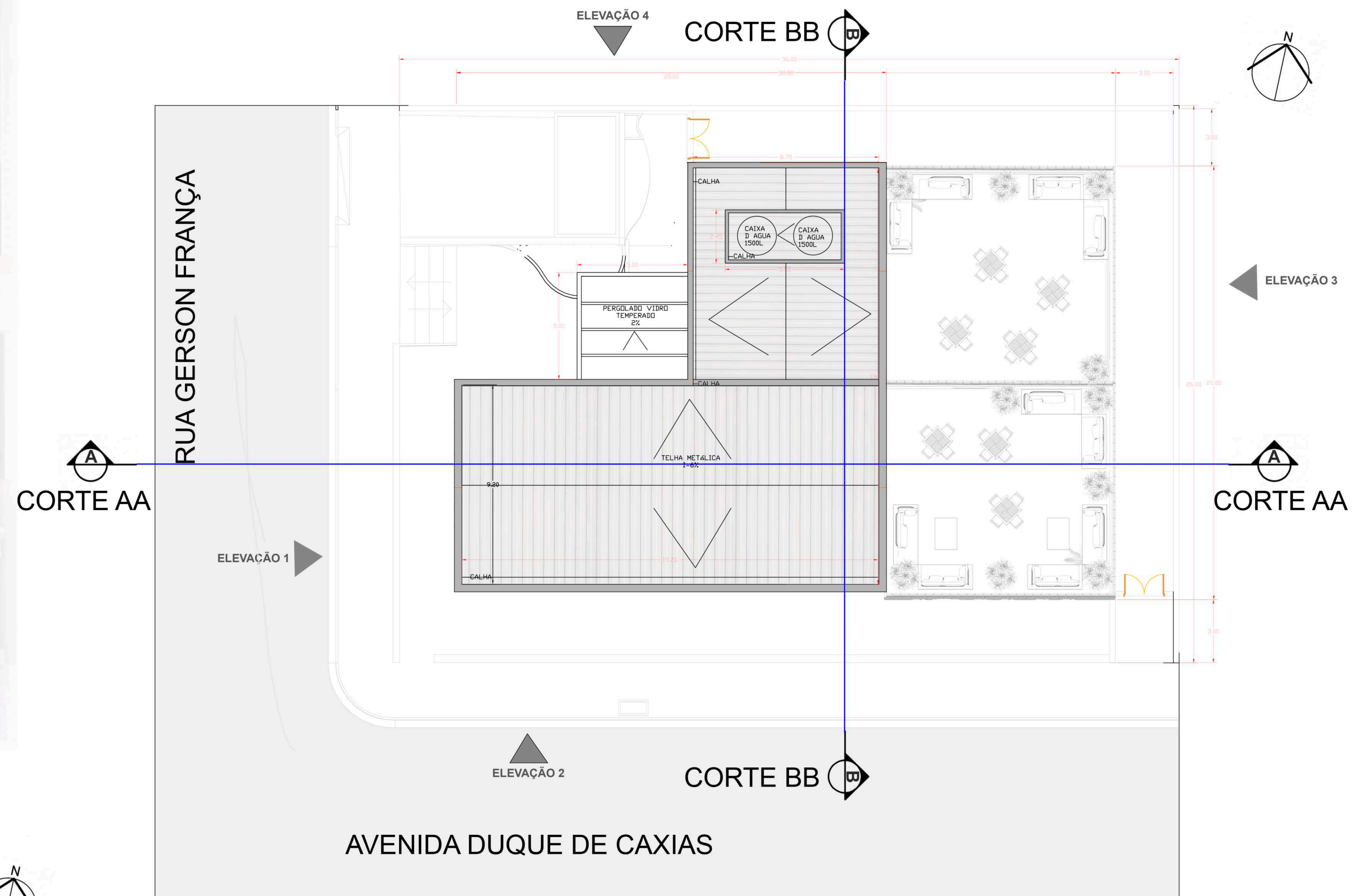
O objetivo do projeto é criar um espaço temático, inspirado em jogos e livros de aventura. O espaço visa trazer conforto, modernidade e uma experiência inovadora para os usuários que gostam do tema, e também atrair diferentes públicos para esse novo universo da fantasia. Pensando nisso, a planta e a volumetria do projeto foram inspiradas no formato do jogo "tetris", o formato de Tetris é reconhecido por seu design icônico. Ao aplicar esse formato a uma planta arquitetônica, o resultado seria um edifício com uma aparência visualmente cativante e distintiva. Seria um marco arquitetônico impressionante que se destacaria na paisagem urbana. A criação do tema e conceito arquitetônico que permeie todo o espaço comercial pode ajudar a criar uma experiência imersiva.



PLANTA TÉRREO
ESCALA 1:100

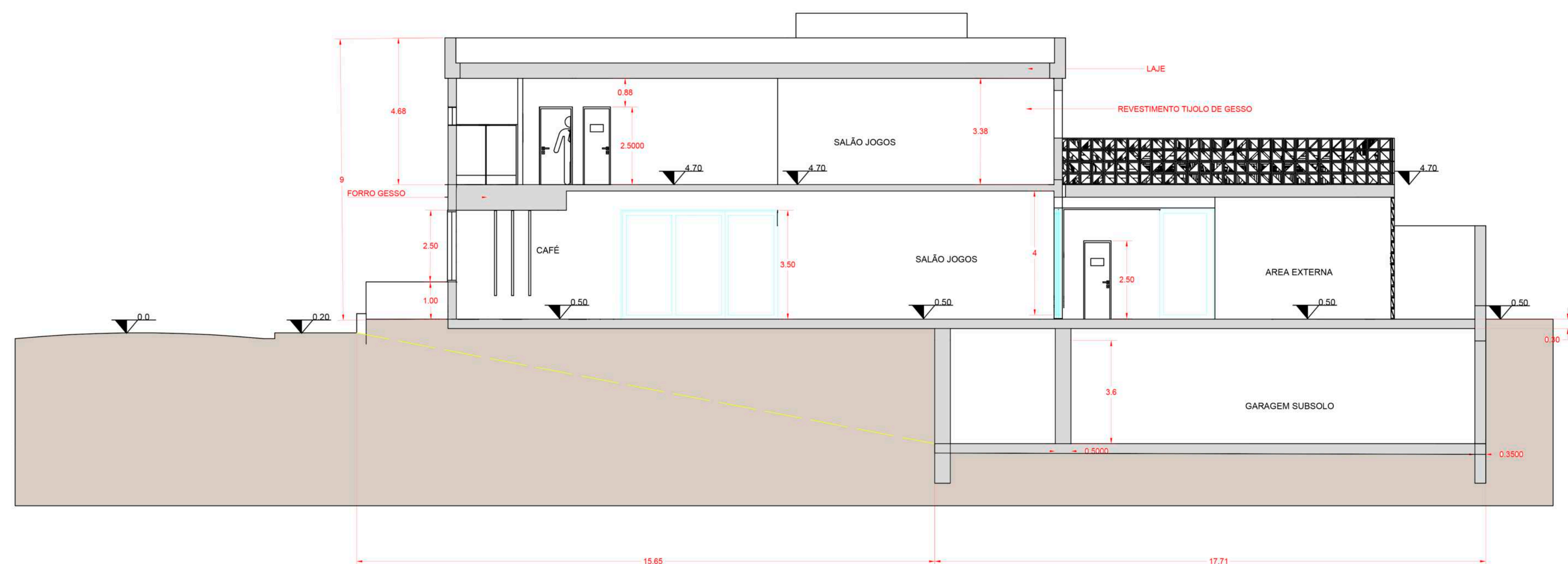


PLANTA PAVIMENTO SUPERIOR
ESCALA 1:100

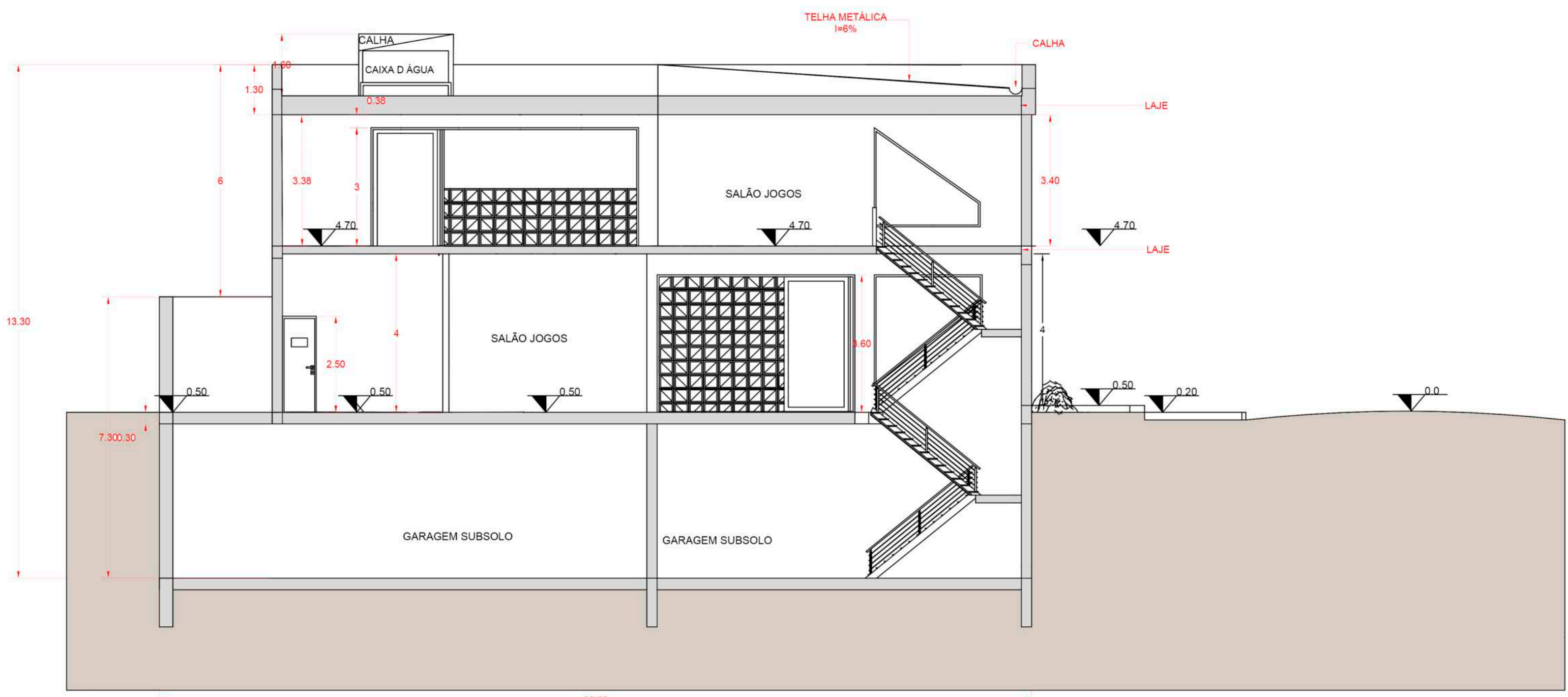


**COBERTURA
ESCALA 1:100**

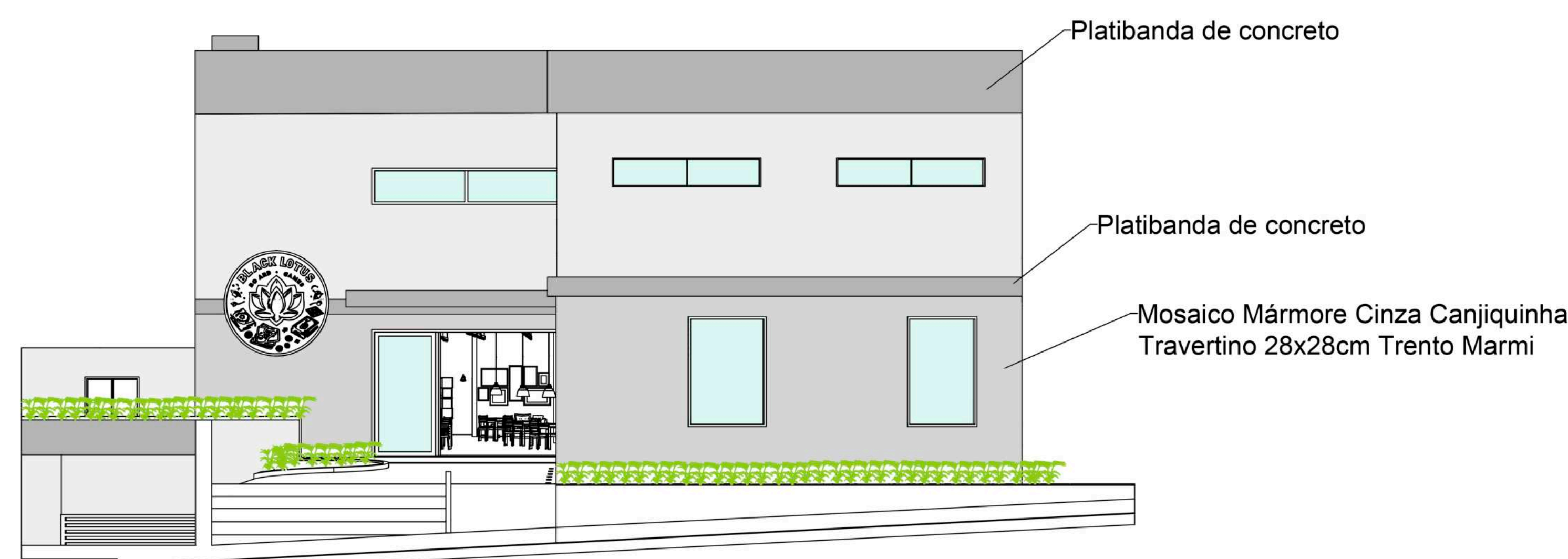




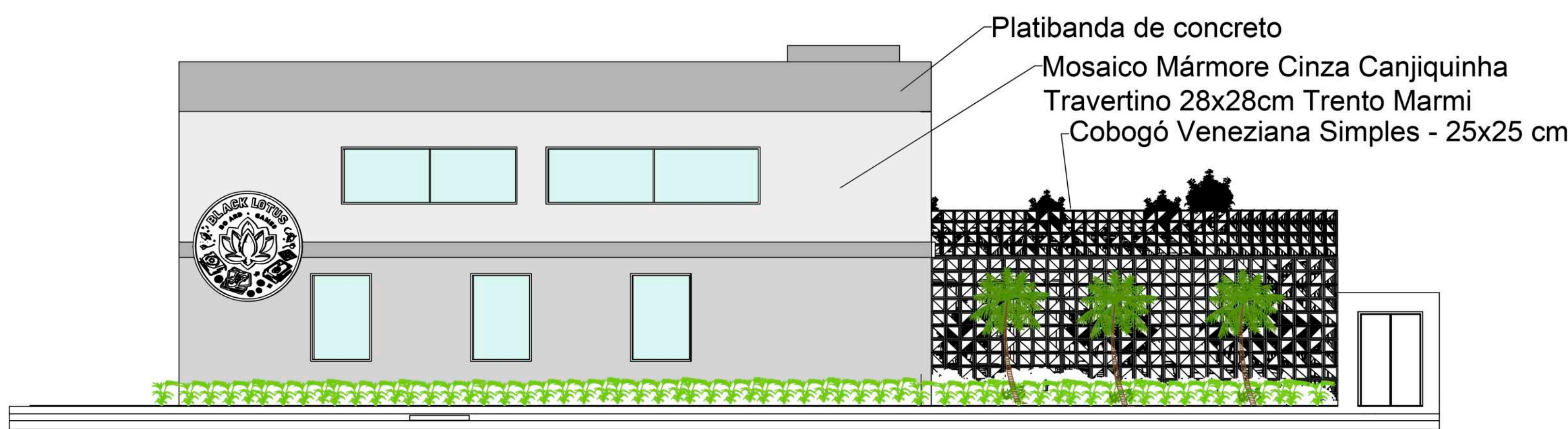
CORTE AA



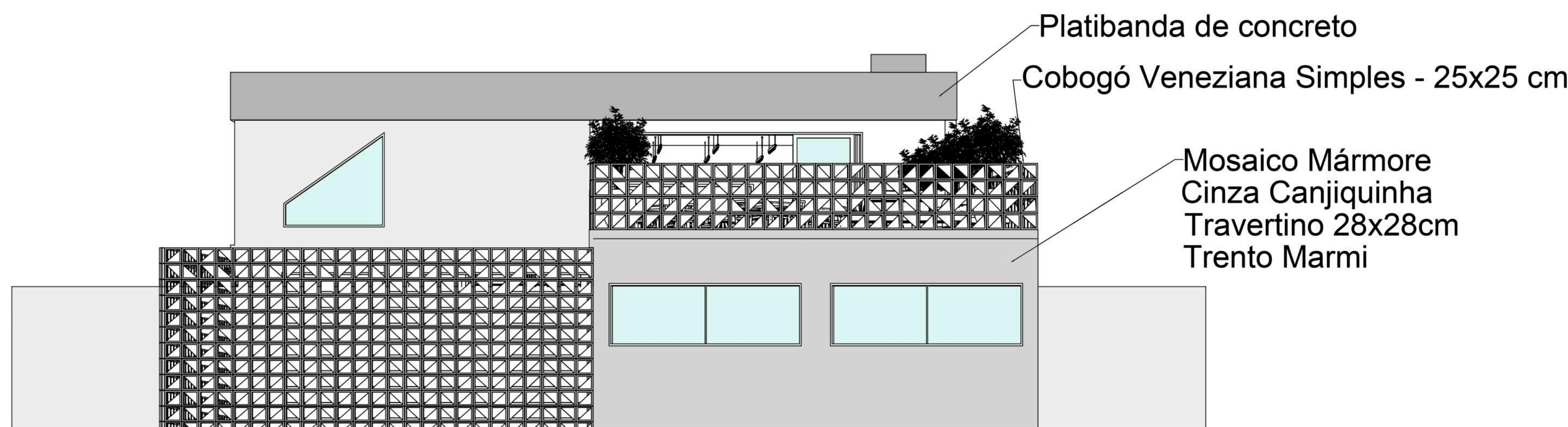
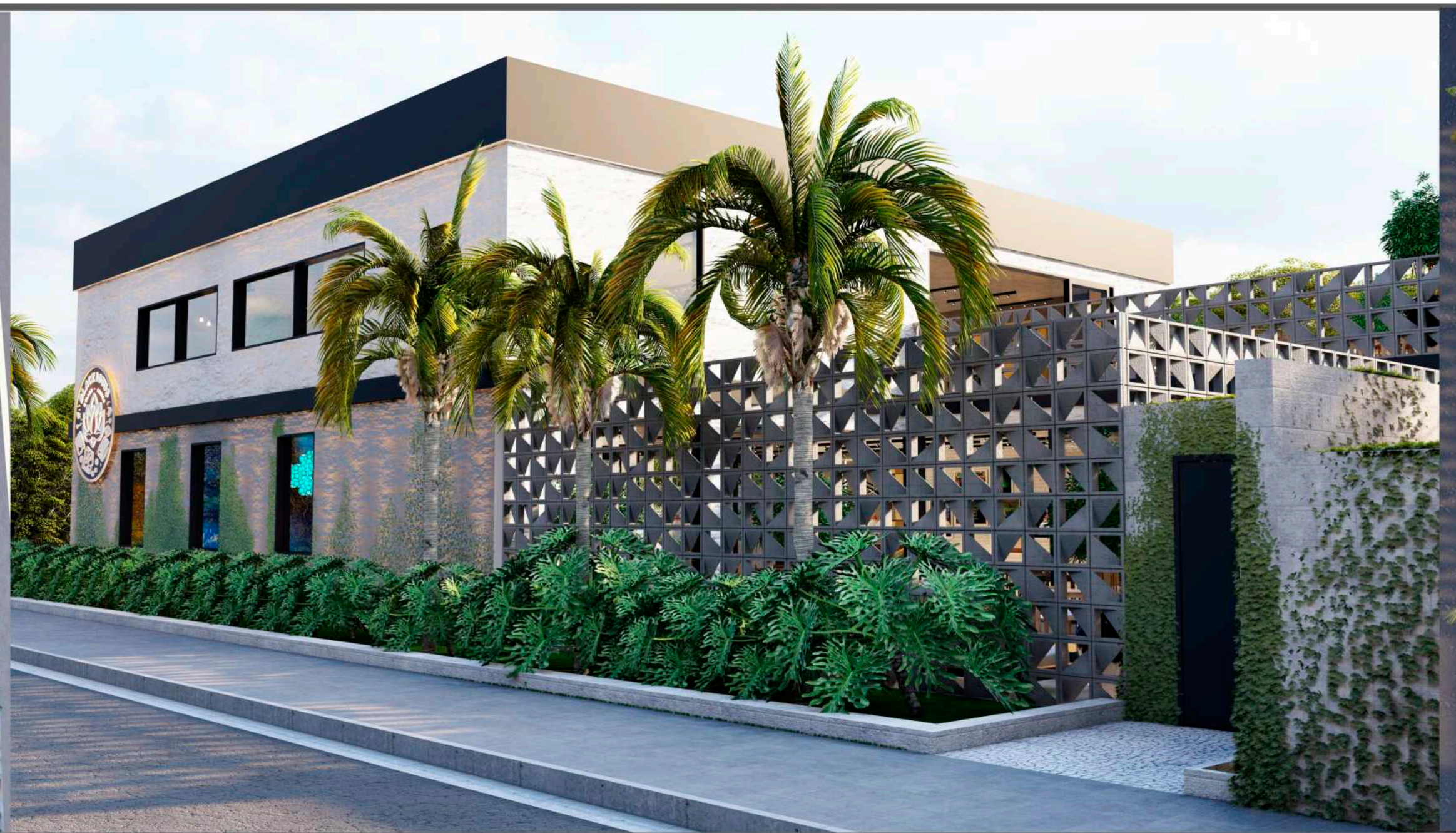
CORTE BB



ELEVAÇÃO 1



ELEVAÇÃO 2



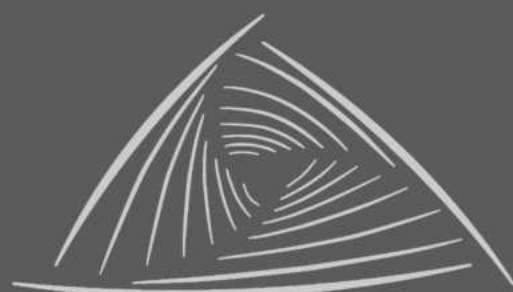
ELEVAÇÃO 3



ELEVAÇÃO 4



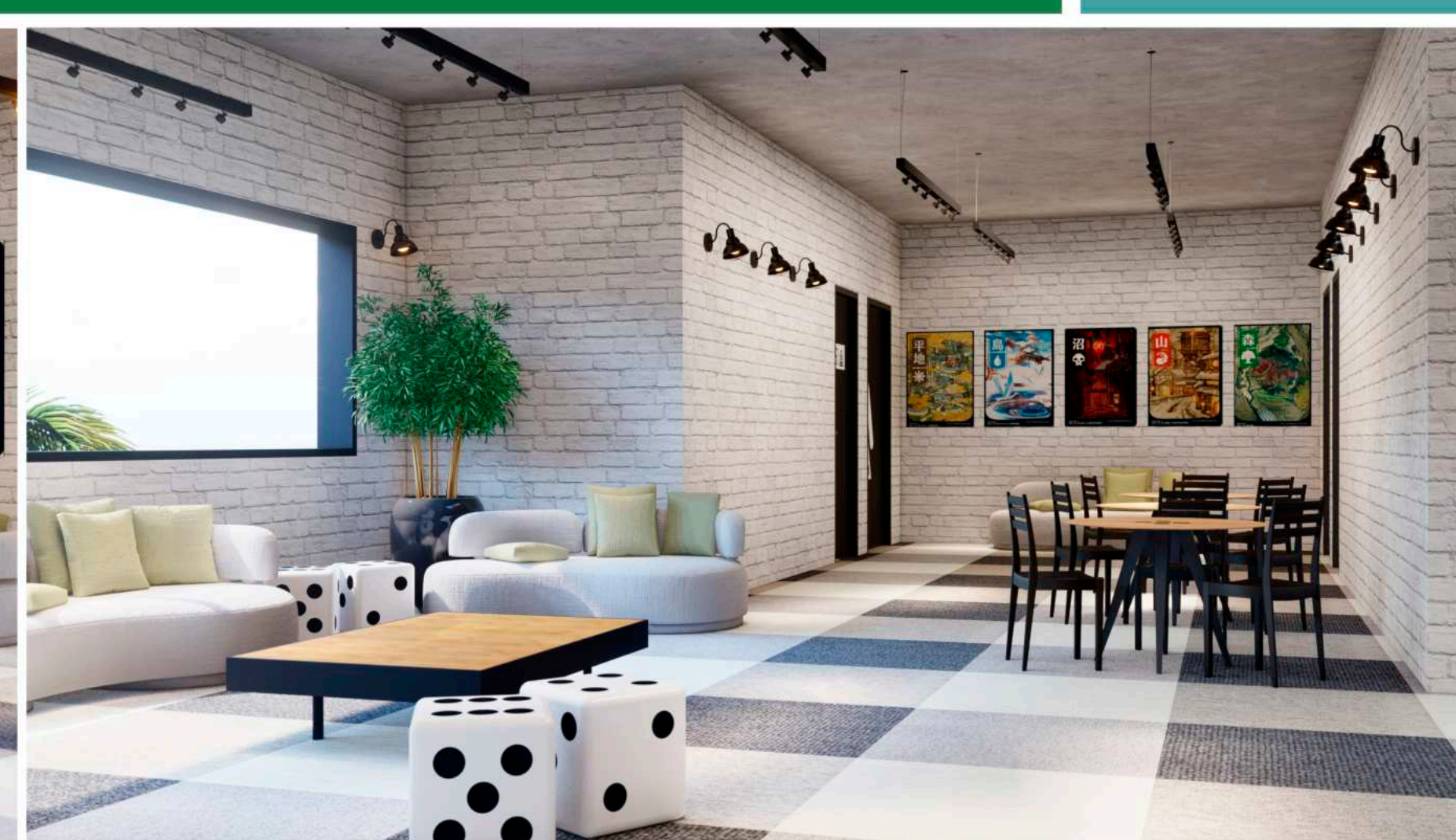
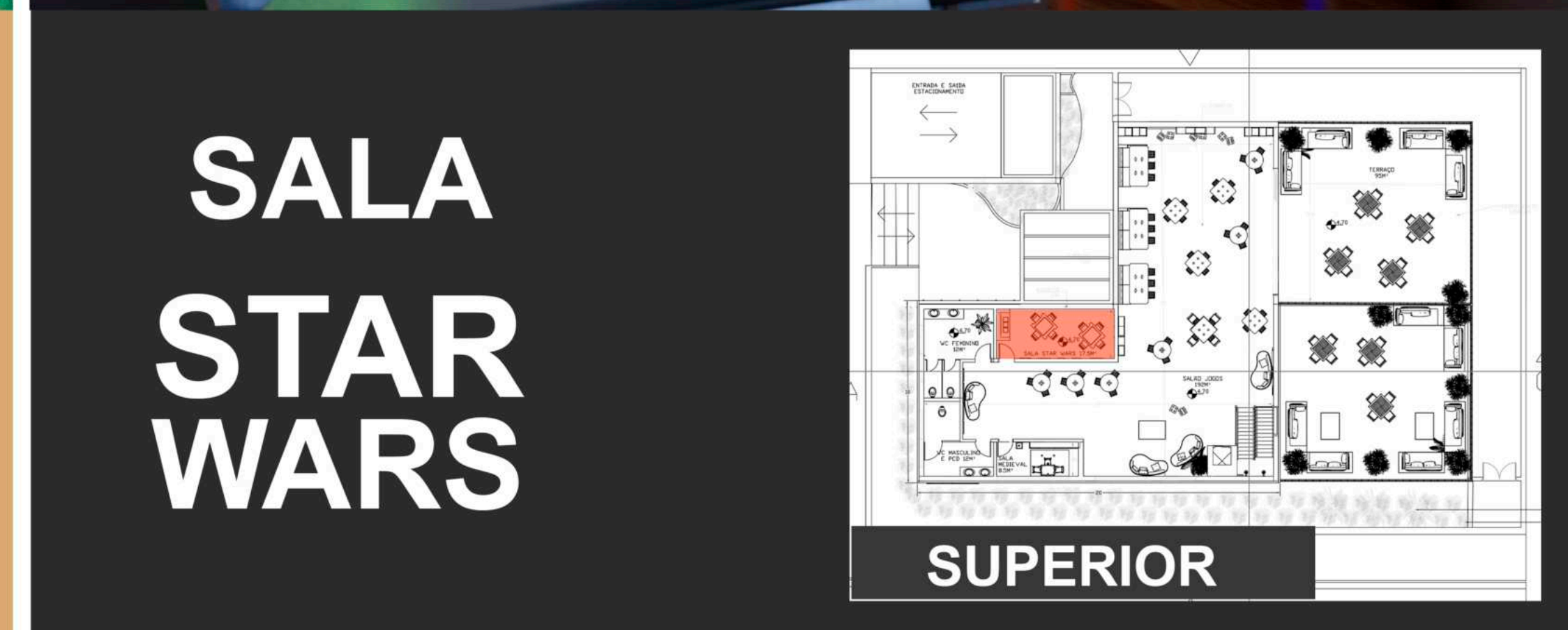
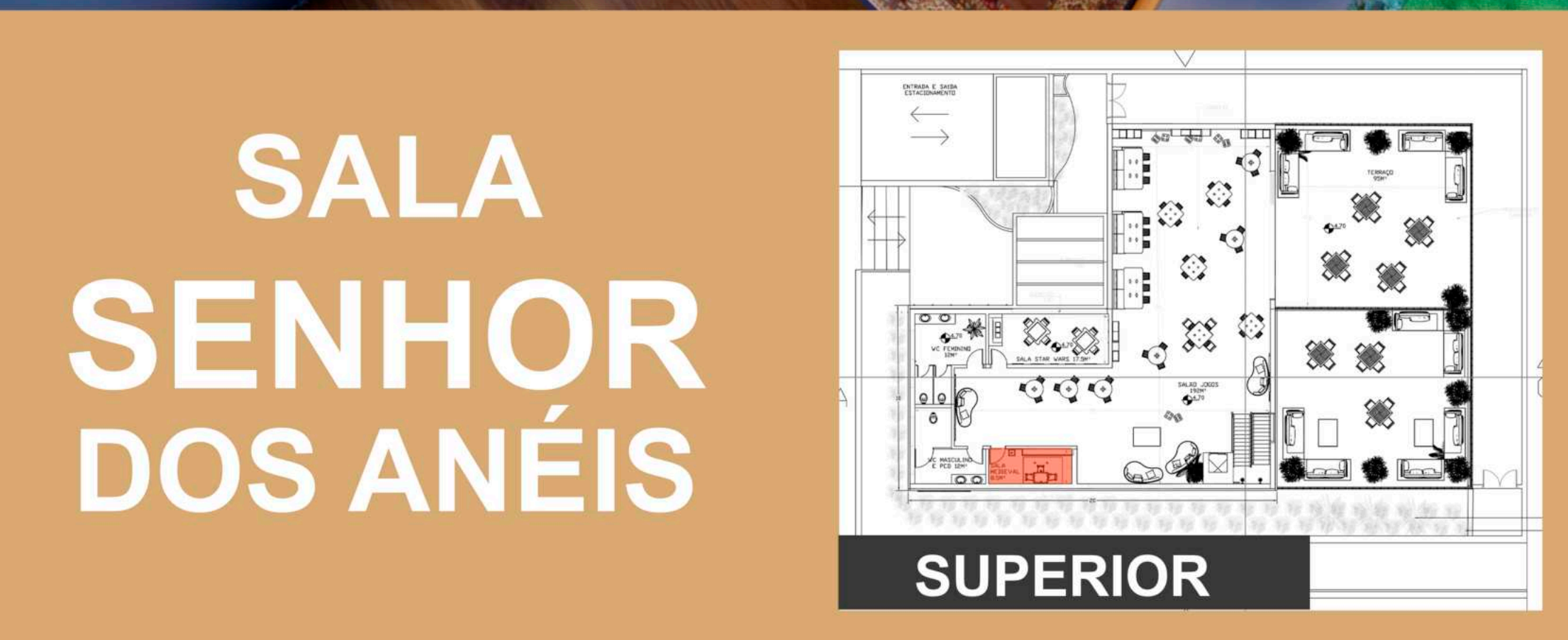
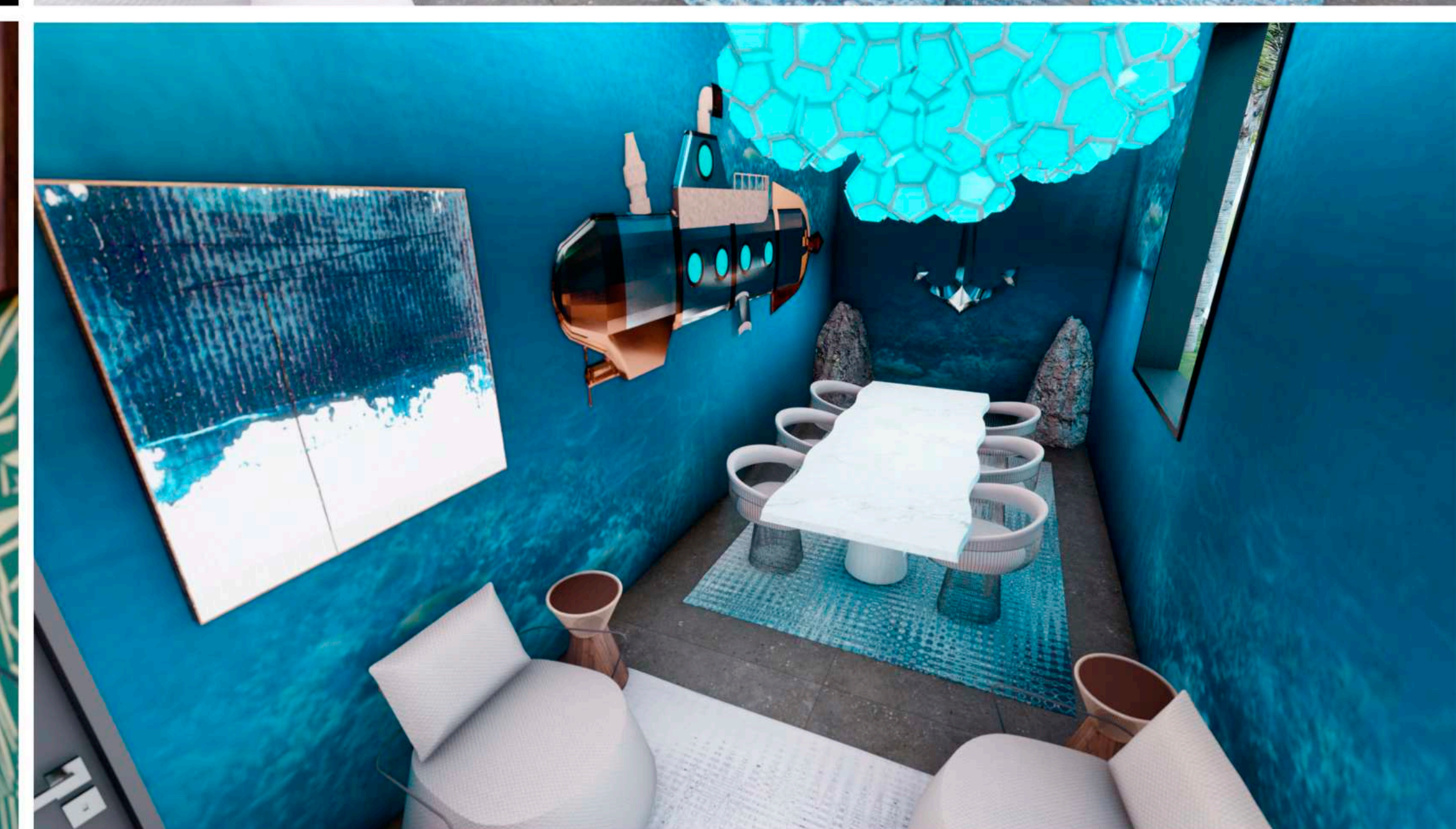
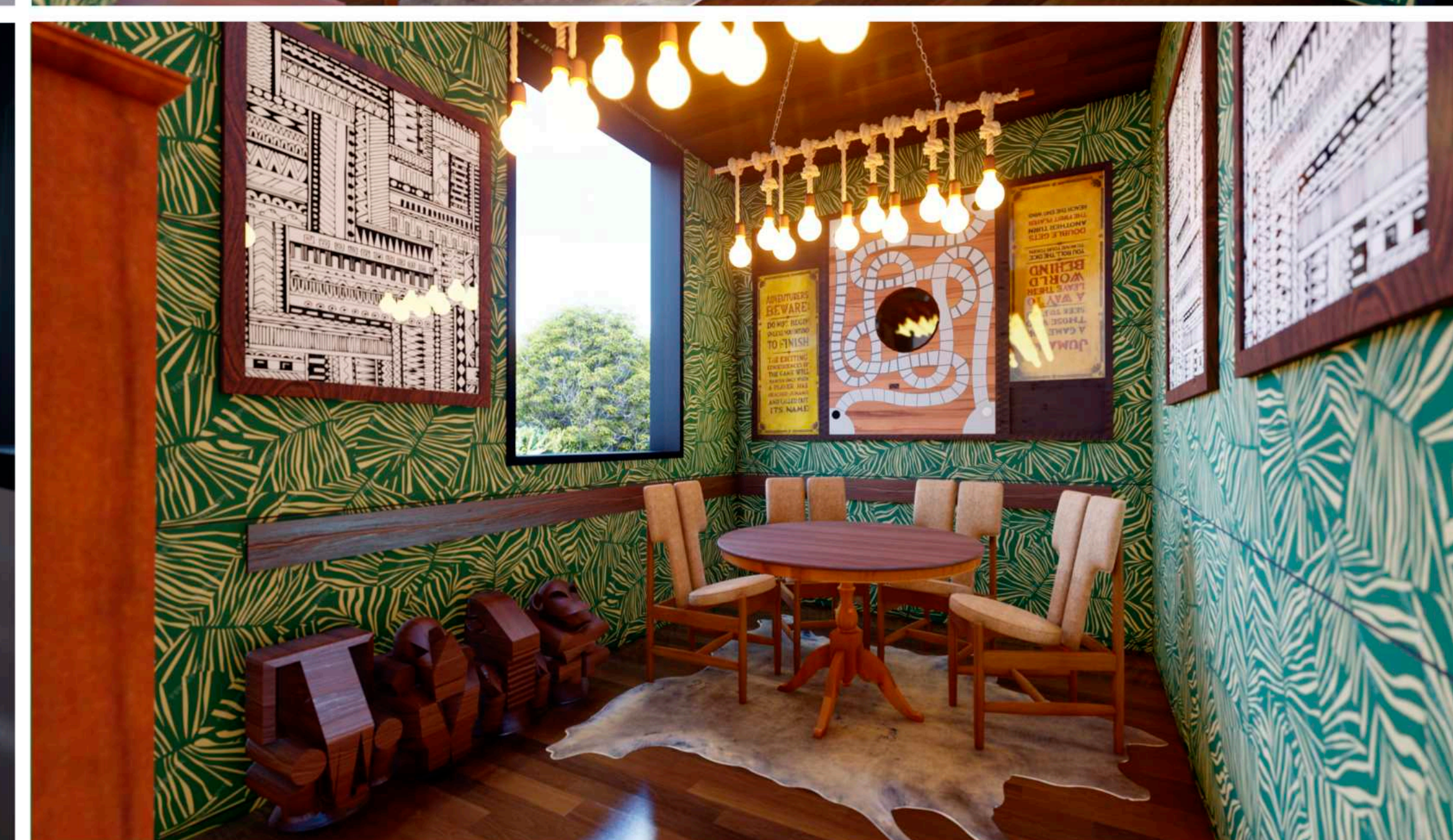
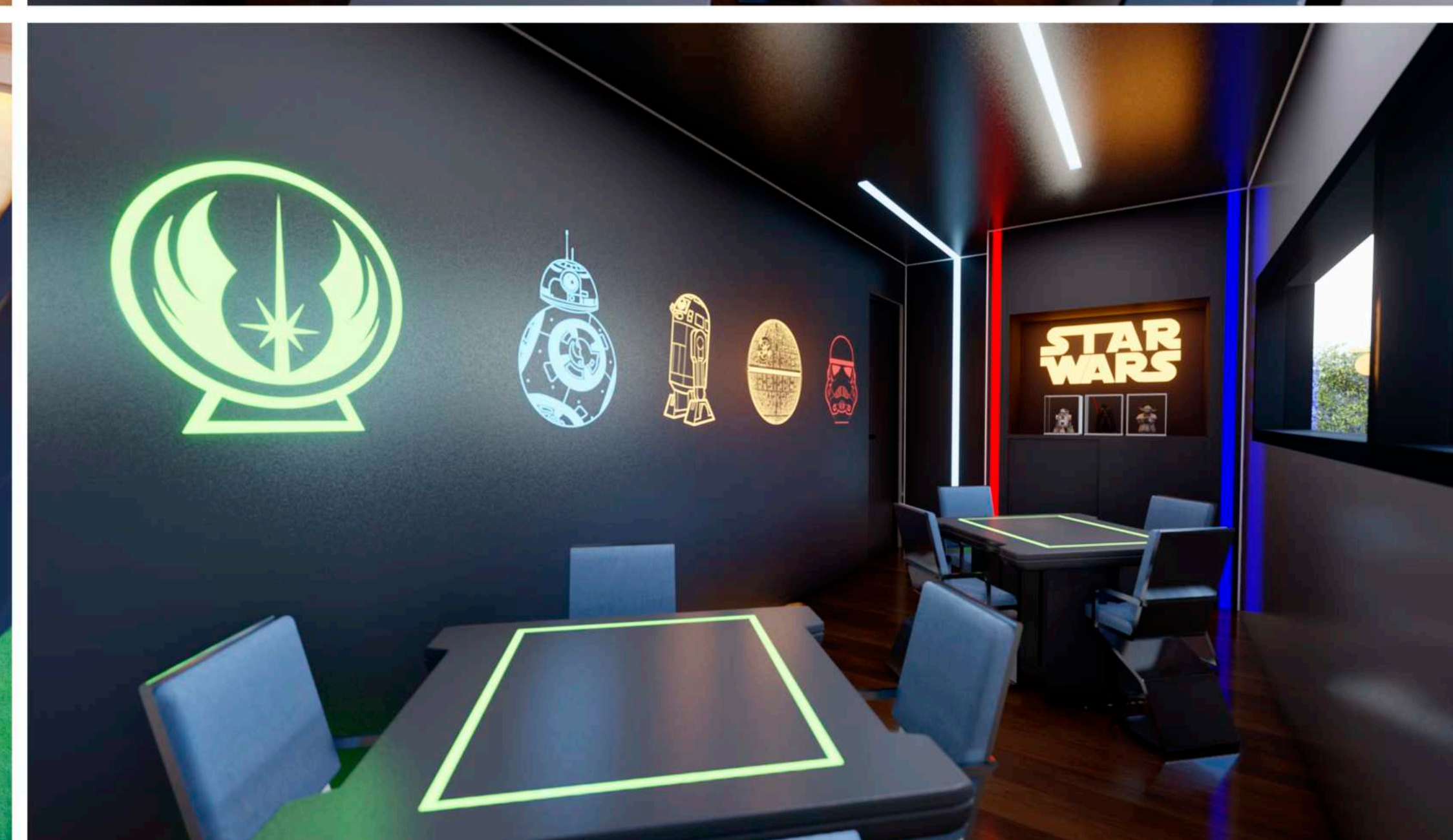
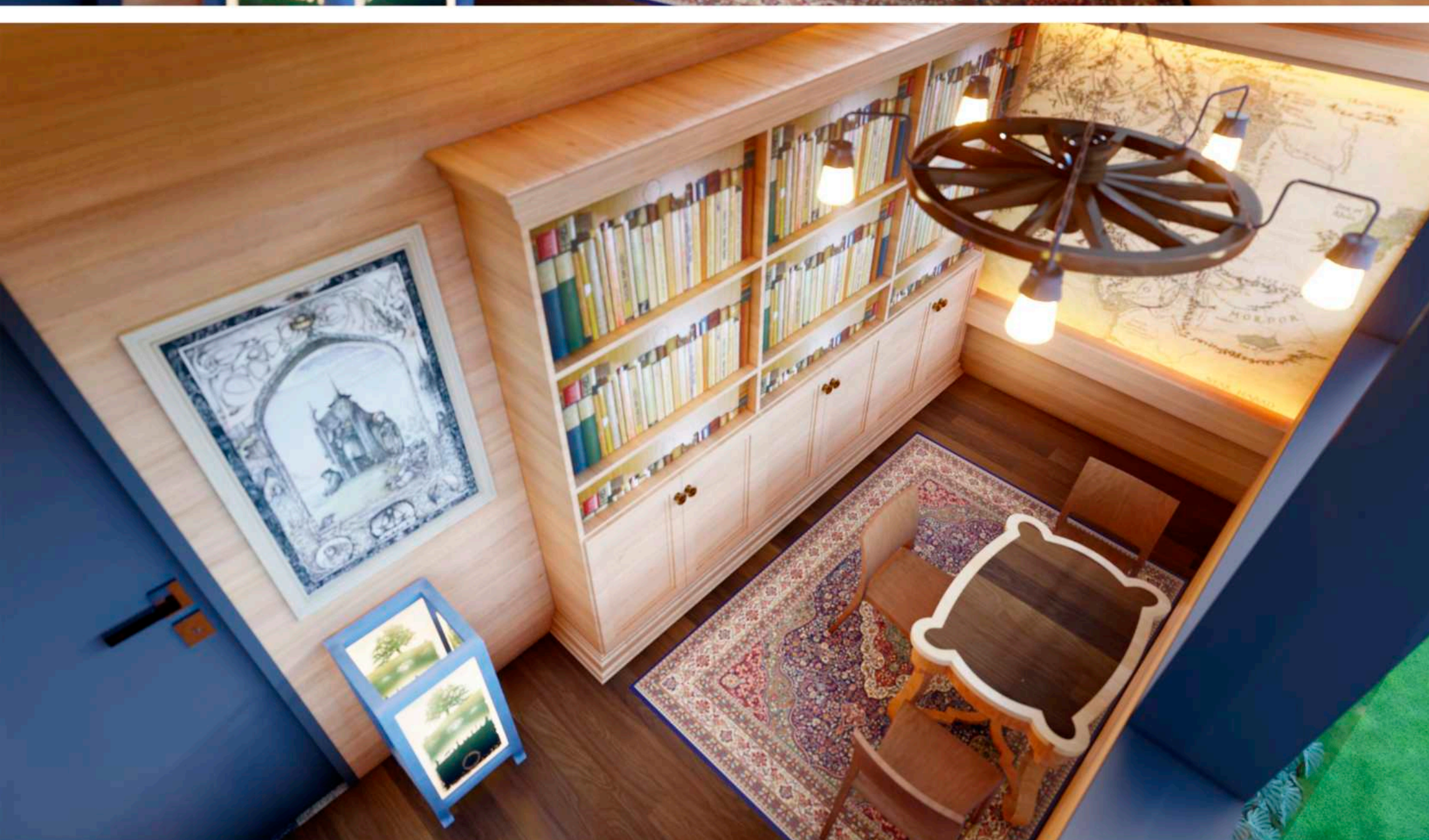
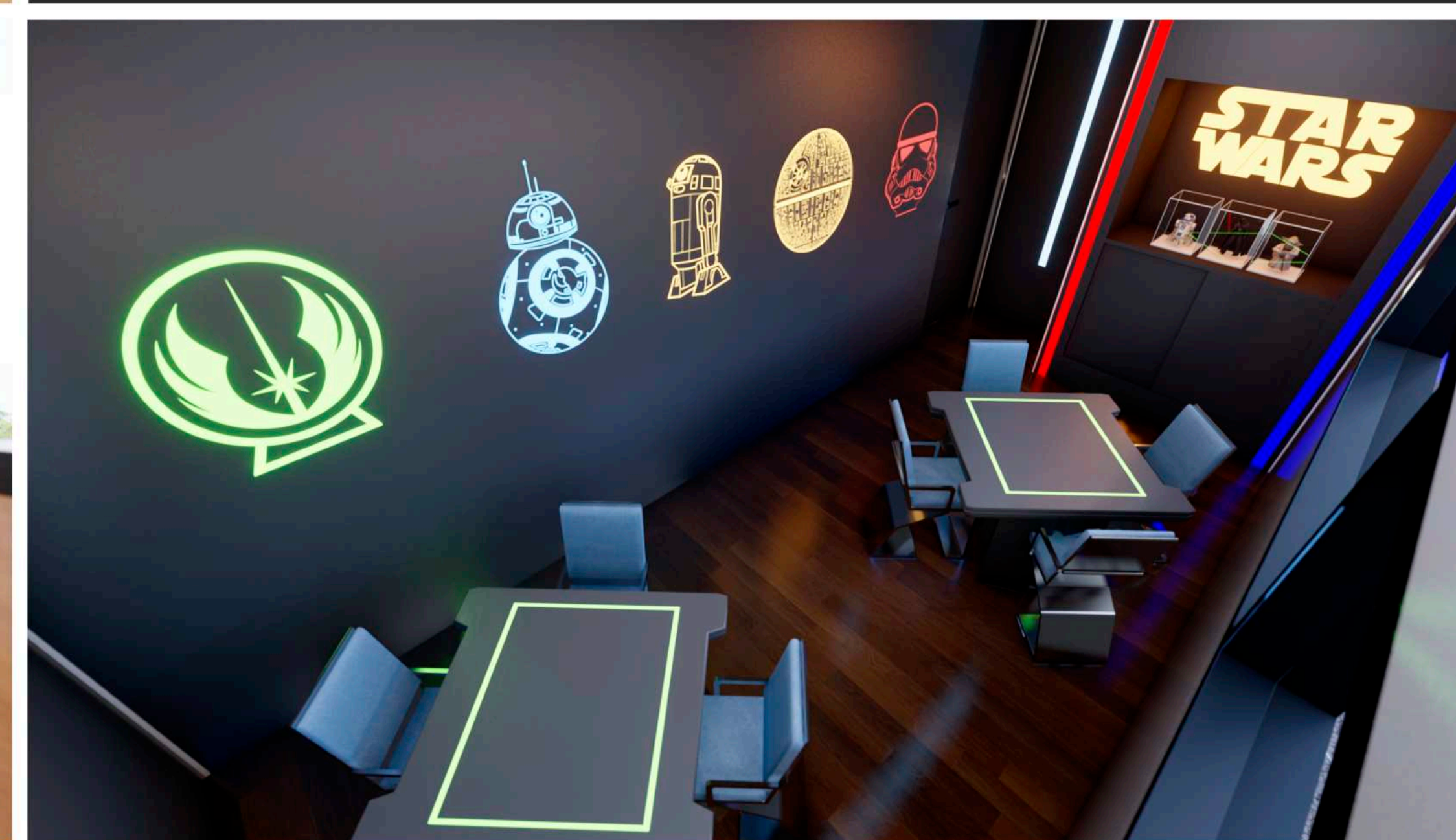
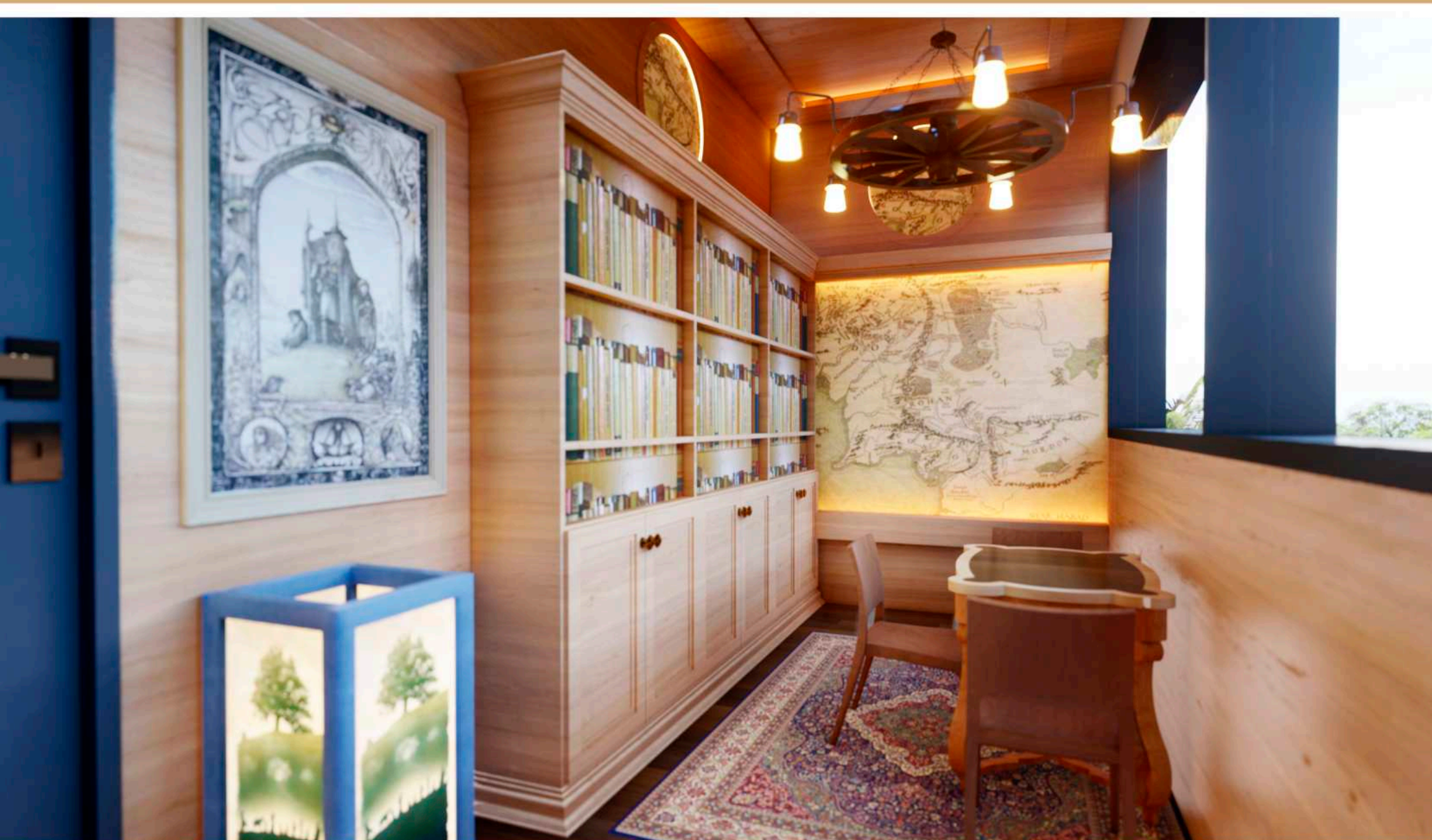
FACULDADES INTEGRADAS DE BAURI
ARQUITETURA E URBANISMO



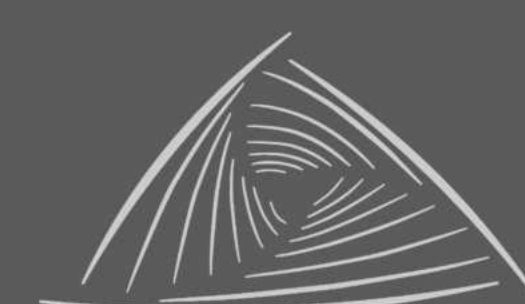
TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
ORIENTADOR(A): MARIANA ROSSI
ALUNO(A): EDUARDA CRISTINA GUARINO

ESCALA: INDICADA

03/04



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
ARQUITETURA E URBANISMO



TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO
ORIENTADOR(A): MARIANA ROSSI
ALUNO(A): EDUARDA CRISTINA GUARINO

ESCALA: INDICADA

04/04