

Entre o românico e o gótico: referências arquitetônicas no Templo do Tempo em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Between the Romanesque and the Gothic: Architectural References in the Temple of Time from The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Barbara do Nascimento Oliveira¹, Anna Maria Vieira Soares Filha, Morgana Maria Pitta Duarte Cavalcante¹, Layane Nascimento de Araujo¹

¹Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (PPGAU) – Universidade Federal de Alagoas (UFAL)
Caixa Postal – 188 – Av. Lourival Melo Mota, S/N - Tabuleiro do Martins, CEP 57072-900 – Maceió– AL – Brasil

barbara.oliveira@fau.ufal.br, anna.filha@fau.ufal.br,
morgana.duarte@fau.ufal.br, layane.araujo@fau.ufal.br

Abstract. Introduction: Digital games, as complex cultural artifacts, employ architecture as an active element in the construction of narrative and player agency. In *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, the urban and religious space in ruins serves as a foundation for the game's story and immersion. **Objective:** This study analyzes the influences of Romanesque and Gothic architectural styles on the Temple of Time, seeking to understand how this historical language is transposed and re-signified within the virtual environment of *Breath of the Wild*. **Methodology:** The research adopts a qualitative and descriptive approach, using graphic analysis grounded in Donis A. Dondis' theory of visual communication (1994). The object of study was examined at two levels: architectural elements and ambiance, based on systematically organized visual records (screenshots). **Results:** The analysis identifies a hybrid composition in the Temple of Time, where the solidity and massive walls characteristic of Romanesque architecture merge with the verticality and pointed arches of the Gothic style. **Conclusion:** It is concluded that the appropriation of historical styles is a fundamental strategy for conferring credibility and narrative depth to virtual worlds, transforming architecture into a language within the game space.

Keywords: Game Architecture. Temple of Time. Romanesque Style. Gothic Style. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Resumo. Introdução: Os jogos digitais, como artefatos culturais complexos, utilizam a arquitetura como um elemento ativo na construção narrativa e na agência do jogador. Em *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, o espaço urbano e religioso em ruínas serve como suporte para a história e imersão do jogo. **Objetivo:** Este trabalho analisa as influências dos estilos arquitetônicos românico e gótico no Templo do Tempo, buscando compreender como essa linguagem histórica é transposta e ressignificada no ambiente virtual de *Breath of the Wild*. **Metodologia:** A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e descritiva, utilizando a análise gráfica fundamentada na teoria da comunicação visual de Donis A. Dondis (1994). O objeto de estudo foi examinado em dois

níveis: elementos arquitetônicos e ambiência, a partir de registros visuais (screenshots) sistematizados. **Resultados:** A análise identifica uma composição híbrida no Templo do Tempo, onde a solidez e os contrafortes românicos fundem-se à verticalidade e aos arcos ogivais góticos. **Conclusão:** Conclui-se que a apropriação de estilos históricos é uma estratégia substancial para conferir credibilidade e densidade narrativa aos mundos virtuais, transformando a arquitetura em linguagem no espaço do jogo.

Palavras-chave: Arquitetura em Jogos, Templo do Tempo, Estilo Românico, Estilo Gótico. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

1. Introdução

Os jogos, enquanto artefatos culturais que expressam valores e práticas humanas através de suas regras, evoluíram de sistemas analógicos que simplificavam o mundo real para experiências digitais complexas. Essa trajetória culminou, a partir do século XX, em uma revolução tecnológica que, por meio da computação gráfica e de tecnologias imersivas como a realidade virtual, expandiu as linguagens visuais e sensoriais, de forma a permitir a construção de mundos ficcionais cada vez mais ricos e sofisticados. (Totten, 2014).

Diferentemente de outras mídias, os jogos se caracterizam por sua interatividade, permitindo que o jogador exerça agência sobre sua própria experiência, o que torna o espaço, que já funciona como suporte para a ação, em um elemento ativo na construção da narrativa, capaz de orientar percursos, sugerir significados e possibilitar a emergência de histórias a partir da vivência do jogador (Totten, 2014).

E é por meio da arte gráfica que esse espaço ganha corpo, convidando o jogador a habitá-lo e a estabelecer com ele uma relação de presença e crença. A imersão, frequentemente citada como um objetivo indispensável no design de jogos, refere-se à capacidade de um jogo de engajar profundamente os jogadores, qualidade interligada à experiência sensorial que os espaços proporcionam e ao repertório que os jogadores trazem de outras experiências semelhantes (Totten, 2014).

Nesse processo, a incorporação de referências arquitetônicas nesses ambientes exerce um papel importante. O uso de elementos estruturais coerentes contribui para a credibilidade do espaço virtual, uma vez que inconsistências perceptíveis podem comprometer o envolvimento do jogador. O conhecimento de estilos e formas arquitetônicas permite aos designers construir ambientes mais verossímeis e expressivos, frequentemente inspirados em arquiteturas reais reinterpretadas em contextos fictícios (Totten, 2014).

Construções, templos, ruínas e cidades são concebidos como portadores de significados, capazes de expressar visualmente conceitos históricos e culturais. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) é um exemplo paradigmático dessa integração entre narrativa, espaço e estética. O jogo reinterpreta referências arquitetônicas reais e históricas em uma paisagem ficcional que combina elementos de civilizações passadas e imaginárias, produzindo uma experiência visual mista, onde o realismo e o fantástico compõem o espaço e auxiliam na imersão.

Portanto, neste artigo, propõe-se analisar o Templo do Tempo, um dos espaços mais emblemáticos da franquia *The Legend of Zelda*, à luz das inspirações arquitetônicas

do românico e do gótico, observando como esses estilos são reinterpretados no ambiente digital de *Breath of the Wild*. Busca-se, então, compreender de que modo a linguagem arquitetônica é transposta para o espaço virtual e como ela contribui para a narrativa do jogo.

A observação foi realizada a partir de registros visuais do jogo, com captura de imagens dos cenários em quadros fotográficos, posteriormente sistematizadas e organizadas para a identificação de elementos arquitetônicos e urbanísticos presentes nas cenas. Com base nesse material, realizou-se uma análise gráfica, fundamentada na teoria da comunicação visual de Donis A. Dondis (1994), que destaca a relevância da clareza, organização e eficácia comunicativa na construção de sentido. Seguiu-se uma hierarquia de observação composta por dois níveis: (1) elementos arquitetônicos e urbanísticos e (2) ambiência e composição ambiental. Essa estrutura permitiu compreender como arquitetura e ambiente se articulam na construção da narrativa e da experiência estética do jogo.

A partir dessa análise, pretende-se discutir a presença da arquitetura histórica como estratégia estética e narrativa na construção dos mundos virtuais, destacando o diálogo entre tradição e inovação que caracteriza a arte dos jogos contemporâneos.

2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild

The Legend of Zelda é uma série de ação e aventura criada por Shigeru Miyamoto e lançada pela Nintendo em 1986. *Breath of the Wild* (BOTW), décimo nono título da franquia, se passa no reino de Hyrule, onde Link acorda de um coma de cem anos para enfrentar a Calamidade Ganon (Nintendo, 2017). O jogo se destaca por seu vasto mundo aberto, combinando exploração, combate e resolução de quebra-cabeças.

2.1. A província de Hyrule Central

Hyrule Central (Fig. 1) é uma das províncias do jogo, onde se localiza o cenário analisado, o Templo do Tempo. A região é uma bacia hidrográfica cercada por montanhas, abrigando o Castelo de Hyrule. A Grande Calamidade, guerra ocorrida cem anos antes dos acontecimentos do jogo, devastou a província, deixando-a em ruínas. Graças à Princesa Zelda e outros personagens, alguns sobreviventes escaparam, e seus descendentes vivem dispersos pelo território, onde ainda se encontram vestígios de vilarejos, ranchos, templos e um coliseu (Nintendo, 2017).

John Ruskin (1853), em "As Pedras de Veneza", definiu as ruínas como testemunhas silenciosas da passagem do tempo e da ação da natureza sobre as construções humanas, símbolos da impermanência e da fragilidade das realizações humanas. Hyrule Central reflete essa visão de Ruskin. A província é, ao mesmo tempo, uma paisagem geográfica e uma cápsula do tempo que carrega a história e o significado da decadência do reino, marcada pela inevitável passagem do tempo.

O Grande Planalto (fig. 1) situa-se acima do restante, apresentando-se como uma espécie de ilha terrestre ao sudoeste da região, com muros fortificados e penhascos

íngremes. Foi o berço do reino de Hyrule, e é um local considerado sagrado, onde as cerimônias tradicionais e religiosas do reino costumavam ser realizadas.

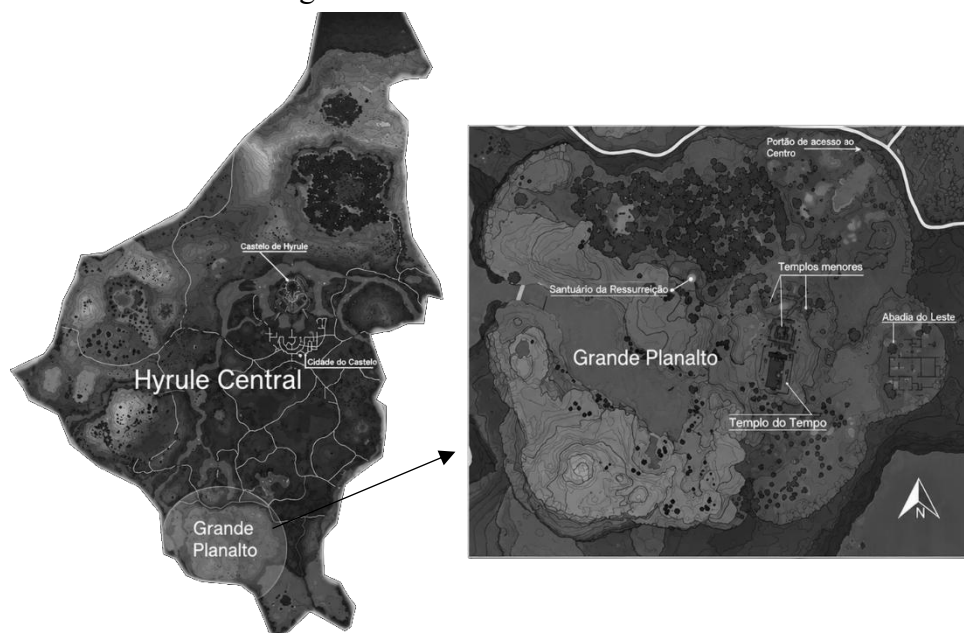


Figura 1: Contextualização geográfica do objeto de estudo em *Breath of the Wild*. À esquerda, mapa de Hyrule Central; à direita, mapa do Grande Planalto, região sagrada onde se localiza o Templo do Tempo e onde se inicia a jornada do protagonista.

Embora relativamente isolada, a ilha terrestre era ligada ao portão da cidade e ao centro de Hyrule por uma estrada, ambos destruídos durante a guerra. O espaço, outrora de grande importância para o reino, foi reduzido a escombros, restando vestígios de templos (fig. 2), uma abadia com alojamento para monges e peregrinos, e o Santuário da Ressurreição, por onde Link inicia sua jornada (Nintendo, 2017).

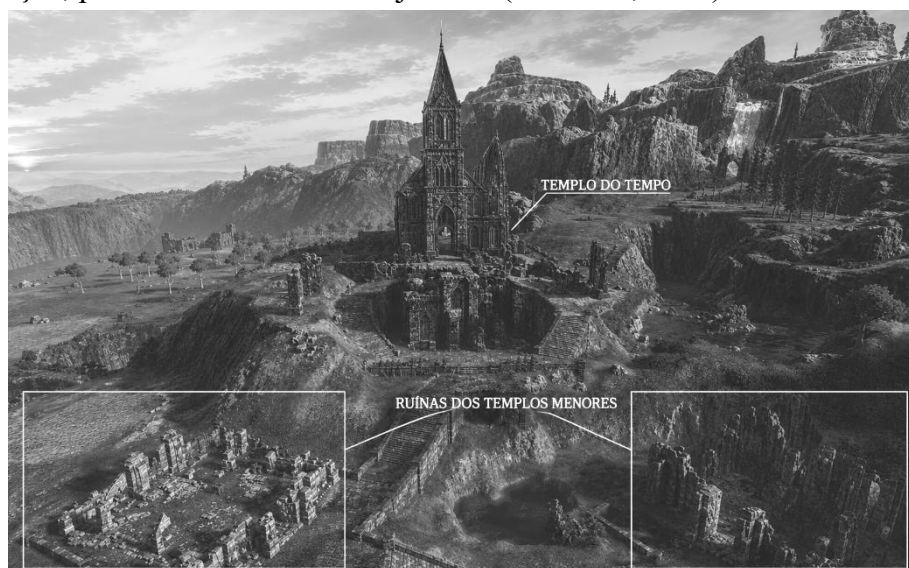


Figura 2: Vestígios das antigas estruturas religiosas do Grande Planalto e vista do Templo do Tempo em *Breath of the Wild*, evidenciando sua posição central na paisagem sagrada e sua condição de ruína após a Grande Calamidade.

Assim como a maior parte de Hyrule Central, o Grande Planalto apresenta uma arquitetura medieval de influência europeia que engloba suas estruturas municipais, governamentais e religiosas. O muro que cerca o local remete às fortalezas medievais, funcionando como uma muralha defensiva que separa o terreno sagrado. Conforme Fazio (2011), tais muralhas robustas eram cruciais para a salvaguarda das cidades medievais e seus castelos contra conflitos militares.

Em BOTW, os templos menores, a abadia do leste e as praças remontam aos assentamentos da idade média, onde o mosteiro e a catedral eram as estruturas dominantes. Centralizado no planalto, encontra-se o Templo do Tempo (fig. 2), um local sagrado e significativo na tradição da série que abriga um santuário dedicado à deusa Hylia. Essa edificação, presente em várias iterações da franquia, consolida-se como o elemento arquitetônico e espiritual de maior proeminência dentro do Grande Planalto.

3. Análise das influências

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

3.1. Entre o Românico e o Gótico

A história da arquitetura europeia é marcada por períodos distintos e estilos arquitetônicos que refletem o contexto histórico, religioso e cultural de suas respectivas épocas, e as construções românica e gótica dominaram a paisagem da Europa na Idade Média. No entanto, apesar de compartilharem um fundo religioso e servirem como testemunho da devoção cristã da época, os estilos apresentam diferenças marcantes em suas características e abordagens de design (Fazio, 2011).

A arquitetura românica floresceu entre 1000 e 1250 na Europa Ocidental, apresentando um traço distintivo de solidez. Suas estruturas eram frequentemente construídas com pedra maciça e paredes espessas, funcionando como uma série de experimentos voltados para a vedação externa e proteção de relíquias valiosas, através de alvenarias incombustíveis. A maior parte dessas edificações baseia-se em massas de parede contínuas que sustentavam o peso de abóbadas de berço (fig. 3). O uso do arco pleno e de contrafortes robustos, elementos projetados para reforçar as paredes externas em intervalos regulares, garantia a estabilidade necessária para suportar tetos pesados (Fazio, 2011).

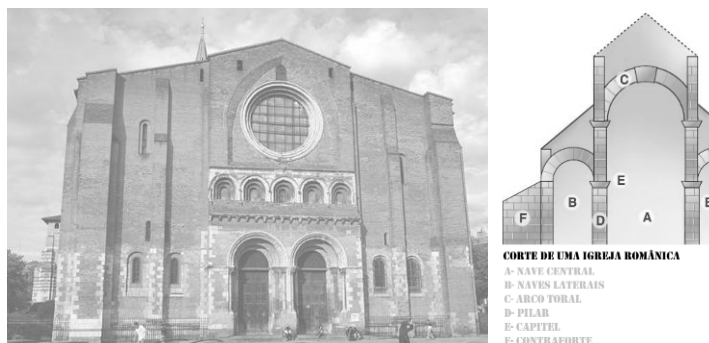


Figura 3: Referências da arquitetura românica. À esquerda, fachada da **Basílica de Saint-Sernin**, em Toulouse; à direita, corte esquemático de uma igreja românica, destacando a predominância de paredes espessas, arcos plenos e volumetria maciça características do estilo.

Ao longo de 150 anos, as experiências dos construtores românicos levaram ao refinamento técnico que possibilitaria a arquitetura gótica. O Românico tardio na Normandia (1090-1100) já trazia avanços como o arco ogival e as abóbadas nervuradas, inovações que permitiram maior eficiência estrutural e a redução de materiais, ocasionando o abandono das paredes encorpadas (Fazio, 2011).

A partir dessas bases, surgiu na *Île-de-France*, entre 1140 e 1220, uma nova estética que valorizava a amplitude e a iluminação. Os arcos ogivais, cujas origens remontam a influências da arquitetura islâmica e das tradições construtivas da Normandia e da Borgonha, tornaram-se uma das marcas do estilo gótico, seu formato pontiagudo permitia a distribuição vertical das forças, viabilizando estruturas mais altas. De forma complementar, as abóbadas nervuradas, estruturas compostas por arcos e nervuras entrecruzados, criavam padrões elaborados enquanto sustentavam o teto da edificação (Fazio, 2011).

Ademais, o gótico introduziu um outro elemento característico: o arcobotante (fig. 4). Estas estruturas externas em forma de arco projetam-se das paredes laterais para apoiar-se em contrafortes ou pilares independentes. Sua função é transmitir o peso das paredes e abóbadas para fora, aliviando a pressão sobre as estruturas internas e permitindo, enfim, a construção de paredes mais finas e grandes janelas (Fazio, 2011).

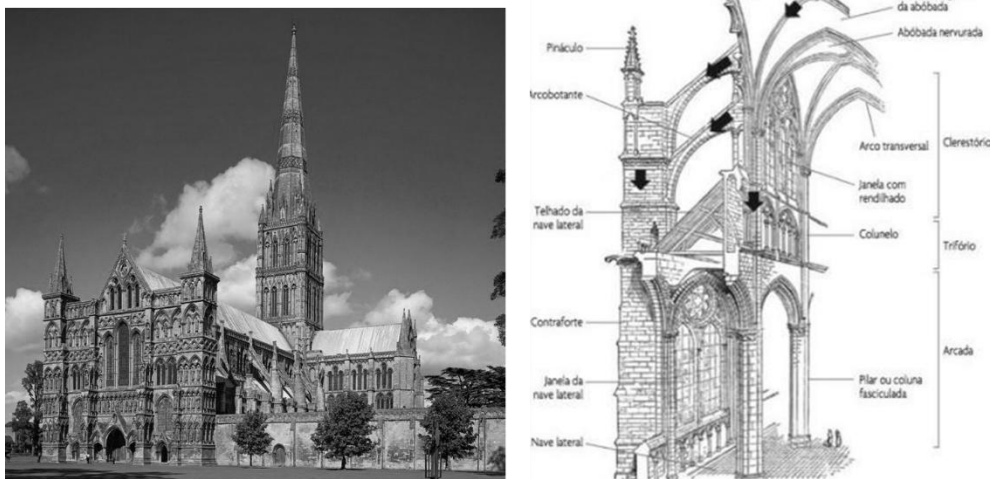


Figura 4: Referências da arquitetura gótica. À esquerda, **Catedral de Salisbury**; à direita, corte perspectivado evidenciando o sistema estrutural composto por arcobotantes, abóbadas nervuradas e arcos ogivais, responsáveis pela verticalidade e luminosidade das edificações góticas.

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

3.2. O Templo do Tempo

A arquitetura do Templo (fig. 5), em *BOTW*, apresenta influências da arquitetura românica tardia e do gótico primitivo. Essa estrutura foi elaborada para assumir um papel religioso/espiritual dentro do universo fantástico do jogo, sendo um local de culto, adoração e manifestação divina, espelhando o papel das catedrais românicas e góticas na Idade Média.

Ao examinar o exterior do Templo do Tempo (fig. 6), nota-se uma fachada frontal altamente ornamentada onde se destacam os arcos ogivais presentes no portal de entrada e nas esquadrias, além de uma torre central com campanário que remete às funções de vigia e alocação de sinos das igrejas medievais.



Figura 5: Fachadas frontal e lateral direita do Templo do Tempo em *Breath of the Wild*, destacando sua composição monumental, a verticalidade da edificação e a combinação de elementos inspirados nas arquiteturas românica e gótica.

O portal (fig. 6), de formato pontiagudo característico, apresenta uma organização complexa composta por elementos como arquivoltas, tímpano, dintel e derrame, estruturas típicas de ambos os estilos arquitetônicos.

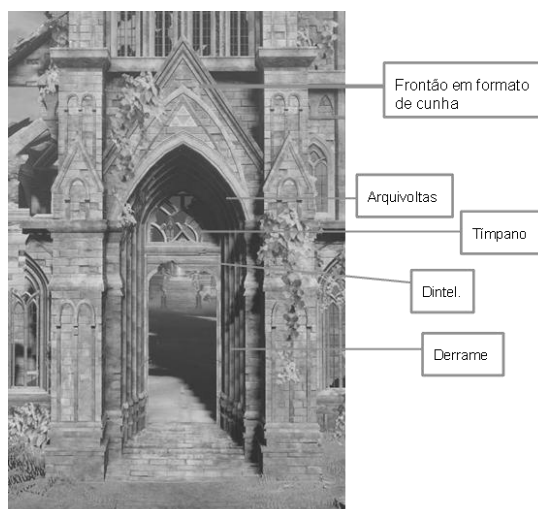


Figura 6: Portal principal do Templo do Tempo em *Breath of the Wild*, evidenciando o arco ogival e a organização compositiva inspirada nos portais monumentais das igrejas medievais europeias.

Na arquitetura românica e gótica, o portal das catedrais era composto por elementos integrados que enfatizavam sua grandiosidade visual. As arquivoltas consistem em arcos ogivais (góticos) ou semicirculares (românicos) concêntricos e molduras decorativas que envolvem a entrada, frequentemente com relevos. Abaixo delas situa-se o tímpano, área semicircular decorada com cenas bíblicas ou figuras sagradas que funcionam como ensinamento visual e expressão de fé (Fazio, 2011).

O dintel, peça horizontal entre as arquivoltas e o tímpano, pode conter entalhes e padrões geométricos. Já o derrame, ou jambage, compreende os pilares verticais que sustentam as arquivoltas, podendo apresentar colunelos ou esculturas humanas que agregam dimensão tridimensional e ornamental à estrutura. Essa composição visava criar uma experiência estética e espiritualmente impactante, unindo função construtiva à expressão da fé (Fazio, 2011).

Se o portal do Templo do Tempo (fig. 6) for comparado ao da Catedral gótica de Chartres (fig. 7) ou à românica de *Saint Trophime* (fig. 7), faz-se evidente a diferença no tamanho e na riqueza de detalhes, principalmente relacionados às esculturas das arquivoltas até o derrame na catedral. Todavia, é visível a influência dos estilos na edificação do jogo.

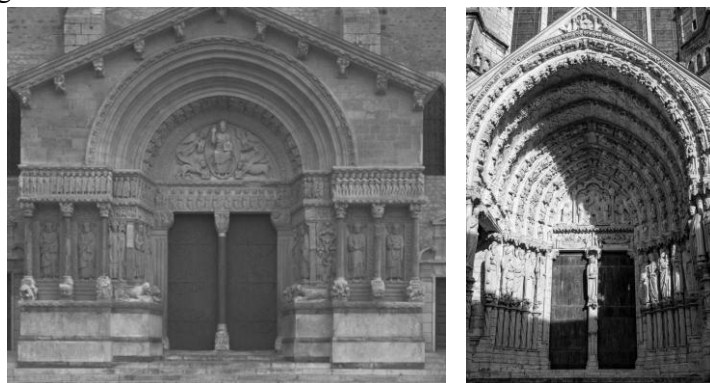


Figura 7: Comparação entre portais religiosos medievais. À esquerda, fachada oeste da Igreja de Saint-Trophime, em Arles (Românico); à direita, portal da Catedral de Chartres (Gótico).

A fachada principal (fig. 5) também conta com grande variedade designs de janelas lanceoladas (fig. 8 e 9), que variam em tamanho e largura e permitem uma entrada maior de luz natural. Seus rendilhados alternam entre formas bipartidas (fig. 9), mas também quadripartidas, chamadas quadrifólios (fig. 8), semelhante àqueles do gótico decorado inglês (fig. 8), com formas derivadas do cruzamento de arcos ogivais e pouco complexas, se comparadas aos rendilhados perpendiculares inglês (fig. 8), que evidenciaram a evolução das construções das esquadrias no período Gótico (Fazio, 2011).

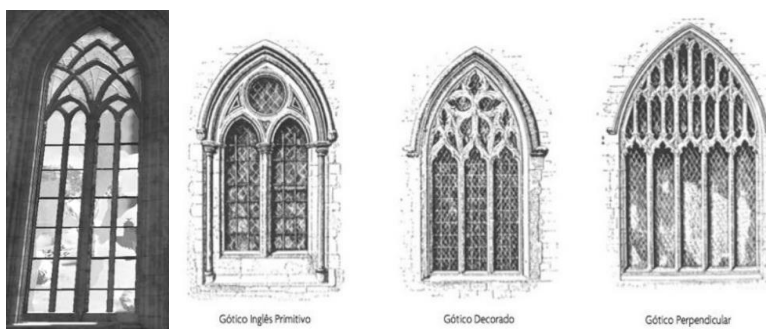


Figura 8: Comparação entre os rendilhados das janelas do Templo do Tempo e exemplares do gótico inglês. À esquerda, detalhe das esquadrias do templo; à direita, exemplos históricos de rendilhados góticos.

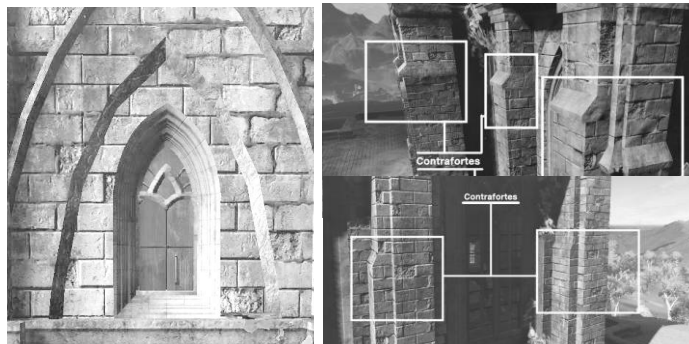


Figura 9: Elementos construtivos presentes na fachada do Templo do Tempo. À esquerda, detalhe das janelas menores; à direita, contrafortes que reforçam a estrutura da edificação.

Apesar do repetido formato ogival presente nas esquadrias, um dos modelos de janelas presente no templo remete a uma estrutura mais robusta (fig. 10), semelhante às janelas românicas. O pequeno tamanho das esquadrias, localizadas na última fileira frontal e lateral, e seu design simples e rústico aliados aos contrafortes das fachadas (fig. 10), atribuem um aspecto pesado para a edificação.

O Templo do Tempo (fig. 5) possuía três torres em sua fachada frontal (evidente pelos destroços), que explicitavam o costumeiro formato de “castelo” da edificação, visto também em outros jogos da franquia. O prédio conta com um design alto e esguio que contribui para a sensação de verticalidade, característica comum em alguns exemplares góticos e românicos. A disposição da planta do templo (fig. 10) parece ter sido adaptada, também no estilo da arquitetura medieval da cruz latina, ao seu tamanho. Composta apenas por um largo vão que se liga até um altar, semelhante a uma nave ligada a um coro de uma catedral, o Templo do Tempo não possui muitas divisões.

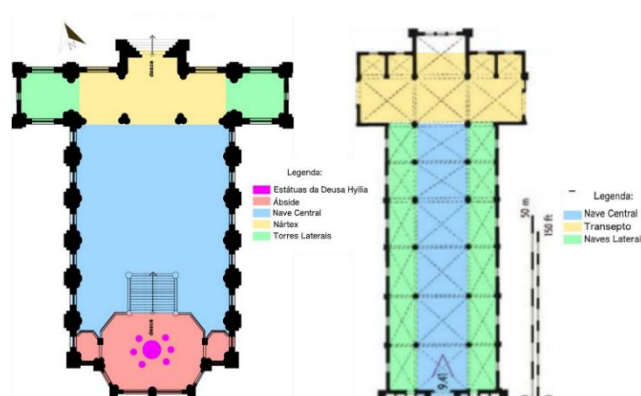


Figura 10: Comparação entre a organização espacial do Templo do Tempo e uma catedral medieval. À esquerda, planta baixa esquemática do templo em *Breath of the Wild*; à direita, planta da Catedral de Santa Maria Novella, evidenciando semelhanças na disposição longitudinal dos espaços e na configuração em cruz latina.

O Altar do Tempo, localizado na câmara principal, possui degraus com corrimão ornamentado com o símbolo de Hyrule, que conduzem a uma plataforma poligonal com

sete estátuas da deusa Hylia. Atrás dele, há um cômodo semelhante a uma ábside poligonal. A região das torres confere à planta um formato de cruz, assemelhando-se a um transepto de catedral, com dois andares superiores que remetem a trifórios e um clerestório centralizado, por onde entra a iluminação da fachada principal.

O interior do templo não se distancia dos estilos românico tardio e gótico primitivo. A presença de abóbadas nervuradas divididas em quatro partes, apoiadas em colunas adossadas de formato fasciculado (fig. 11), com ornamentação detalhada em suas bases e capitéis, alinham-se com os princípios do design medieval. O estilo gótico possibilitou a união de elementos que, no românico, seriam expressos como volumes separados, graças à liberdade geométrica das abóbadas nervuradas e arcos ogivais (fig. 11), integrando nervuras, colunelos e colunas fasciculadas e conectando visualmente o plano de cobertura ao piso (Fazio, 2011).

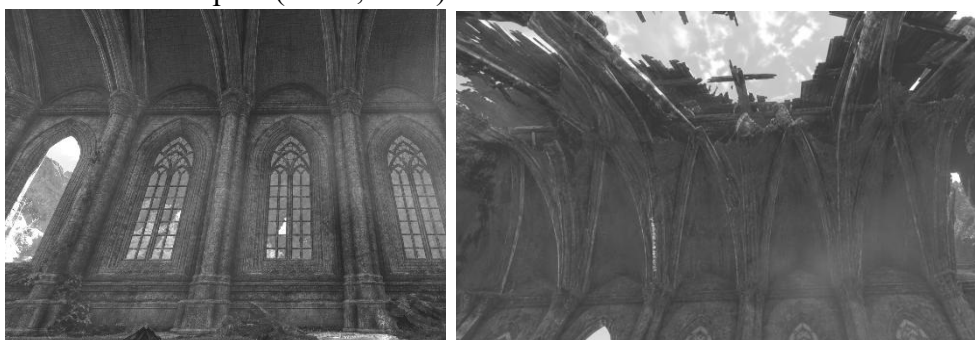


Figura 11: Detalhes construtivos do interior do Templo do Tempo em *Breath of the Wild*. À esquerda, pilares fasciculados que conectam visualmente piso e cobertura; à direita, as abóbadas nervuradas, reforçando a inspiração na arquitetura religiosa medieval.

4. Considerações finais

A análise do Templo do Tempo, em *Breath of the Wild*, permite concluir que a linguagem arquitetônica nos jogos digitais pode se consolidar como dispositivo narrativo e imersivo. A transposição de elementos românico e gótico para o ambiente virtual de Hyrule confere autoridade histórica, sacralidade e profundidade emocional ao universo fictício. A estrutura opera em uma zona de transição estética, onde a robustez das paredes, os contrafortes e as janelas menores remetem ao caráter defensivo do românico, enquanto a verticalidade, os arcos ogivais e as abóbadas nervuradas transmitem a sofisticação técnica do gótico.

Como marco recorrente da série, o templo ocupa papel de destaque na narrativa de *BOTW*. Enquanto ícone arquitetônico, representa a herança cultural e religiosa de Hyrule; enquanto ruína, é testemunho do conflito entre o bem e o mal. Sua deterioração materializa o peso do tempo e o colapso de uma antiga ordem, funcionando como metáfora visual do declínio e da esperança de renovação, dualidades que conferem à edificação um potencial simbólico enriquecedor para a experiência do jogador.

Em suma, o *level design* em jogos contemporâneos configura-se como manifestação artística interdisciplinar. A convergência entre arquitetura histórica e computação gráfica eleva o espaço digital à condição de agente mediador da estética, da narrativa e da imersão, evidenciando o papel do repertório arquitetônico na sofisticação dessa linguagem.

Referências

- Dondis, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- Fazio, M. (2011). A História da Arquitetura Mundial. AMGH, Porto Alegre, 3ª edição.
- Nintendo (2017). The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Creating a Champion. Dark Horse Books, Milwaukie, 1ª edição.
- Ruskin, J. (1853). The Stones of Venice. Library Edition, London, v. 2.
- Totten, C. W. (2014). An Architectural Approach to Level Design. CRC Press, Virginia.