

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC ITAQUERA II

Técnico em Design de Interiores Integrado ao Ensino Médio

Henrique Hernandes Delgado

**SKYLIGHT ARCADE: Espaço Social e de Entretenimento no
Estilo Vaporwave**

São Paulo 2025

Henrique Hernandes Delgado

**SKYLIGHT ARCADE: Espaço Social e de Entretenimento no
Estilo Vaporwave**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso Técnico em Design de Interiores Integrado ao Ensino Médio na ETEC Itaquera II, orientado pela profª Talita Souza Coelho da Silva como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Design de interiores.

São Paulo

2025

RESUMO EM LINGUA PORTUGUESA

O objetivo do trabalho de conclusão de curso é criar um estabelecimento voltado ao entretenimento e atividades sociais dentro de um shopping center, utilizando de uma mistura dos seguintes estilos: Arcade, dos anos 90 e 80, estruturado ao redor de jogos digitais, demonstrando de formas geométricas, cores vibrantes e iluminação estilizada, e o Vaporwave que se baseia da estética da internet dos anos 2000 a cerca de 2010. Essa tematização foi escolhida pela sua raridade no Brasil e identidade visual única. O estabelecimento consiste em um fliperama, — que consiste em uma coleção de gabinetes de jogos disponíveis a clientes — escolhido pela sua conexão aos estilos Arcade e Fliperama.

Palavras chaves: Fliperamas, estética arcade, Vaporwave, entretenimento, espaços sociais

RESUMO EM LINGUA INGLESA

The objective of the course conclusion work is to create an entertainment and social-centered establishment within a *shopping* center, utilizing of a mixture of the following styles: Arcade, structured around the digital games of the 90s and 80s, demonstrating geometric shapes, vibrant colors and stylized illumination, alongside *Vaporwave*, that is based on the internet from the 2000s and 2010s. These themes were chosen due to their rarity in Brazil and unique visual identity. The establishment consists of an arcade plaza, — which is a space made up of layed out videogame cabinets open for clients — chosen for its connection to the Arcade and *Vaporwave* styles.

Keywords: Arcades, arcade aesthetic, *Vaporwave*, entertainment, social spaces

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Ambiente	
Arcade.....	6
FIGURA 2 - Ilustração Digital	
Vaporwave.....	7
FIGURA 3 - Shopping Barra	
Sul.....	11
FIGURA 4 - Planta	
Baixa.....	11
FIGURA 5 - Corte	
AA.....	12
FIGURA 6 - Corte	
BB.....	12
FIGURA 7 - Percurso de Transporte Público	
1.....	13
FIGURA 8 - Percurso de Moto	
1.....	13
FIGURA 9 - Percurso de Carro	
1.....	13
FIGURA 10 - Percurso a Pé	
Pé.....	13
FIGURA 11 - Percurso de Transporte Público	
2.....	14
FIGURA 12 - Percurso a Pé	
2.....	14
FIGURA 13 - Percurso de Moto	
2.....	14
FIGURA 14 - Percurso de Carro	
2.....	14
FIGURA 15 - Logo do Projeto.	
Projeto.....	15

FIGURA 16 - Paleta de Cor Roxa.....	16
FIGURA 17 - Paleta de Cor Azul.....	16
FIGURA 18 - Organograma do Projeto.....	19
FIGURA 19 - Setorização do Projeto.....	20
FIGURA 20 - Reforma do Estabelecimento.....	21
FIGURA 21 - Revestimentos da Entrada.....	22
FIGURA 22 - Revestimentos da Área de Fliperama 1.....	23
FIGURA 23 - Revestimentos da Área de Fliperama 2.....	24
FIGURA 24 - Mobília da Área de Fliperama	24
FIGURA 25 - Revestimentos da Área Social.....	25
FIGURA 26 - Mobília da Área de Social.....	26
FIGURA 27 - Revestimentos do Escritório.....	27
FIGURA 28 - Mobília do Escritório.....	28
FIGURA 29 - Revestimentos do Armazém.....	29
FIGURA 30 - Mobília do Armazém.....	30

SÚMARIO

<u>1. INTRO</u>	<u>HYPERLINK "# Toc1430427575" D HYPERLINK "# Toc1430427575" UÇÃO</u>	<u>7</u>
<u>2. HISTÓRIA DO FLIPERAMA</u>		<u>8</u>
<u>2.1 FLIPERAMA NO DIAS ATUAIS</u>		<u>9</u>
<u>2.2 A ESTÉTICA VISUAL “ARCADE”</u>		<u>10</u>
<u>3. O MOVIMENTO ARTÍSTICO “VAPORWAVE”</u>		<u>11</u>
<u>3.1 O VAPORWAVE NO PROJETO</u>		<u>13</u>
<u>4. DIAGNÓSTICO DO LOCAL</u>		<u>14</u>

<u>4.1 BAIRRO CRISTAL</u>	<u>15</u>
<u>5. PÚBLICO ALVO</u>	<u>20</u>
<u>5.1 NOME E LOGO</u>	<u>20</u>
<u>5.2 TEMATIZAÇÃO</u>	<u>21</u>
<u>6. CONCEITO DO PROJETO</u>	<u>21</u>
<u>7. PROGRAMA DE NECESSIDADES</u>	<u>22</u>
<u>8. ORGANOGRAMA</u>	<u>23</u>
<u>9. SETORIZAÇÃO</u>	<u>24</u>
<u>10. REFORMA</u>	<u>25</u>
<u>12. ENTRADA</u>	<u>26</u>
<u>13. ÁREA DE FLIPERAMA</u>	<u>27</u>
<u>14. ÁREA DE LAZER</u>	<u>29</u>
<u>15. ESCRITÓRIO</u>	<u>31</u>
<u>16. ARMAZÉN</u>	<u>33</u>
<u>17. CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	<u>35</u>
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS</u>	<u>36</u>

1. INTRODUÇÃO

Espaços de arcade são uma raridade no Brasil, tendo sua raiz na cultura norte-americana dos anos 80 aos 90. Conhecidos comumente como “fliperamas,” esses estabelecimentos são áreas sociais com a missão de entreter seus visitantes com videogames em forma de gabinetes e máquinas de jogos cooperativas.

A era do ouro do fliperama tem seu começo em 1978, com o *Space Invaders*, criado no Japão. Nos anos 80 mais jogos iriam ser publicados e definir partes fundamentais de videogames. (FALAUNIVERSIDADES, 2021)

Ao longo dos anos essa época teve grande influência e poder nostálgico em muitas pessoas e criando um estilo artístico único que seria reimaginado em diversas formas nos anos futuros.

Exemplos disso podem ser vistos em estéticas como o *retrowave*, *synthwave*, *8-bit*, *cyberpunk*, *frutiger aero* e o *vaporwave*, o último mencionado sendo a qual o projeto irá adaptar em seus ambientes e identidade.

O lugar onde será aplicado o projeto é dentro de um *shopping center*, utilizando da vitrine com grandes cortinas que serviram para propósitos estéticos e funcionais, uma paleta de cor vibrante e diversa e o uso de papel de parede e decorações construídas com MDF pintado.

2. HISTÓRIA DO FLIPERAMA

O Pinball, criado na década de 30, foi a primeira máquina de jogos que realmente se popularizou entre o público, seja dentro de parques de diversão ou na conversa casual. Tendo sua origem em casinos, o jogo dava pouca importância ao controle do jogador e dependia predominantemente da sorte. Eventualmente ele viria a evoluir até se tornar algo desconexo do contexto negativo e adulto de suas origens.

O primeiro jogo eletromecânico desenvolvido pela *SEGA* foi o *Periscope*, um jogo de tiro em ambientes marítimos que traria grandes avanços tecnológicos aos fliperamas: efeitos sonoros e visuais melhorados. Além disso, foi o jogo que popularizou o uso do *quarter* (0,25 dólares) como o custo comum para jogar jogos arcades.

Outro notável contribuidor foi o *Pong*, um jogo feito por engenheiro Allan Alcorn, comercializado pela *Atari* em 1972. Seu sucesso e atribuído ao ainda não popularizado estilo de jogo *multiplayer*, aonde dois jogadores se combatem ou trabalham juntos para criar uma experiência não só de entretenimento mas também de interação social. (FALAUNIVERSIDADES, 2021)

Apesar de tudo mencionado anteriormente, a era de ouro do fliperama só realmente se deu início com o *Space Invaders*, um jogo japonês desenvolvido por Tomohiro Nishikado e distribuído pela *Taito* no ano 1978. O jogo iria inspirar famosas ficções científicas como *A Guerra dos Mundos* e *Star Wars*. Mesmo com sua simplicidade, deixou uma grande marca na história do arcade

Trouxe também o primeiro exemplo de uma trilha sonora imersiva, invés de dependente de ações do jogador.

Até hoje é considerado um ícone dos videogames retro. (FALAUNIVERSIDADES, 2021)

Foi então, que em 1980 foi lançado o mais popular jogo de fliperama: *Pac-Man*, da Namco, criado pelo desenvolvedor japonês *Toru Iwatani*, que imaginou o jogo como algo inovador, fora das temáticas de tiro e feito para um público mais diversos.

Pac-Man foi o primeiro jogo que trouxe a ideia de personagens a cena, com cada um dos fantasmas que perseguem o jogador tendo nomes e tomado ações diferentes. Ganhou o recorde mundial do *Guiness* de videogame de arcade de maior sucesso, com um total de 294.822 máquinas vendidas entre 1981 e 1987. (FALAUNIVERSIDADES, 2021)

2.1 FLIPERAMA NO DIAS ATUAIS

Com consoles tomando o centro do mercado de videogames, a ideia de jogar esses jogos no conforto de casa se tornou realidade.

Consoles como o *Super Nintendo* e os *PlayStations* dominavam com, na época, preços bons e alta qualidade.

A cultura do fliperama foi se enfraquecendo ao longo dos anos, muitos dos estabelecimentos fechando por falta de fundos e negócio para pagar pelas máquinas. Mas os fliperamas não morreram por completo.

O Japão não abandonou o fliperama nem a cultura árcade, no contrário esses estabelecimentos seguem acompanhando os avanços tecnológicos e crescem popularidade entre a comunidade gamer japonesa.

A *Joypolis*, da *SEGA*, é uma das maiores redes de fliperamas ano país, sendo ambiente que combina ambo aspectos da cultura arcade com um parque de diversão.

Não só de maneira física, mas também pela nostalgia dos mais velhos que estavam presentes no auge dos fliperamas e os mais novos que são fascinados pela história ou estética da época, que mantém viva, mesmo de que de forma pequena, toda cultura, brilho e diversão que esses lugares trazem no passado. (FALAUNIVERSIDADES, 2021)

2.2 A ESTÉTICA VISUAL “ARCADE”

É impossível não mencionar o estilo visual nascido dos fliperamas, chamado de Arcade. Teve sua origem nos Estados Unidos, com um histórico da *M&P Amusement* (2020) sugerindo que mais de 13.000 estabelecimentos inteiramente dedicados às máquinas de fliperamas foram construídos durante a década dos anos 70 com o lançamento de Pong (1972) e Space Invaders (1978), atingindo um mercado de mais de 12 bilhões de dólares em 1985. (UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE, 2021)

Os fliperamas da época não possuíam um estilo visual único, os ambientes variando de uma rede de arcade a outra. Porém aviam certos aspectos que conectavam a estética de todos esses estabelecimentos.

Dado os gabinetes de jogo, a iluminação costumava ser fraca e sutil, fornecendo a visão mais se mantendo desobstrutiva. As paletas de cores coloridas e vibrantes dos fliperamas tinham influência na cor da luz, que geralmente eram roxas.

Mesmo com tantas cores dentro desses ambientes, a maioria deles eram compostos da cor preta, com a cor sendo aplicada via padrões em papel de paredes, decorações e os gabinetes em si.

Carpetes eram extremamente populares dentro desses estabelecimentos, que trabalhavam junto da iluminação para criar conforto e descontração. Papel de parede é outro revestimento muito comum dentro da estética arcade, os padrões usados, como grades *wireframe*, formas geométricas coloridas e o espaço sideral se tornando recorrentes características que se propagaram dentro dos fliperamas.

Com a estética memorável dos fliperamas, não é surpresa que nos anos futuros ela viria a ser grande alvo para nostalgia. A estética arcade é inspiração para muitos estilos modernos, como o *synthwave*, *retrowave* e o *Vaporwave*, que tiram o conceito do futuro otimista previsto durante os anos 80 e 90 para os tempos de hoje.

FIGURA 1 - Ambiente Arcade



Fonte: Facebook. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: <https://tinyurl.com/5h64> HYPERLINK
<https://tinyurl.com/5h64z4bv> "z HYPERLINK "<https://tinyurl.com/5h64z4bv>"4bv

3. O MOVIMENTO ARTÍSTICO “VAPORWAVE”

O Vaporwave é um movimento artístico que surgiu na internet em meados da década de 2010, se manifestando não somente em representações visuais e ilustrações mais também pela música e cultura *meme* da internet.

O estilo é popular pela sua estética retro-futurista, colorida com paletas vibrantes de tons roxos, rosas e cianos. Os objetos e pontos focais dentro de ilustrações Vaporwave são aparentemente sem contexto ou conexão. Bustos gregos, palmeiras, céus, efeitos de *glitch* estilizados e caracteres japoneses sendo os mais populares.

FIGURA 2 - Ilustração Digital Vaporwave



Fonte: Pinterest. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: <https://tinyurl.com/32wn474d>

O Vaporwave usa de temas que buscam trazer reflexões sobre realidade virtual e o capitalismo. O nome do movimento artístico é um exemplo disso, tendo sua origem do termo “Vaporware,” que dentro da indústria de computação refere-se a um produto que anunciado e prometido ao público, mas nunca é realmente desenvolvido ou oficialmente classificado como um projeto cancelado.

Apesar de ser um movimento artístico mais nicho, a reprodução de conteúdo que remetia ao Vaporwave era substancial, e ele se permeou pela internet e a cultura popular.

Mesmo não sendo tão disseminada como a parte visual do estilo, o Vaporwave também tem seu espaço na música eletrônica, adquirindo grande atenção pública e notoriedade online.

Para ser mais específico o Vaporwave é um subgênero da música eletrônica, utilizando de *samples* de antigas canções pop, geralmente de origem japonesa, criando uma versão remixada dos *hits* dos anos 80. Isso só seria elevado com elementos de *glitch* e tecnologia defeituosa, que enfatiza o estilo é a nostalgia de uma forma nebulosa ou quase mística, que ao mesmo tempo podem soar desconcertantes.

As críticas do movimento artístico também são observadas em sua música, com frequente referências a comerciais, marcas como a Coca-Cola, Pepsi e Windows, e uma geral satirização dos males do capitalismo.

Como qualquer outro movimento artístico, o Vaporwave viria a evoluir com o passar do tempo, e, de forma irônica, se expandir na indústria com mais fervor. Parte das ideias do Vaporwave permaneceram, mas o estilo se tornou algo voltado a estética e a nostalgia, muitas vezes não totalmente fiel a visão original do movimento. (UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2018)

3.1 O VAPORWAVE NO PROJETO

O projeto, quanto ao Vaporwave, tem o foco de integrar seus elementos principais em um ambiente nostálgico de fliperama, de modo que possa ser interessante e agradável mesmo para o público brasileiro, que não compartilha de uma conexão com o estilo do mesmo modo que os Estados Unidos ou Japão.

Isso inclui a seleção de quais elementos vão ser utilizados e em quais espaços.

A entrada e área fliperama em si vão focar mais na parte digital e *neon*, utilizando fundação preta é uma paleta de cores monocromática roxa. Os papéis de parede decorações MDF vão todos remeter a nostalgia do arcade, com luzes coloridas fracas.

Em outras áreas terá mais o foco na arquitetura grega e painéis semitransparentes de céu. Mármores, pilares gregos e um chão de piso cerâmico preto e branco, iluminados por luzes que são filtrados pelos papéis de parede com padrões de céu para criar um ambiente azulado e tranquilo.

As partes administrativas do estabelecimento não irão utilizar do Vaporwave, mantendo-se mais simples e minimalistas.

4. BAIRRO CRISTAL

Cristal, localizado na zona sul da capital do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, é um bairro nobre criado em 7 de dezembro de 1959 pela lei municipal 2022, que tem características ambo comerciais e residenciais.

As áreas nobres formam a parte mais alta do Cristal, como as avenidas Pinheiro Borda, Capivari, Caí, Taquary e Jacuí, e as ruas Ibicuí, Estêvão Cruz e Irani.

O bairro teve um Produto Interno Bruto (PIB) de R\$ 85 bilhões, em 2022, com um Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) muito alto.

O Projeto será realizado no Shopping Barra Sul inaugurado em 1997, um dos principais shoppings da cidade, localizado no bairro cristal. A sua localização habilita bom aceso ao público local e visitantes de fora da cidade. (BERNARDES, 2022)

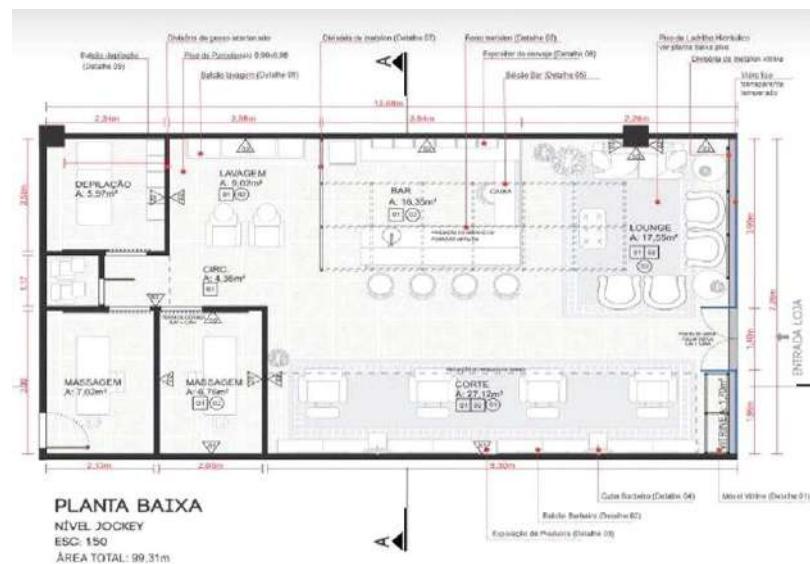
FIGURA 3 - Shopping Barra Sul



Fonte: Paulo Baruki. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: [BarraShoppingSul | P HYPERLINK "https://paulobaruki.com.pt/barrashopping-sul/"a HYPERLINK "https://paulobaruki.com.pt/barrashopping-sul/"ulo Baruki Arquitetura](https://paulobaruki.com.pt/barrashopping-sul/)

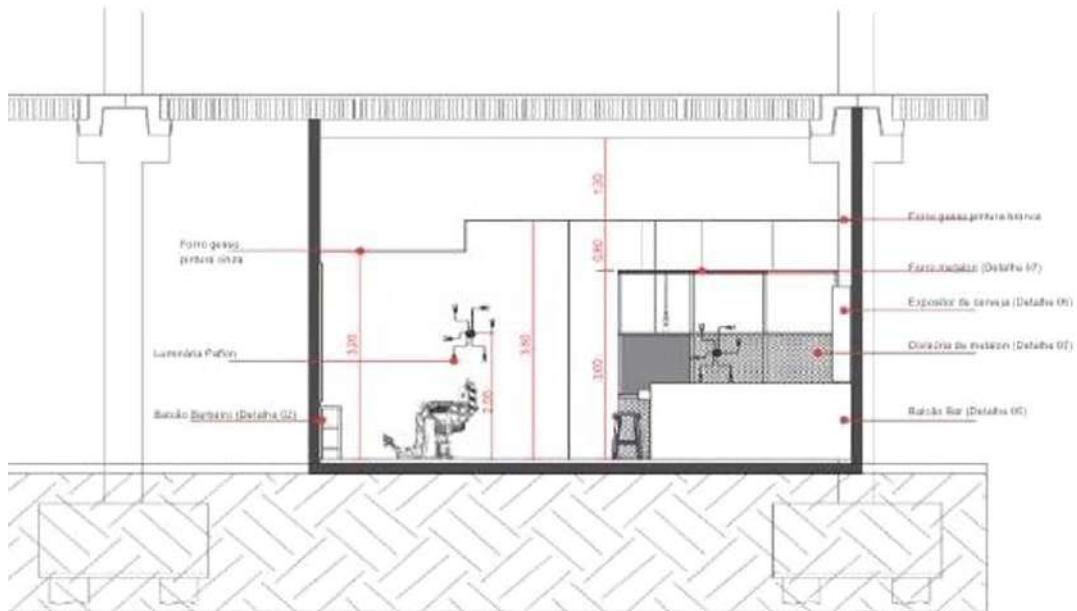
O estabelecimento era encontrado no 2º andar como uma barbearia próximo a lojas de alto padrão.

FIGURA 4 - Planta Baixa



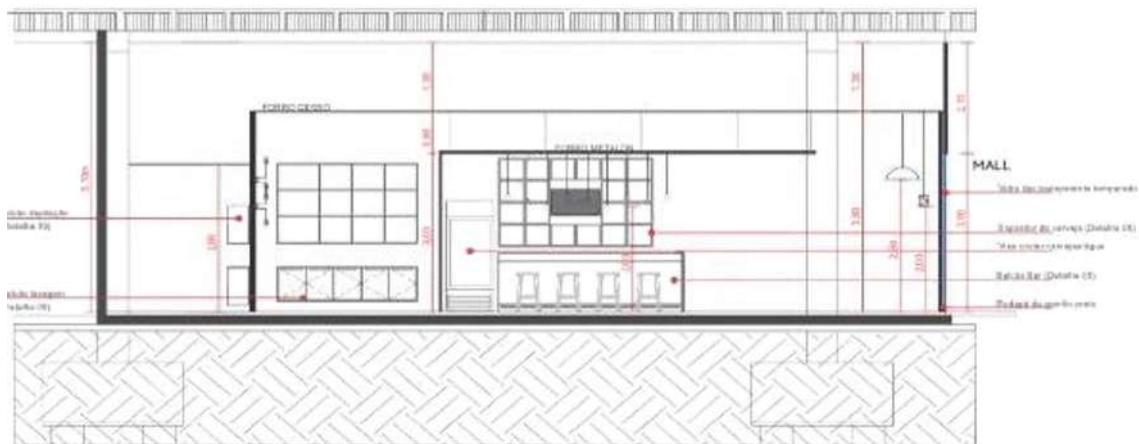
Fonte: Gianny Rafaela. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: <https://encurtador.com.br/jpABP>.

FIGURA 5 - Corte AA



Fonte: Gianny Rafaela. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: <https://encurtador.com.br/jpABP>.

FIGURA 6 - Corte BB

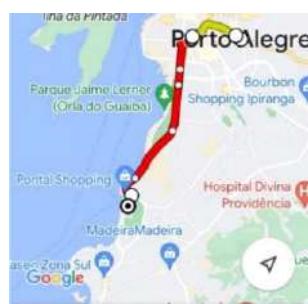


Fonte: Gianny Rafaela. Acesso em: Out. 2025. Disponível em: <https://encurtador.com.br/jpABP>.

O ambiente acima mede cerca de 13,87 metros em comprimento e 7,26 metros em largura, com uma metragem quadrada de 99,31 metros. O estabelecimento foi escolhido por cumprir as necessidades do projeto, sendo uma área pequena e aberta, junto de estar localizada em *shopping center*, lugar ideal para um estabelecimento de fliperama pelo grande fluxo de pessoas e atmosfera de entretenimento.

Abaixo estão imagens do Google Maps, demonstrando as vias de transporte ao Shopping Barra Sul:

FIGURA 7 - Percurso de Transporte Público 1
1

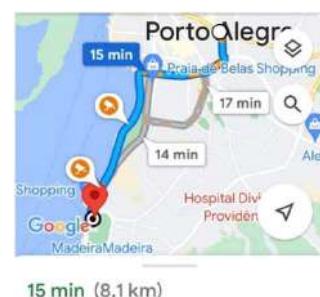


Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em: <https://l1nk.dev/9lxz3>.

FIGURA 8 - Percurso de Moto



Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em:

FIGURA 9 - Percurso de Carro 1

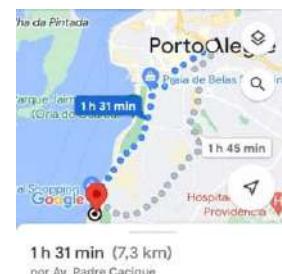


Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em: <https://l1nk.dev/9lxz3>.

FIGURA 10 - Percurso a Pé 1

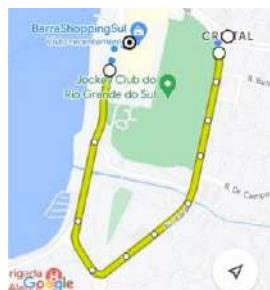


Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em:

FIGURA 11 - Percurso de Transporte Público 2

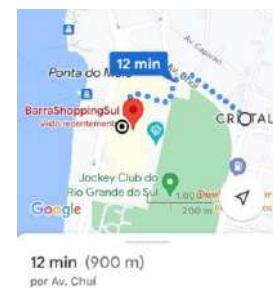


Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em: <https://l1nk.dev/9lxz3>.

FIGURA 12 - Percurso de a Pé 2



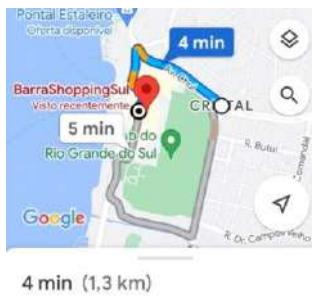
Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em:

FIGURA 13 - Percurso de Moto 2

2



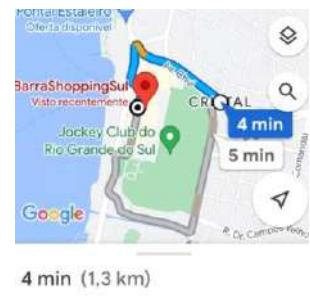
4 min (1,3 km)

Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em: <https://l1nk.dev/9lxz3>.

FIGURA 14 - Percurso de Carro



4 min (1,3 km)

Fonte: Google Maps

Acesso em: Out. 2025.

Disponível em:

A acessibilidade ao local do projeto é boa, tendo geralmente viagens curtas na maioria dos casos.

5. PÚBLICO ALVO

O Skylight Arcade busca criar um ambiente divertido e nostálgico ambo para um público jovem e adulto, sendo os adultos pais ou pessoas interessadas ou nostálgicas do fliperama ou das estéticas utilizadas, que desejam experenciar mais desse estilo estético.

Os gabinetes de fliperama são agradáveis para qualquer um, mas haverá acomodações para quem não estiver interessado, como pais ou crianças cansadas no formato de uma de área descanso.

A localização do estabelecimento dentro de um shopping proverá um público maior, e as instalações dele iram facilitar as acomodações do ambiente.

5.1 NOME E LOGO

O nome “*Skylight Arcade*,” ou “*Arcade luz-do-céu*” traduzido literalmente, se dá primeiramente com a inspiração do movimento artístico *Vaporwave*, que utiliza da tematização recorrente de céus claros e azuis.

A logo também trabalha com as ideias apresentadas no movimento artístico, usando um busto grego e, novamente, imagens do céu. Os elementos também utilizam das paletas de cores presentes no estabelecimento em si.

FIGURA 15 - Logo do Projeto

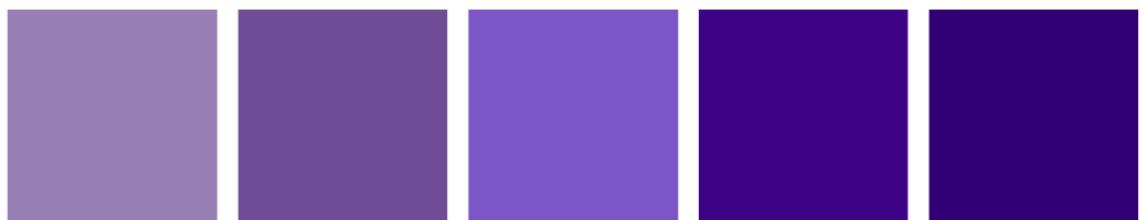


Fonte: Ilustração de Autoria Própria

5.2 TEMATIZAÇÃO

Os ambientes estariam decorados com o estilo arcade e *Vaporwave*, com paletas de cores monocromáticas de roxo para os ambientes de fliperama e azul para os ambientes de lazer

FIGURA 16 – Paleta de Cor Roxa



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 17 – Paleta de Cor Azul



Fonte: Autoria Própria

6. CONCEITO DO PROJETO

O *Skylight Arcade* é um projeto de fliperama que busca demonstrar, por meio de seus espaços imersivos e ambientes isolados, o mundo do arcade e Vaporwave para um público brasileiro.

O estabelecimento estará focado nas ideias de: imersão, entretenimento, nostalgia e cultura digital, trazendo um público jovem e adultos para experenciar os jogos de gabinete dentro do estabelecimento.

Procurando um jeito eficiente para usar do espaço pequeno e minimizar as reformas do local, as diferentes áreas serão separadas por grandes cortinas pretas, de grossas e fixadas ao teto.

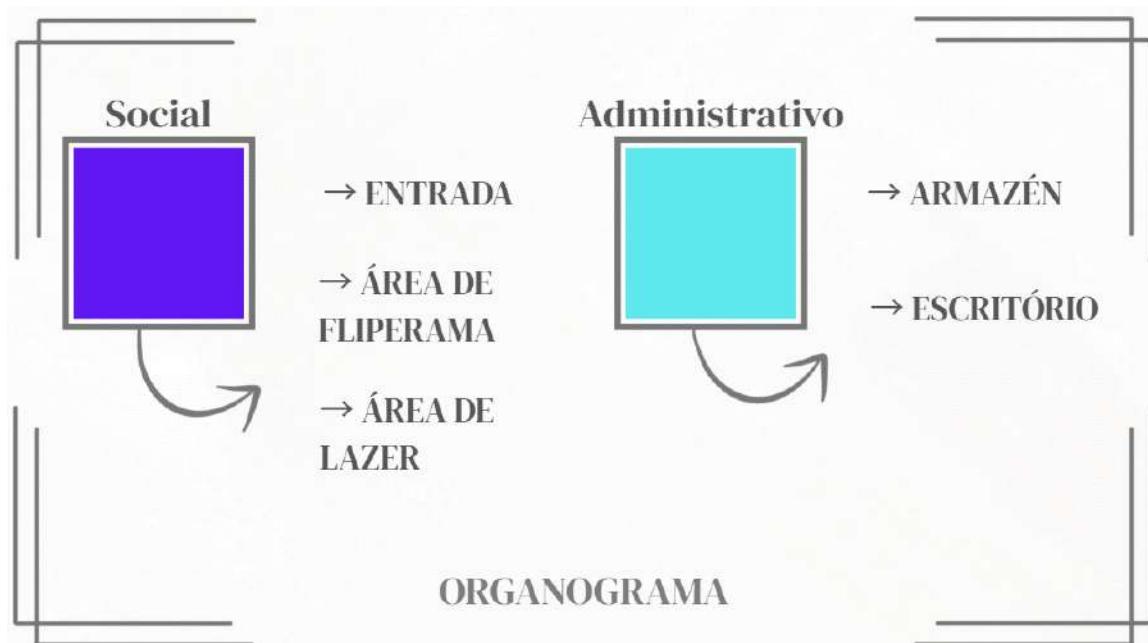
7. PROGRAMA DE NECESSIDADES

Em total, o estabelecimento conterá cinco ambientes diferentes para serem projetadas: a entrada, aonde haverá a organização e registro de visitantes pelo recepcionista, a área de fliperama, um ambiente comprido e aberto aonde estariam os gabinetes de jogo, a área de lazer, com sofás e estética relaxante para descanso e uso social, o escritório de uma pessoa, em que toda a parte relacionada a internet e administração do estabelecimento será feita e por final o armazém, aonde todos o recurso tecnológicos e decorativos serão guardados.

8. ORGANOGRAMA

Um *organograma* é uma forma de separar em categorias os ambientes de um local de acordo com suas funções, no caso deste projeto, serão utilizados duas categorizações: espaços sociais (em roxo) e áreas administrativas (em azul).

FIGURA 18 – Organograma do Projeto



Fonte: Autoria Própria

9. SETORIZAÇÃO

A setorização é um mapeamento dos ambientes do projeto de acordo com as categorias estabelecidas dentro do *organograma*.

Como é observado abaixo, os ambientes sociais estão conectados de forma ligeiramente linear, separados, excluindo a entrada e a área de fliperama 1, por cortinas pretas grossas. As áreas administrativas estão localizadas lado a lado, suas entradas também escondidas pelas cortinas.

FIGURA 19 – Setorização do Projeto

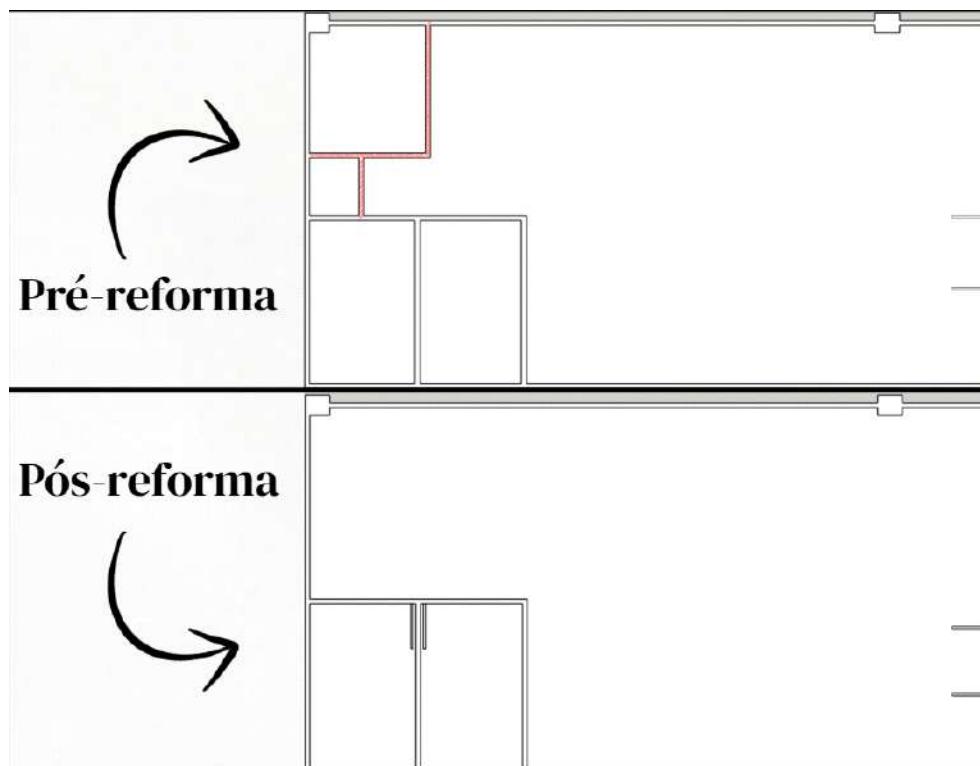


Fonte: Autoria Própria

10. REFORMA

Aas áreas que serão demolidas abaixo estão em vermelho, na parte superior esquerda, liberando espaço para aumentar a área de fliperama para dar espaço para a área de lazer no canto superior direito.

FIGURA 20 – Reforma do Estabelecimento



Fonte: Autoria Própria

12. ENTRADA

A entrada se encontra ao lado da vitrine, que é parcialmente coberta por uma das cortinas pretas para manter a iluminação interna.

Da entrada, no lado esquerdo da imagem, até as cortinas que levam ao fliperama em si, no lado direito da imagem, há um caminho composto por um piso cerâmico xadrez, o chão ao seu lado e atrás do balcão do recepcionista sendo um carpete preto. Esse layout tem o propósito de minimizar sujeira e dano ao carpete e criar uma circulação clara para os clientes.

Na parede estão diversas decorações de MDF. Posterior do balcão há placas de MDF, pintadas com uma paleta monocromática roxa, acima delas, alcançando o teto tijolos de MDF Thassos que imita gesso obscura parte do espelho infinito que cobre a parte nua da parede.

E esse “espelho infinito é um truque de luz que utiliza dois espelhos, um tendo uma face transparente para visualização, com luzes entre eles para criar uma reflexão que aparenta ser infinita. O espelho infinito irá reforçar a estética Arcade e fazer o espaço parecer mais amplo.

A única mobília na entrada é um balcão simples, feito de placas de MDF pintadas em preto

FIGURA 21 – Revestimentos da Entrada



Fonte: Autoria Própria

13. ÁREA DE FLIPERAMA

A primeira seção da área de fliperama vem logo depois da entrada, compartilhando de decorações de MDF parecidas, o espelho infinito e o pillar grego falso, feito de MDF Thassos, que atravessa a cortina por um corte feito em seu tecido, simulando sutilmente o aspecto de *glitch* encontrado nos estilos artísticos utilizados.

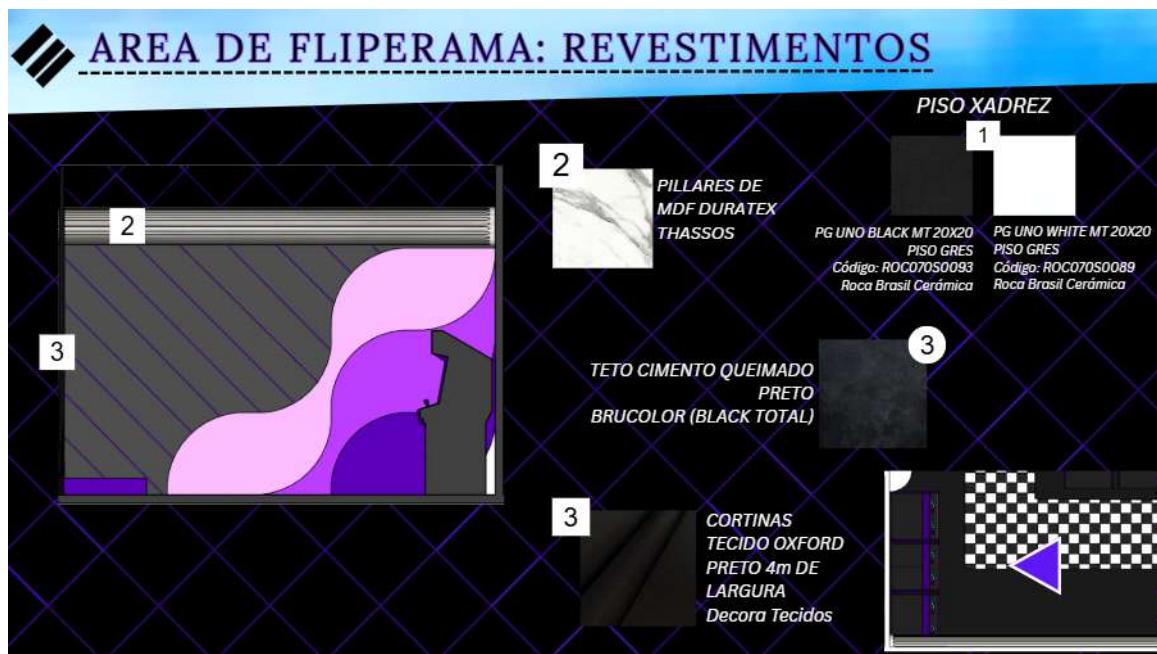
Separada da primeira seção do fliperama por uma cortina que permanece sempre aberta temos o salão de gabinetes principal, onde haverá maior circulação.

O caminho de piso xadrez continua pelo espaço, transicionando, para o carpete em frente as máquinas de jogo.

As paredes nessa seção são predominantemente revestidas por um papel de parede customizado que era praticamente escondido nas áreas anteriores, com grandes ilustrações do estilo *Vaporwave* esculpidas de MDF pintado decorando o espaço vazio atrás dos gabinetes, com luzes LED em suas bordas para complementar as luzes coloridas no teto, que é revestido por um cimento queimado preto que se mistura na escuridão criada pelas luzes neon.

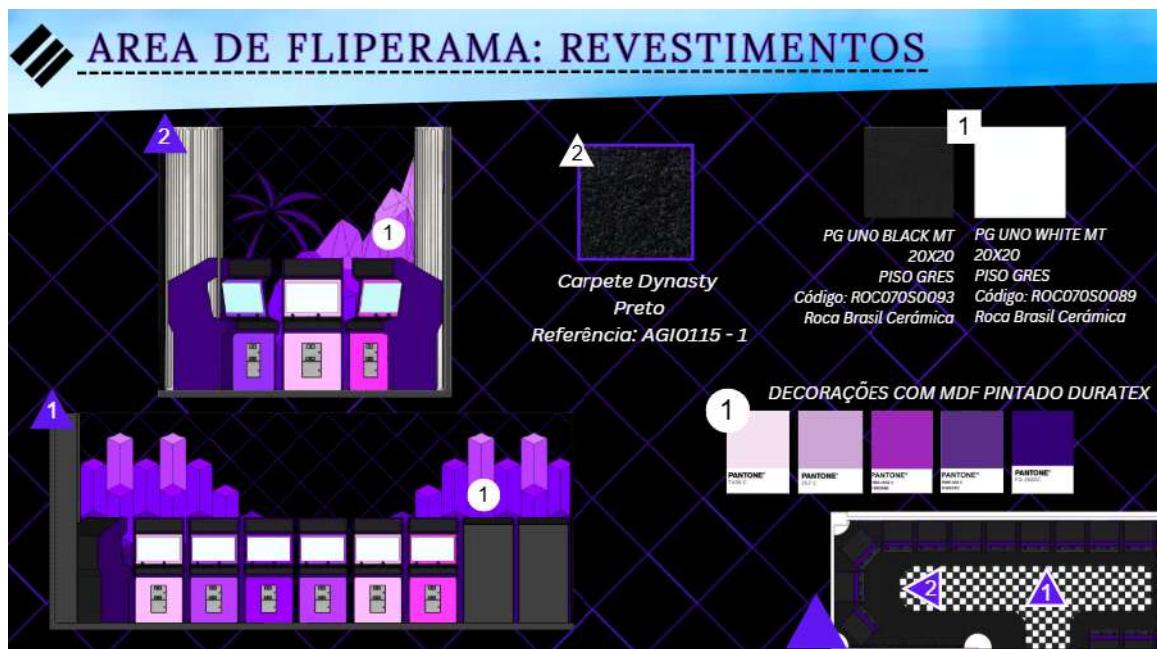
Os gabinetes em si são customizados, usando da paleta de cor roxa demonstrada nas decorações de MDF. Luzes correspondentes as suas cores estão instaladas nos seus lados direito, esquerdo e traseiro, trazendo mais da iluminação estilizada sem interferir com as telas.

FIGURA 22 – Revestimentos da Área de Fliperama 1



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 23 – Revestimentos da Área de Fliperama 2



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 24 – Mobília da Área de Fliperama



Fonte: Autoria Própria

14. ÁREA DE LAZER

A área de lazer o espaço dentro do projeto mais focado nas partes estéticas e visuais do estabelecimento.

Separada do fliperama por duas camadas de cortina, o ambiente da Área de lazer tem um visual distinto e completamente diferente do resto do projeto. Essa diferença tem o objetivo de surpreender e criar maior imersão no cliente, fazendo-o se sentir em um mundo desconexo da Terra.

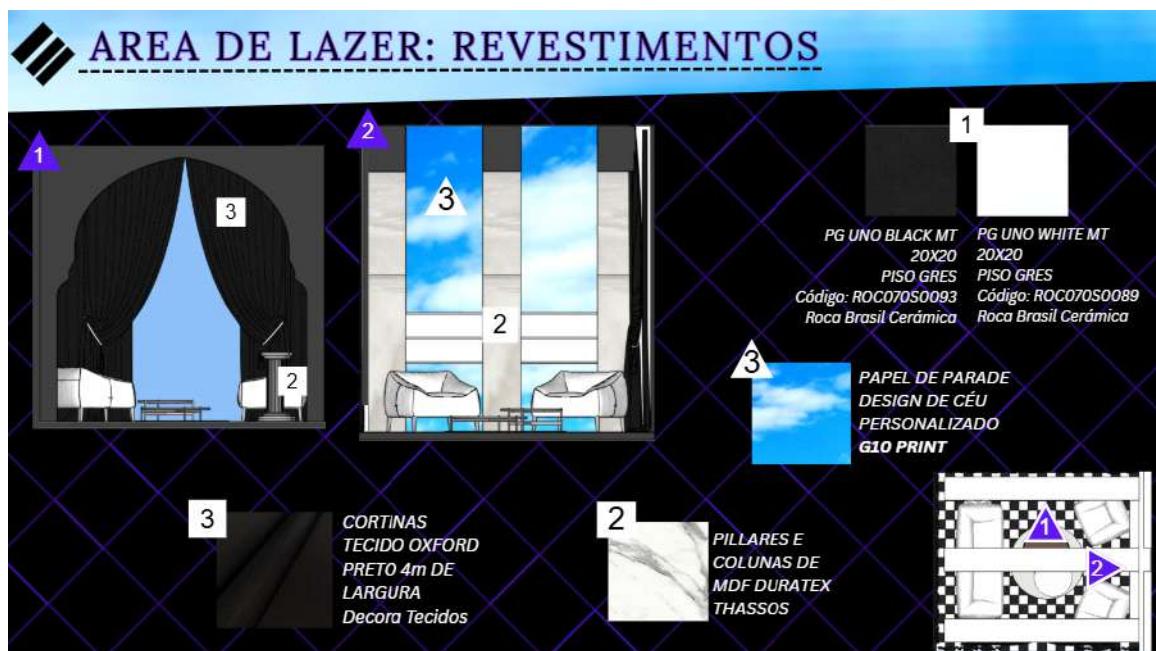
As luzes são claras e azul claro, filtradas por painéis transparentes no teto que possuem um papel de parede de céu aplicado em suas superfícies.

A arquitetura grega é mais abundante na área de lazer, com os pilares, pedestais. O chão mantém o piso cerâmico xadrez, com um tapete redondo no centro da sala.

Os papéis de parede descem para a parede, criando a ilusão que o espaço é maior do que realmente, de modo similar ao espelho infinito não outros ambientes, sendo propositalmente artificial para complementar o aspecto digital e exagerado do *Arcade* e *Vaporwave*.

Há duas poltronas e um sofá de 3 lugares, cercando uma mesa de centro, fazendo o espaço um lugar de socialização e relaxamento.

FIGURA 25 – Revestimentos da Área de Lazer



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 26 – Mobília da Área de Lazer



Fonte: Autoria Própria

15. ESCRITÓRIO

O escritório é um espaço mais profissional, aonde a parte administrativa do estabelecimento será trabalhada. O piso xadrez também reveste o chão do escritório, com um tapete posicionado embaixo da escrivaninha de trabalho.

As paredes estão decoradas com painéis MDF pintados na paleta roxa demonstrada anteriormente. Atrás da escrivaninha está posicionado um quadro branco para anotações.

FIGURA 27 – Revestimentos do Escritório



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 28 – Mobília do Escritório



ESCRITÓRIO: REVESTIMENTOS



Fonte: Autoria Própria

16. ARMAZÉN

O armazém é o espaço menos decorado do estabelecimento, com piso xadrez, teto de cimento queimado preto e parede pintada em cinza.

Alguns armários de metal estão posicionados de costas às paredes, com estantes feitas do mesmo MDF preto usado para o balcão de recepção acima deles, para os recursos que requerem de maior e mais frequente acesso.

FIGURA 29 – Revestimentos do Armazém



Fonte: Autoria Própria

FIGURA 30 - Mobília do Armazém



Fonte: Autoria Própria

17. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Skylight Arcade* é um projeto dentro de um lote de shopping que busca trazer ao Brasil o incomum estabelecimento de fliperama, introduzindo o movimento artístico *Vaporwave*, utilizado para complementar o espaço com a nostalgia e elementos culturais da internet.

O projeto será focado na atmosfera Arcade, mas também deixará espaço para descanso, criando um estabelecimento que foca no entretenimento e admiração das estéticas utilizadas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

FALA UNIVERSIDADES A origem do fliperama: os primeiros jogos que fizeram história. 2021. Disponível em: <https://encurtador.com.br/YPyEd> Acesso em 03 out. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos: fliperama, Ian houses, poderias e a pandemia do COVID-19. 2021. Disponível em: <https://encurtador.com.br/Ci5PV> Acesso em 03 out. 2025.

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA Vaporwave: microculturas artísticas na era da internet. 2018. Disponível em: <https://encurtador.com.br/yFQCV> acesso em: Acesso em 04 out. 2025.

BERNARDES Origem dos bairros: tudo sobre o bairro cristal em porto alegre. Tudo sobre o bairro Cristal em Porto Alegre. 2022. Disponível em: <https://www.verabernardes.com.br/blog/origem-dos-bairros-cristal/>. Acesso em: 06 out. 2025.

PAULO BARUKI BarraShoppingSul. [s.d]. Disponível em: [BarraShoppingSul | Paulo Baruki Arquitetura](#) Acesso em 06 out. 2025.