

Imagética e Representação:

um estudo na Casa Nordeste

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
ESTÁGIO SUPERVISIONADO I

Imagética e Representação: um estudo na **Casa Nordeste**

JOÃO LUIZ CAROLINO DE LUNA
ORIENTADOR: CARLOS ALEJANDRO NOME
SETEMBRO/2019

SUMÁRIO

1. Introdução	1
1.1. Objetivos	1
1.2. Justificativa	1
1.3. Etapas Metodológicas	1
2. Fundamentação Teórica	2
2.1. a Casa Nordeste	2
2.2. as Imagens Arquitetônicas	2
2.3. Iconografia e Conteúdo	4
3. Análises dos Signos	3
3.1. Manifestações Culturais	6
3.2. Acervo Fotográfico	9
4. Produção do Material Gráfico	12
5. Considerações Finais	18
Referências Bibliográficas	19

1. Introdução

1.1. Objetivos

O trabalho proposto tem como objeto de estudo o imaginário da arquitetura no contexto do nordeste brasileiro. De maneira geral objetiva-se entender a formação de ícones e arquétipos que constituem os signos na arquitetura vernacular e cultura nordestina. Também procura-se estudar a relevância da imagem na produção da arquitetura contemporânea. Mais especificamente como resultado final propõe-se a produção de um material gráfico que apresente ao público, nacional e estrangeiro, o projeto da CASA NORDESTE 1.0 levando em conta o contexto cultural nordestino na qual o projeto se insere e se apropria.

1.2. Justificativa

A evolução de softwares de desenho e modelagem passaram a levantar questionamentos sobre a padronização e globalização de uma linguagem de imagens arquitetônicas que representassem uma realidade utópica e de cultura “colonizada”. O método de projeto integrado de desenvolvimento da Casa Nordeste 1.0 gera uma oportunidade e uma necessidade dentro do projeto da exploração de uma linguagem gráfica que remeta a cultura nordestina.

Historicamente arquitetos e grupos voltam seus discursos e atenção para as relações entre imaginário e arquitetura, sejam expressos pela sua produção arquitetônica ou pela comunicação através da imagem. A linguagem gráfica possui caráter universal e naturalmente ambíguo, sua versatilidade permite ao mesmo tempo ser poética, cativar, emocionar, traduzir e comunicar, faz-se um instrumento, independente de seu meio, fundamental ao arquiteto para a expressão e desenvolvimento do projeto.

“A imaginação dá vida ao imaginário, que por sua vez dá às imagens”

PALLASMAA, Juhani (2013)

1.3. Etapas Metodológicas

O relatório divide-se em três partes principais: Fundamentação Teórica, Análise Iconográfica e Desenvolvimento de Material Proposto. Em sua primeira parte, por meio de revisão bibliográfica estuda-se o papel e relevância da imagem na arquitetura, como se relacionam a arquitetura, comunicação e o imaginário. Na segunda parte através da análise de fotografias e de produções culturais indicar ícones relevantes para a formação do imaginário coletivo nordestino a fim de desenvolver-se um painel semântico. Por fim utilizando-se das conceituações das duas primeiras partes explorar graficamente representações que melhor apresentem as intenções projetuais e influências do aspecto cultural nordestino nos conceitos da CASA NORDESTE 1.0.

2. Fundamentação Teórica

2.1. a Casa Nordeste

A CASA NORDESTE 1.0 é o projeto desenvolvido pelo Laboratório de Modelos e Prototipagem (LM+P) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) que se desenvolveu como resposta a competição internacional Solar Decathlon Latin America and Caribbean 2019 organizado pelo Departamento de Energias dos Estados Unidos. Esta edição latino-americana e caribenha tem o enfoque no desenvolvimento de projetos de habitação de interesse social que se utilizem de matriz 100% solar. O projeto selecionado da UFPB, utiliza-se de métodos de fabricação digital em seus sistemas construtivos e possui como diretrizes básicas 3 conceitos:

-Open-Source: ao final do teste dos protótipos que sejam disponibilizados todos os arquivos necessários para que qualquer pessoa possa reproduzir e modificar sua própria CASA NORDESTE 1.0.

-Casa Evolutiva: atendendo as necessidades de seus habitantes e diferentes configurações familiares, a própria casa e seus sistemas podem se expandir ou contrair.

-100% Nordeste: o projeto busca utilizar tecnologias e materiais próprios ou o mais próximo possível da região. É uma estratégia importante tanto na redução dos custos e da poluição dos transportes, quanto na valorização da cultura local. Estratégias vernaculares como o alpendre, e a utilização de materiais como a fibra de coco e o tecido de juta compõem a materialidade da Casa.

A potencial iconicidade do projeto se torna um de seus diferenciais, podendo através da imagética de uma habitação tipicamente nordestina apropriada e readaptada para um contexto contemporâneo levar ao público estrangeiro uma expressão cultural e arquitetônica autêntica e inovadora.

2.2. as Imagens Arquitetônicas

A partir dos anos 90 com a popularização de melhores processadores e o avanço da computação gráfica, os desenhos de arquitetura passaram a ser produzidos majoritariamente no meio digital através inicialmente de programas de desenho auxiliado por computadores (CAD) e hoje, após a revolução digital, a busca pela perfeição se encontrando agora em produzir

modelos tridimensionais com um conjunto de informações úteis para a construção civil via tecnologia BIM (Building Information Model). Os desenhos passam então a serem representações gráficas dessa arquitetura virtual, e esta cultura digital direcionando a um tecnicismo cada vez mais realista em termos de dados, técnicas e complexidade de concepção que marcam a arquitetura contemporânea segundo Mitchel (2005). Nesta tendência a produção das imagens acabam por se distinguir em dois tipos: técnicos ou ilustrativos. Como pontua Damjan Jovanovic na coletânea "Drawing Futures: Speculation in Contemporary Drawing for Art and Architecture" (2016), a arquitetura ainda se apoia em meios tradicionais de representação tanto para o projeto quanto para apresentação. Em tais meios predominam como base as imagens bidimensionais, ortográficas ou perspectivadas, e cada software de desenho apresentará um "olhar" diferente condicionante da forma de projetar, podendo essa limitação uma malha reguladora (grid), pré-definições de ferramentas, ou no caso mais específico de representações gráficas uma padronização de vocabulários visuais e símbolos.

Os populares “renders” são imagens equivalentes aos desenhos perspectivados analógicos, porém produzidas inteiramente por softwares específicos e motores gráficos. Assim como os programas de desenho assistido ou de modelagem BIM, apresentam condicionantes semelhantes para o seu produto final, estão propensos a criarem gráficos padronizados e uma utopia imagética, representações arquitetônicas idealizadas, distantes das imperfeições e dinâmicas da realidade, como alerta Juhani Pallasmaa em seu livro “Imagem Corporificada: Imaginação e Imaginário na Arquitetura” (2013):

“As excessivas técnicas de imagens atuais e o imaginário instantâneo da arquitetura frequentemente parecem criar um mundo de ficções de arquitetura autônomas, que negligenciam por completo a base e os objetivos existenciais fundamentais da arte da edificação [...] as primeiras formas de arquitetura refletiam uma forma viável de cultura e estilo de vida, enquanto as visões que, hoje, são geradas por computador normalmente aparecem como meros exercícios gráficos, sem a sensação de vida real.”

PALLASMAA (2013, p.19)

Os renders vêm substituindo quase

que em sua totalidade a prática do desenho na arquitetura como uma apresentação de projeto, trazem uma visão pré-programada do espaço, com pouco aproveitamento do potencial da imagem como concepção e de expressar as intenções de arquitetônicas.

Para Allen e Pearson (2016) o avanço tecnológico não homogenizou a criatividade, pôde expandir em novas direções as possibilidades de expressão e comunicação. O movimento contemporâneo pós-digital se apropria dos recursos de softwares de manipulação de imagens, como o Adobe Photoshop, e a facilidade do acesso a um acervo digital de imagens via serviços de buscas, como Google Imagens, para a produção de expressões gráficas análogas a colagens, permeadas por símbolos visuais importantes para o desenvolvimento conceitual do projeto.

O portal KooZA/rch, fundado pela arquiteta italiana Federica Sofia Zambelletti, se coloca como plataforma de “pesquisa de linguagem visual do ambiente construído” e a criar um diálogo arquitetônico que desafia as pré-concepções contemporâneas através de entrevistas e curadoria de referências visuais.

Figura 1: Inhospitable, por Jose Picado, em publicação no Koozarch (2019)



Fonte: KooZA/rch

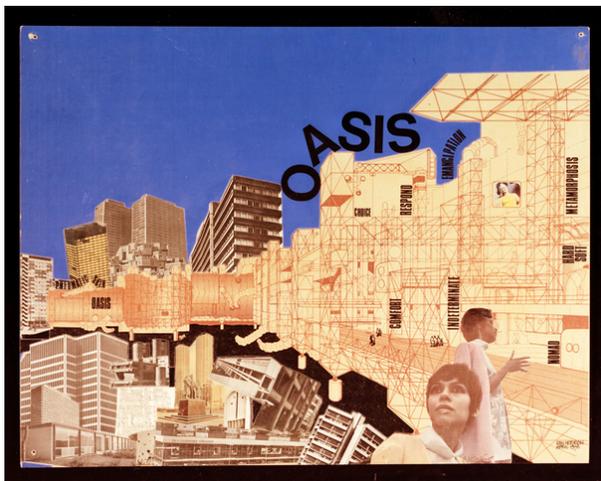
Em entrevista à revista Metropolis a curadora pontua:

“Essas novas imagens focalizam os conceitos e ambientes que os arquitetos querem criar aqui os desenhos entram em um diálogo muito maior, não apenas sobre a identidade visual do projeto, mas sobre a narrativa, o contexto e a identidade do projeto e do arquiteto.”

ZAMBELETTI (2017)

Esse novo estilo remonta ainda aos anos 60 a coletivos como o Superstudio e Archigram. Deste último entre os seus desenhos estão incluídas produções gráficas que foram explorações visuais buscando através do próprio design gráfico traduzir ideias complexas com entusiasmo para cativar interessados em suas manifestações (HERRON, 2016).

Figura 2: Oasis, projeto especulativo do Archigram, autor Ron Herron (1968)



Fonte: The Archigram Archival Project

A prática da comunicação gráficas, como as colagens, fugindo das tradicionais elevações, plantas e cortes foi ainda uma prática de

arquitetos como Mies Van der Rohe, Peter Cook, Peter Eisenman, Rem Koolhaas. Para Alejandro Zaera-Polo (2005) a comunicação com os clientes é baseada na construção de argumentos que se desenvolvem numa relação de poder e controle. Como os arquitetos se representam nessas relações é uma prática que se deve ter domínio podendo assim serem modificadas.

2.3. Iconografia e Conteúdo

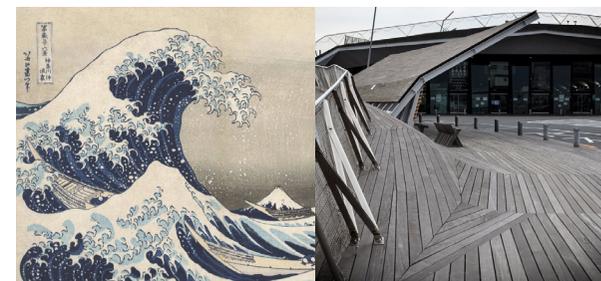
Para a revista *Quaderns d'arquitectura i urbanisme* 245 (2005), Alejandro Zaera-Polo descreve no que chama do "conto da Onda Hokusai" como incorporou em seu método projetual a iconografia e significado: em 1995 em uma conferência imprensa na prefeitura de Yokohama para explicar o mais novo projeto ganhador do concurso do terminal de passageiros da cidade:

"[...] prosseguimos a explicação com diagramas de circulação, as transformações geométricas e as tecnologias de construção envolvidas no projeto [...] nós começamos a perceber a expressão em branco no público da sala - um indicador claro que a mensagem não estava sendo transmitida"

POLO (2005)

Apenas quando o grupo mostra uma imagem da "A Grande Onda", do artista local Hokusai, concluindo seu discurso de inspiração na forma que o público exclama em entendimento.

Figura 3: A Grande Onda e o Terminal de Yokohama, Hokusai e Polo



Fonte: Google Arts and Culture e Flickr

Tal episódio evidencia que o resgate a uma iconografia presente num imaginário popular justifica e embasa decisões arquitetônicas. Simultaneamente que tem a capacidade de explicar um projeto, pode guiar uma metodologia.

"Nós pudemos coletar material geral sobre os costumes locais e iconografias, e manter essa informação a mesa enquanto fazíamos a análise de sítio e diagramas programáticos. Nós sabíamos que um projeto estava estruturado quando ressoava uma correlação formal entre eles."

POLO (2005)

A imagem tem como característica ser uma linguagem universal, se comunica com seu interlocutor por meio da subjetividade e constrói uma mensagem através da conexão entre símbolos e a imaginação do observador. A criação de uma imagética afetiva está diretamente ligada a uma experiência sensorial e uma evocação de sentimentos por meio de referências visuais, como na criação do que Juhani Pallasmaa classifica como “imagem poética” em “A Imagem Corporificada: Imaginação e Imaginário na Arquitetura” (2013). É o gênero de expressão que apresenta uma sensibilidade artística no geral, fugindo de explicações racionais, lineares e exclusivas. Na arquitetura tal evocação da imagem poética mostrou-se como um caminho importante a ser buscado, seja pelo Archigram, pelo movimento pós-digital, ou por Alejandro Zaera-Polo, a maneira mais efetiva de se transmitir uma ideia, um conceito ou uma intenção projetual, graças a ambiguidade pictórica que condensa através da estilização a complexidade vital de um tema.

As atividades neurais que surgem no processo do imaginar e do visualizar são semelhantes, como propõe Pallasmaa (2013)

“quando reconhecemos a afinidade experimental de imagens percebidas e imaginadas, sua diferença ontológica precisa ser identificada com firmeza”

PALLASMAA (2013)

O pensamento racional e o pensamento sensível do ponto de vista psicanalítico se torna de impossível separação, o primeiro associado pelo consciente, o último o inconsciente, o filósofo Gaston Bachelard, trabalhando com o imaginário em “A Poética do Espaço” de 1957, traz a fenomenologia como entendimento da formação da imagem numa consciência individual, identificando os elementos de repertório cultural como restituintes da subjetividade da imagem (BACHELARD, 1990), para o autor o fenômeno é composto tanto de aspectos aparentes e aspectos percebidos pela imaginação ocorridos na experiência da imagem.

A essência incosciente das linguagens foi estudada desde Sigmund Freud na psicoanálise nos chamados “vestígios arcaicos da mente” e C.G. Jung os define como arquétipos: são padrões geradores de emoções, sem significados específicos, mas que tendem a gerar associações e provocar determinadas sensações e experiências.

Os arquétipos são símbolos de reinterpretação constante sempre presentes no inconsciente coletivo da sociedade, observados em grande parte das narrativas humanas, desde a produção da mitologia grega às estruturas de storytelling do cinema como trabalhado na obra de Robert Mckee (Story ,1997). Pallasmaa defende que na arquitetura não é diferente:

“é evidente que a arquitetura articula experiências humanas primárias de estar no mundo, como gravidade e massa, horizontalidade e verticalidade, terra e céu, centro e periferia, natureza e cultura, paisagem e artifício, individualidade e coletividade, passado e presente.”

PALLASMAA (2013)

O entendimento semiótico da presença desses símbolos, arquétipos e ícones na construção da imagem nos permitem utilizar-se destes para a construção de signos que através da comunicação de uma linguagem arquitetônica apropriada se traduzam em significados que possam ter relevância cultural, representativa para melhor entendimento de conceitos complexos ou até mesmo artística.

3. Análises de Signos

3.1. Manifestações Culturais

Filmes, peças de teatro, poesia, cordéis, são expressões artísticas que buscam estabelecer narrativas com o espectador, nas quais estabelecem um laço afetivo com o interlocutor ou o situam num determinado cenário de interesse para a comunicação de uma mensagem, conduzem a conexão do consciente e do inconsciente através da metáfora e estímulo às imagens primitivas do pensamento.

Frequentemente a utilização de remeter ao espaço de uma cidade do interior, é um forte recurso utilizado para se estabelecer identificação. Como no caso do poema "Paisagem de Interior" (2007) de Jessier Quirino, onde o autor busca através de versos rimados, remetendo a estrutura de literatura de cordel, resgatar os ícones com compõe a essa imagética nordestina.

Paisagem de Interior

Jessier Quirino

Matuto no meio da pista
menino chorando nu
rolo de fumo e beiju
colchão de palha listrado
um par de bêbo agarrado
preto véo rezador
jumento, jipe e trator
lençol voando estendido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Três moleque fedorento
morcegando um caminhão
chapéu de couro, gibão
bodega com sortimento
poeira no pé do vento
tabuleiro de cocada
banguela dando risada
das prosa dum cantador
buchuda sentindo dor
com o filho quase parido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Bêbo lascano a canela
escorregando na fruta
num batente, uma matuta
areando uma panela
cachorro numa cadela
se livrando das pedrada
ciscador, corda e enxada
na mão do agricultor
no jardim, um beija-flor
num pé de planta florido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Mastruz e erva cidreira
debaixo de jatobá
menino quereno olhar
as calça da lavadeira
um chiado de porteira
um fole de oito baixo
pitomba boa no cacho
um canário cantador
caminhão de eleitor
com os voto tudo vendido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Um motorista cangueiro
e um jipe chêi de batata
um balai de alpercata
porca gorda no chiqueiro
um camelô trambiqueiro
aveloz, lagartixa
bode véio de barbicha
bisaco de caçador
um vaqueiro aboiador
um bodegueiro adormecido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Meninas na cirandinha
um pula corda e um toca
varredeira na fofoca
uma saca de farinha
cacarejo da galinha
novena no mês de maio
vira-lata e papagaio
carroça de amolador
fachada de toda cor
um bruguelim desnutrido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Uma jumenta viçando
jumento correndo atrás
um candeeiro de gás
véi na cadeira bufando
rádio de pilha tocando
um choriço, um manguzá
um galho de trapiá
carregado de fulô
fogareiro, abanador
um matador destemido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Um soldador de panela
debaixo da gameleira
sovaqueira, balinheira
uma maleta amarela
rapariga na janela
casa de taipa e latada
nuvilha dando mijada
na calçada do doutor
toalha no aquarador
um terreiro bem varrido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Um forró pé de serra
fogueira, milho e balão
um tum-tum-tum de pilão
um cabritinho que berra
uma manteiga da terra
zoada no mei da feira
facada na gafieira
matuto respeitador
padre prefeito e doutor
os home mais entendido
isso é cagado e cuspidado
paisagem de interior

Em exemplo mais recente o filme “Bacurau” (2019) dirigido e roteirizado por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles busca retratar um povoado no sertão pernambucano, para a narrativa é importante que se crie uma relação do Nordeste brasileiro com o resto do mundo, os diretores realizam isso através da utilização de arquétipos de uma cidade interiorana e também de personagens em uma visão mais contemporânea. Para Dornelles em entrevista ao G1 o filme fala sobre resistência:

“[...]temos uma preocupação de fazer um filme que tenha relação com a nossa vida. ‘Bacurau’ fala sobre muito da nossa história e posiciona questões muito locais de maneira muito universal. O povo nordestino tem longa história de resistência e resiliência em relação de dificuldades impostas a ele.”

DORNELLES, 2019

O filme retrata problemáticas que permeiam a história Nordeste brasileiro como a seca, desinteresse político e abuso de poder, seus antagonismos com os habitantes da cidade fictícia e como eles reagem frente as tais dificuldades.

Figura 4: “Bacurau” (2019) de Kleber Medonça Filho e Juliano Dornelles, imagem retirada do trailer



Fonte: Divulgação Vitrine Filmes

Observa-se caracterizado no filme a forma como o vilarejo parece permanecer estático e imutável, mas ao mesmo tempo incorpora novas tecnologias que são do seu interesse para sua sobrevivência. Como no regionalismo crítico proposto por Tzoni e Lefavre (2013), apresentam uma originalidade frente a globalização contemporânea, mantendo a percepção de tradicionalidade local sem deixar-se afetar pelo regionalismo comercial e resistindo para não se tornarem obsoletos no cenário atual.

O escritor e dramaturgo Ariano Suassuna como resposta à massificação e “vulgarização” da cultura brasileira diante da cultura norte-americana globalizada cria na década de 70 o Movimento Armorial que “pretende realizar uma Arte brasileira erudita a partir das raízes da nossa Cultura” (SUASSUNA apud UNICAP, 2010), o autor dedica sua obra a enaltecer a cultura nordestina utilizando o sertão como o cenário chave para suas peças e elementos culturais locais para caracterizar seus personagens.

Em sua peça o “Auto da Compadecida” (1955) adaptada para a televisão e o cinema em 1999 e 2000, Suassuna referencia elementos da literatura de cordel e do barroco brasileiro, levados também à estética do Movimento Armorial, para criar uma comédia que misture cultura popular e tradição religiosa. As adaptações a outras mídias utilizam-se das apropriação de arquétipos nordestinos da obra e os insere em uma cidade também arquetípica nordestina. Observa-se um cenário marcado pela atemporalidade e pelo isolamento, atividades comerciais de pequenos produtores acontecendo nos espaços públicos, pouca pavimentação, economia baseada na agricultura e pecuária familiar em paralelo a uma dominância política de oligarquias, tais elementos marcam a imagética criada que se repete também nos exemplos anteriores de “Paisagem de Interior” de Quirino e “Bacurau” de Medonça e Dornelles. Nota-se também que as obras apesar de passarem em épocas diferentes, ao se utilizarem de locações reais em diferentes cidades do interior nordestino e apresentarem signos semelhantes, consolidam a formação de uma linguagem icônica própria de representação do Nordeste.

Figura 5: “Auto da Compadecida”, minissérie adaptada a TV, rodada em 1998 em Cabaceiras - PB



Fonte: Rede Globo de Televisão

A literatura de cordel é um dos símbolos culturais nordestinos de maior significância e mais referenciados do imaginário popular. No Nordeste Brasileiro ganham força cultural por serem uma expressão artística popular autêntica e por constantemente apresentarem temas locais. São comentários ilustrados por xilogravuras (impressão a partir de entalhes de madeira) e com temáticas do cotidiano, lendas, e episódios históricos.

Figura 6: Xilogravura de J. Borges



Fonte: Galeria de Gravura

Figura 7: Fotografia aérea em zona rural de Cajazeiras,
2019



Fonte: Acervo pessoal

3.2. Acervo Fotográfico

Para análise fotográfica e em sítio dos elementos que compõem o imaginário nordestino foram realizadas fotografias na zona rural de Cajazeiras, por familiaridade do autor com a região, facilitando assim questões logísticas e permitindo a análise ser feita considerada a ótica de uma memória afetiva presente no inconsciente. As imagens aéreas foram fotografadas com o auxílio de um drone.

Nas fotografias aéreas (Figura 7) percebe-se uma distribuição mais espalhada das habitações e um isolamento da cidade. As casas possuem uma geometria simplificada, de volumes simples, em sua maioria com telhados de duas águas. A vegetação predominante é herbácea e rasteira, como característico do bioma da Caatinga, com exemplares arbóreos se concentrando em poucos pontos e em geral de grande porte. É marcante a presença de cisternas e caixas d'água como estratégia de combate aos períodos de seca. Os acessos não são pavimentados, acontecendo através apenas de um característico chão de terra batida. A inserção de tecnologia que remeteria a um ambiente mais urbano, é limitada.

Figura 8: Paleta de cores predominante nas fotografias



Fonte: Elaborado pelo autor

O projeto da CASA NORDESTE 1.0 se apropria da característica vernacular do alpendre como uma estratégia bioclimática e componente de socialização. Este espaço apresenta uma força imagética também nas fotografias registradas. Os cercados de arame farpado e madeiras cortadas artesanalmente sem refino loteiam

áreas particulares e delimitam terras de pecuária e agricultura. A presença de animais como cachorros vira-latas, gado, equinos, galinhas, caprinos é constante numa paisagem de interior. Vale ressaltar a relação de transparência e permeabilidade das casas se dando através da relação entre cheios e vazios de suas aberturas.

Figura 9: Casa em zona rural de Cajazeiras 2019



Fonte: Acervo pessoal

Figura 10: Casa alpendrada em zona rural de Cajazeiras

Fonte: Acervo pessoal



Figura 11: Casa com curral em zona rural de Cajazeiras

Fonte: Acervo pessoal



Figura 12: Arte digital análoga a literatura de cordel representando a CASA NORDESTE 1.0

Fonte: Elaborado pelo autor

“Imagine uma casa que evoluísse
Uma casa muito que arretada
Merma aqui no Nordeste
Que com o Sol fosse ligada
Montada como a gente quisesse
E só de CNC fosse cortada

Que fosse sustentável
Aberta para qualquer um baixar
Também bonita e inteligente
Evolutiva e modular
Toda construída por a gente
Ela existe, só falta montar”

4. Produção do Material Gráfico

O desenvolvimento de uma linguagem gráfica e material diverso para apresentação do projeto pode ser dividido em ilustrações, perspectivas pós-produzidas. Foram utilizados softwares de ilustração vetorial, Adobe Illustrator, e manipulação de imagem como o Adobe Photoshop, além de técnicas mistas de desenho analógico e vetorização de imagem no formato digital.

As ilustrações tem um caráter subjetivo de se comunicar com o público, não possuem uma intenção expositiva em si, mas que remeta ao universo no qual está inserido, para tal, apropria-

se da estética característica das xilogravuras, onde predominam formas e perspectivas simplificadas e imperfeitas devido a confecção dos entalhes em madeira, para estabelecer uma mensagem que já em seu veículo seja de fácil identificação devido a sua singularidade de referências culturais, principalmente em um contexto internacional.

As ilustrações foram utilizadas em material gráfico para o website da CASA NORDESTE 1.0, em suas redes sociais e em material de apoio para divulgação, seja físico como em cartazes e banners ou digital.



Tais representações dos conceitos buscam ser uma maneira didática e de referência visual simples para auxiliar no entendimento do projeto e cativar a atenção do público, passam a compor a identidade visual da equipe CASA NORDESTE e se tornam exercícios de extrapolação de uma linguagem icônica pré-estabelecida nas ilustrações da literatura de cordel a um contexto contemporâneo.

Figura 14: Ilustração do Conceito 100% Nordeste



Figura 13: Ícones que representam as provas da competição Solar Decathlon Latin America and Caribbean

Fonte de figuras 13-17:
Elaboradas pelo autor



Figura 15: Ilustração do Conceito Casa Evolutiva

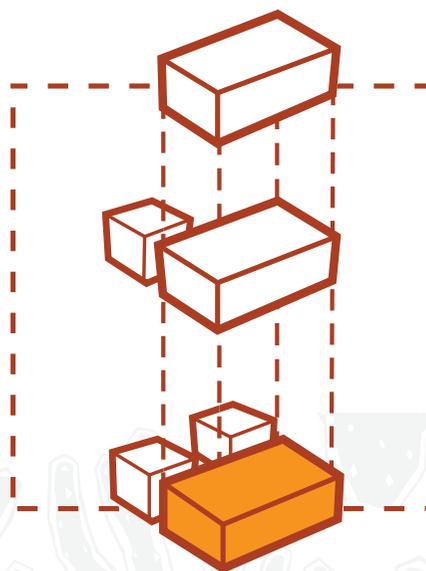


Figura 16: Ilustração do Conceito Open-Source



Figura 17: Ilustração de fundo remetendo às cidades de interior com casas geminadas sem recuo frontal e fachadas coloridas.

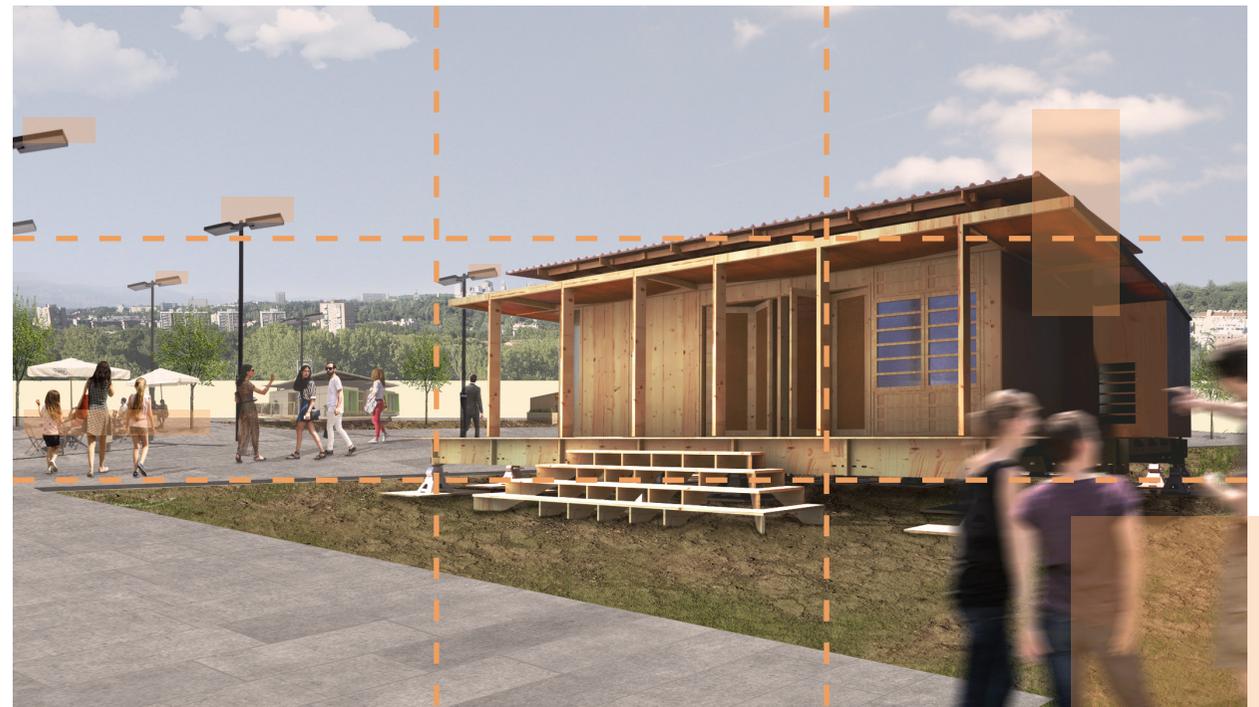


As pós-produções de edição de imagens renderizadas de modelos tridimensionais para que se adequem os conceitos de idealização a como o projeto é representado graficamente. Após renderizados os modelos são inseridos em um fundo que os contextualize e são inseridas figuras para se criar uma narrativa que segundo o estudo do imaginário das primeiras etapas evoca o inconsciente de imaginação e afetivo do interlocutor e se desenvolvem uma identificação e conexões consciente-inconsciente responsáveis pelo entendimento subjetivo da complexidade de conceitos. Seguindo princípios de design e da Gestalt as imagens geradas para o projeto se baseiam em 8 fundamentos de composição:

-Equilíbrio e Proporção: os elementos da imagem buscam uma distribuição harmônica em diferentes planos de profundidade, o posicionamento das figuras e do projeto buscam respeitar proporções como a regra dos terços e proporção áurea.

-Foco e Contraste: aliados a proporção são os principais elementos a guiar o olho do observador, o desfoque, aumento no contraste de cor, luz em sombras em áreas estratégicas (como

Figura 18: Processo de pós produção para perspectiva da CASA NORDESTE 1.0 inserida na Vila Solar, local onde acontece a competição Solar Decathlon Latin America and Caribbean 2019, destacam-se os elementos de composição



Fonte: Elaborado pelo autor

no próprio projeto em relação ao fundo) chama a atenção da visão.

-Ritmo, Repetição e Movimento: ao adicionar figuras seres vivos e objetos cria-se uma identificação com o interlocutor e por

consequência uma narrativa contada a partir da relação entre diferentes elementos e como a visão é conduzida por estes elementos

-Unidade: por terem diferentes fontes as diferentes imagens, apresentam diferentes focos

de luz, diferentes contrastes que necessitam ser ajustados no software. São editadas através de ferramentas de edição de brilho, exposição, contraste, matriz, saturação e balanço de brancos para que se homogenize a imagem final.

Figura 19: Perspectiva externa da CASA NORDESTE 1.0 em um estado intermediário do projeto



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 20: Perspectiva externa da CASA NORDESTE 1.0 em um estado mais avançado de sua modelagem e desenvolvimento do projeto



Fonte: Elaborado pelo autor

O processo de produção das imagens finais segue o fluxo de edição:

1. Faz-se a correção de cores e exposição da renderização (Ferramentas de ajuste)

2. Sobre põe-se quando necessário texturas da imagem renderizada em novas camadas.

3. Adiciona-se um fundo correspondente a uma imagem de textura de piso (solo ou construído) ou uma fotografia para o fundo, e adiciona-se também um céu adequado a perspectiva da composição.

4. São corrigidas as cores de cada componente adequando-as a uma paleta desejada.

5. São adicionadas como em uma colagem em diferentes camadas, figuras humanas, vegetação, objetos e demais elementos a compor a narrativa da imagem.

6. Realiza-se correção de luz e sombra, também adicionando sombras refletidas em superfícies em novas camadas, além de efeitos de iluminação como necessário.

7. Verifica-se através da imagem em preto-e-branco se os contrastes de luz e sombra estão

adequados e satisfazem a narrativa e conduzem bem o olhar do observador para os elementos principais da composição

8. Adiciona-se um filtro sobrepondo toda a imagem para sua homogeneização, dependendo do efeito desejado tal filtro pode vir acompanhado de alguma textura de baixa opacidade.



Figura 21: Alpendre da Casa

5. Considerações Finais

As renderizações enfrentam duas problemáticas quando aplicadas ao projeto da CASA NORDESTE 1.0: pelos softwares de renderização serem desenvolvidos por companhias fora do Brasil não há neles formas de representar maneira fidedigna um contexto brasileiro; por serem processos de maior parte automatizados, podem não representar de maneira adequada os conceitos do projeto elaborado pelos seus idealizadores, sendo necessária então uma edição de imagem.

Para a pós-prudção de imagens que representem uma regionalidade nordestina ainda permanecem dificuldades como a falta de material gráfico disponível para inserção nas imagens. Poucos são as fontes de imagens específicas para a “visualização arquitetônica” brasileira, as que existem como Skalgubbrasil possuem em seu acervo imagens de baixa resolução ou com tratamentos de iluminação inadequado, levando ao produtor de imagens se distanciar de uma linguagem mais realista, ou ter de realizar seus próprios cortes e colagens digitais. Os materiais mais realistas possuem um entendimento mais

objetivo da imagem, contudo no atual contexto em que podemos extrair informações precisas em modelos BIM ou até mesmo visualizações 3D instântaneas de alta qualidade, perspectivas realistas fictícias de projetos de arquitetura se mostram inexpressivas culturalmente e para o estabelecimento de uma mensagem, de comunicação de conceitos, intenções e processos de pensamento.

A produção de uma linguagem gráfica propriamente nordestina se mostrou efetiva e cativadora dado o crescimento da divulgação do projeto, demonstrando um fácil entendimento de seus conceitos e referências utilizadas e potencial de uso em diversas mídias, website na internet, redes sociais, cartazes, pranchas. Trabalhos prévios desenvolvido dentro do projeto como o de Leslyane de Oliveira (2016) estabeleceram uma identidade visual e paleta de cores ao projeto, o presente trabalho propõe uma linguagem gráfica padronizada para ilustrações e para imagens arquitetônicas que remetam a cultura nordestina e reforcem internamente e externamente os 3 conceitos básicos da Casa, principalmente o que dá nome e identifica o projeto: o 100% Nordeste.

Figura 22: Banner de Divulgação elaborado por membros da equipe Casa Nordeste

O banner de divulgação para a Casa Nordeste apresenta o seguinte conteúdo:

- Logo e Identificação:** Logo da Casa Nordeste, logos do Solar Resiliente e UFPB, e o acrônimo LM.P.
- O QUE É?** Casa Sustentável, compacta, de baixo custo e fabricada digitalmente. Desenvolvida na UFPB, por alunos do Laboratório de Modelos e Prototipagem LM.P para participar da Competição Internacional Solar Decathlon 2019, onde teremos 10 dias para construir a CASA NORDESTE na Colômbia.
- PRINCÍPIOS:** Evolutiva, 100% NORDESTE, OPEN SOURCE.
- MODULARIDADE:** Diagrama de planta com áreas rotuladas: Quarto 02, Quarto 01, Apendice de Transição, Módulo Principal, Apendice.
- REDUÇÃO NO CONSUMO:** 85% ENERGIJA, 80% CO², 33% ÁGUAS. CO² NÃO EMITIDO EQUIVALE A 768 CARROS FORA DA ESTRADA POR UM ANO.
- DIFERENCIAIS:** Sustentável, 100% Solar, Construção Rápida e Digital, Reuso de Água, Baixo Consumo, Automação Residencial.
- APOIE!:** www.catarse.me/casanordeste, @casanordeste.ufpb, /casanordeste.ufpb, www.casanordeste.org
- Imagem Final:** Foto da Casa Nordeste em construção, uma estrutura modular de madeira sobre pilares.

Fonte: Disponibilizado pelo Laboratório de Modelos e Prototipagem, elaborado por Lucas Rolim

Referencias Bibliográficas

MITCHEL, W.J. 2005. Constructing Complexity. In: B. MARTENS e A. BROWN (eds), Computer Aided Architectural Design Futures 2005. Vienna, Austria.

JOVANOVIC, Damjam. Fictions: A Speculative Account of Design Mediums. In: ALLEN, Laura; PEARSON, Luke Caspar (org.). Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture. Londres: UCL Press, 2016. cap. Papers, p. 28-33.

ALLEN, Laura; PEARSON, Luke Caspar. The Past Present and Future of Drawings. In: ALLEN, Laura; PEARSON, Luke Caspar (org.). Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture. Londres: UCL Press, 2016. p. 3-4.

HERRON, Simon. BOX No.1: Unpacked (Visions of Ron Herron). In: ALLEN, Laura; PEARSON, Luke Caspar (org.). Drawing Futures: Speculations in Contemporary Drawing for Art and Architecture. Londres: UCL Press, 2016. cap. Papers, p. 90-95.

PALLASMAA, Juhani. A Imagem Corporificada: Imaginação e Imaginário na Arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2013. 152 p.

ZAMBELETTI, Federica Sofia. KooZA/rch: Researching the visual language of our built environment. [S. l.], 1 ago. 2019. Disponível em: <https://www.koozarch.com/about-us/>. Acesso em: 1 ago. 2019.

Inside The Digital Platform Championing Post-Digital Drawing. In: MEDINA, Samuel. Metropolis. [S. l.], 18 mar. 2017. Disponível em: <https://www.metropolismag.com/architecture/inside-digital-platform-championing-post-digital-drawing/pic/22587/>. Acesso em: 1 ago. 2019.

POLO, Alejandro Zaela. THE HOKUSAI WAVE. Quaderns d'arquitectura i urbanisme, Catalunya, ano 2005, n. 245, 2005.

TZONIS, Alexander; LEFAIVRE, Liane. Por que Regionalismo crítico hoje?. In: NESBITT, Kate (org.). Uma Nova Agenda para a Arquitetura: Antologia Teórica 1965-1955. São Paulo: Cosac

Naify, 2013.

ALVES, Pedro. 'Bacurau é sobre existir como brasileiro, sendo do Nordeste', diz diretor de filme. G1 Pernambuco, Pernambuco, p. -, 24 ago. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2019/08/24/bacurau-e-sobre-existir-como-brasileiro-sendo-do-nordeste-diz-diretor-de-filme.ghtml>. Acesso em: 30 ago. 2019.





LM+P

Laboratório de Modelos + Prototipagem



CASA NORDESTE