

FOTOMONTAGENS DE PROJETOS DE ARQUITETURA PAISAGÍSTICA: DA “PHOTO-FAKE” À “DIRTY IMAGENARY”

PHOTOMONTAGES OF LANDSCAPE ARCHITECTURE PROJECTS: FROM “PHOTO-FAKE” TO “DIRTY IMAGENARY”

*Jarbas Matheus Ribeiro da Silva*¹

*Luciana Andrade dos Passos*²

Resumo: As fotomontagens permitem a visão prévia de cenários paisagísticos futuros. Contudo, há críticas que as rotulam de “photo-fake”. O objetivo deste artigo é relacionar os sinais visuais que são recorrentes nas fotomontagens com seu conteúdo informacional, adotando-se a metodologia visual de Raaphorst *et al.* (2017). A análise consta da extração de figuras humanas, de ações e de contextos de 297 fotomontagens, dentre fotorrealistas e eidéticas, de 63 projetos de arquitetura paisagística das três edições do Prêmio Rosa Kliass (2017-2019). Os resultados apontam que ambas as técnicas recorrem ao padrão imagético universal. As exceções que expressam o contexto hostil o fazem com uso de imagens “sujas” (“dirty imagenary”). Conclui-se pela necessidade de rever esses padrões representacionais idealizados e estimular uma visão crítica social no processo de escolha das representações visuais.

Palavras-chave: arquitetura paisagística, fotomontagem, photo-fake, dirty imagenary.

Abstract: Photomontages allow a preview of future landscape scenarios. However, there are criticisms that label them as "photo-fake". The objective of this article is to relate the visual signs that are recurrent in the photomontages with their informational content, adopting the visual methodology based on the principles of critical social theory and the theory of semiotics (Raaphorst *et. al.*, 2017). The analysis consists of the extraction of human figures, actions and contexts of 297 photomontages, including photorealistic and eidetic, of 63 landscape architecture projects of the three editions of the Rosa Kliass Award (2017-2019). The results indicate that both techniques resort to the universal imagery pattern. Exceptions that express the hostile context do so with the use of "dirty imagenary". It is concluded that it seems necessary to review these idealized representational patterns and stimulate a critical social view in the process of choosing visual representations.

Keywords: landscape architecture, photomontage, photo-fake, dirty imagenary.

¹ Discente, Curso de Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Centro de Tecnologia, Universidade Federal da Paraíba, jarbas.ribeiro@academico.ufpb.br.

² Docente, Departamento de Arquitetura e Urbanismo, Centro de Tecnologia, Universidade Federal da Paraíba, luciana.passos@academico.ufpb.br.

1. Introdução

As representações gráficas de projetos de arquitetura paisagística permitem ao observador uma experiência visual de cenário futuro. Inclusive, para Corner (1999, p. 153): “o desenvolvimento da arquitetura paisagística como uma profissão moderna deriva, em grande parte, do impulso de remodelar vastas áreas a partir da visualização prévia de imagens”.

Um bom exemplo disso são as representações perspectivadas - panorâmicas, ao nível dos olhos, axonométricas, voo de pássaro – que permitem “mimetizar” a forma “como o olho vê o espaço e os objetos na vida cotidiana” (ROIG, 2007, p. 05). Este fato possibilita ao projetista pelo menos dois usos para as perspectivas: como ferramenta do processo criativo e como desenho persuasivo produzido após a conclusão do projeto (REID, 2002, p. 155).

A fotomontagem é uma técnica empregada para visualização prévia das perspectivas projetuais e definida como qualquer imagem composta por extrações fotográficas, gráficas ou midiáticas que, combinadas, assumem novos significados que não estão presentes nos elementos individuais (BELANGER; URTON, 2014, p. 01). Logo, estruturar uma fotomontagem de projeto paisagístico é mais do que reunir elementos formais da paisagem utilizando técnicas e qualidade visual; é, outrossim, construir intencionalmente uma paisagem, de forma criativa e abstrata, com potencial para expressar conceitos e ideologias.

Esses conteúdos informacionais diferenciam-se tanto quanto à categoria de fotomontagem, fotorrealista ou eidética, quanto aos elementos gráficos e ao potencial de comunicação visual, conforme expressa o Quadro 1.

Quadro 1 - Principais categorias e atributos das perspectivas de fotomontagens de projetos de arquitetura paisagística

Atributos das composições	Categorias de Perspectivas de Fotomontagem	
	Fotorrealista	Eidética
Elementos gráficos	Cenas ou figuras humanas que imitam uma fotografia do lugar, podendo ter representações lúdicas do cotidiano.	Figuras humanas com expressões ou poses emocionais, referências históricas, artísticas e culturais, exemplos da cultura pop, personalidades e personagens icônicos, símbolos reconhecíveis, fragmentos de imagens de outra fonte, superfícies abstratas, fenômenos abstratos, atmosféricos ou cósmicos, croquis, pinturas etc.
Potencial de comunicação visual	Estrutura imagética de futuro perfeito e preciso.	Evocam ideologia, significado, especulações do lugar, além de despertar emoções (humor, memória afetiva etc).

Fonte: Adaptado de Belanger & Urton (2014).

Tanto as fotomontagens fotorrealistas quanto as eidéticas sofrem críticas em relação ao conteúdo informacional das imagens geradas. As fotomontagens fotorrealistas buscam revelar aspectos concretos do projeto, denotando precisão e comunicação da condição futura. Apesar disso, estão sujeitas a críticas que questionam a “perfeição do futuro” revelada pelas imagens “padronizadas”, “monótonas” e “banais” (BELANGER; URTON, 2014). Ademais, o conjunto aleatório de informações gráficas sem cuidado com o resultado da imagem pode configurar uma fotomontagem sobrecarregada.

Já as fotomontagens eidéticas são ideativas, ou seja, apelam para a habilidade de moldar representações conceituais (não literais) que vão além da paisagem real. Mas, mesmo diante das poucas críticas à fotomontagem eidética, o que se compreende, de forma geral, é que esta se distancia de um possível simulacro que parecia melhor nas imagens que na realidade (RAAPHORST *et al.*, 2017), uma vez que seu objetivo não é representar a solução de forma clara e objetiva, mas livre, criativa, ideológica, emotiva, conceitual ou mesmo humorada (BELANGER; URTON, 2014).

Já as fotomontagens fotorrealistas buscam revelar aspectos concretos do projeto, denotando precisão e comunicação da condição futura. Contudo, as críticas às fotomontagens fotorrealistas questionam a “perfeição do futuro” revelada pelas imagens “padronizadas”, “monótonas” e “banais” (BELANGER; URTON, 2014). Ademais, o conjunto aleatório de informações gráficas, sem cuidado com o resultado da imagem, pode configurar uma fotomontagem sobrecarregada.

Isso indica que é necessário repensar a criação das fotomontagens realistas, devido aos seus “exageros, excessos e omissões” (KLAUSER; STENDEL, 2015, p. 107), como “tendência de se apresentar uma visão utópica do projeto: o céu em um azul excessivo, as pessoas universalmente lindas e tudo adequado de forma ideal àquele ambiente” (HUTCHISON, 2012, p. 119), ou seja, uma “*photo-fake*”, vocábulo empregado por LEE e PAE (2018, p. 15). Assim, mostra-se pertinente refletir sobre o desafio de incluir as imagens sujas (“*dirty imagenary*”) (REKITTKE; PAAR, 2010, p. 06) como representações visuais dos elementos “inconvenientes” (pobreza, poluição etc) do contexto local.

Diante do exposto, levantamos as seguintes perguntas de pesquisa: quais são os sinais visuais - figuras, ações e contextos - presentes nas composições das fotomontagens, sejam fotorrealistas ou eidéticas? O conteúdo informacional desses sinais visuais das fotomontagens é padronizado? Retratam o contexto socioeconômico-ambiental local?

Em específico, busca-se: i) categorizar os sinais visuais de perspectivas de projetos finais de arquitetura paisagística, distinguindo entre fotomontagens fotorrealistas e eidéticas; ii) comparar as fotomontagens a partir das características compositivas e de potencial de comunicação visual das perspectivas; e, por fim, iii) relacionar as estratégias visuais de persuasão dos cenários de futuro.

A nossa pretensão é de contribuir para uma reflexão crítica do processo de seleção das representações visuais. Interessa-nos as formas de expressão gráfica de fotomontagens de perspectivas, retratadas nos projetos paisagísticos de trabalhos de final de curso submetidos às competições de concurso de ideias. Por conseguinte, as fotomontagens de perspectivas de paisagens com caráter predominantemente artístico, não-propositivo, não são alvos deste estudo.

Trata-se de um estudo quali-quantitativo e descritivo. Para tanto, adota-se a metodologia visual de Raaphorst *et al.* (2017, p. 121-122) - a qual vincula os princípios da teoria social crítica à teoria semiótica – para o estudo de 297 fotomontagens de perspectivas na escala humana de 63 projetos de arquitetura paisagística, divulgados nos Catálogos do I, II e III Prêmio Rosa Kliass do Concurso Universitário Nacional de Paisagismo do Brasil, avaliados de 2017 a 2019.

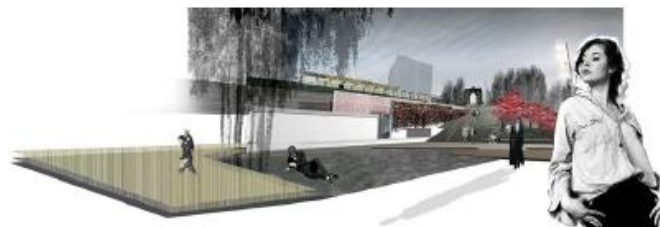
Como procedimentos metodológicos optou-se pela: (i) distinção entre fotomontagens fotorrealistas e eidéticas; (ii) "descrição verbal da imagem" (OLIVA, 2005, p. 251) por projeto, para caracterização dos tipos de figuras humanas e ações; (iii) análise das figuras humanas e ações quanto ao padrão imagético universal e cenário de futuro perfeito; (iv) identificação de "*dirty imagery*" e das formas de retratar o contexto socioeconômico-cultural e ambiental local.

Os resultados apontam que ambas as técnicas de fotomontagens, fotorrealistas e eidéticas, recorrem ao padrão imagético universal. Contudo, existem exemplos de fotomontagens que parecem se desviar dessa padronização de cenário "perfeito e preciso". Para tanto, buscam retratar o contexto da cena a partir de sinais visuais extraídos da realidade ou com uso de "*dirty imagery*".

Este trabalho se situa entre as pesquisas que enfatizam a relação entre o contexto da cena e cada detalhe da imagem (cores, objetos, figuras humanas, ruas) que expressa um conteúdo informacional (*content informational*) visual (SITULA *et al.* 2021), (OLIVA, 2005), (JOURBERT, 2007). Decorre daí a relevância do conteúdo informacional das fotomontagens (fotorrealistas e eidéticas) na construção da visão crítica social da produção gráfica de projeto paisagístico.

2. Fotomontagens, conteúdos informacionais visuais, simulações e simulacros

As fotomontagens expressam “novas interpretações das cenas cotidianas” (FARRELLY, 2011, p. 120). As fotomontagens fotorrealistas, segundo Kullmann (2014, p. 20-23), apoiam-se em “bibliotecas de objeto”, gerando visualizações consideradas mais “hiper-reais” do que foto-reais (Figura 1). Já nas fotomontagens eidéticas as imagens podem ter apelos visuais, acústicos, táteis, cognitivos ou intuitivos (CORNER, 1999). Isso é possível porque a fotomontagem eidética (Figura 2) cria cenas ricas em símbolos que podem conter ângulos distorcidos, mudanças de escala, topografia exagerada, transparências, cores vivas, elementos gráficos, fotográficos e midiáticos com expressões ou poses emocionais.



Figuras 1 e 2 - Exemplos de fotomontagem fotorrealista, West 8 and Iroje *et al.*, 2012; e de fotomontagem eidética, GrossMAX, 2007. Fontes: LEE; PAE, 2018, p.11; e BELANGER; URTON, 2014, p. 117, respectivamente

Joubert *et al.* (2007, p. 3286) explicam que “os objetos nunca são isolados; eles são vistos em um fundo, cercados por outros objetos e vários elementos contextuais”. Isso influencia, sobretudo, o reconhecimento dos próprios objetos. Assim também Palmer (1975, p. 519) exemplifica a relevância da contextualização: “um pedaço de pão deve ser mais facilmente identificado quando está em um balcão na cozinha do que quando está pendurado em um poste na calçada”. Portanto, o contexto apropriado ajuda na identificação dos objetos e o contexto inadequado a impede, o mesmo acontecendo com os fragmentos que compõem as fotomontagens.

Os recursos de imagens do conteúdo informacional visual possuem níveis (OLIVA, 2005, p. 251): (i) baixo nível: cor, passeios; (ii) nível intermediário: formas e textura; e (iii) de alto nível: ativação do conhecimento semântico. O conhecimento semântico, em especial, pode ser representado nos níveis perceptivo e conceitual: “A essência perceptiva refere-se à representação estrutural de uma cena construída durante a percepção” (OLIVA, 2005, p. 251), por exemplo, cor, textura, correspondendo aos níveis baixo e intermediário de conteúdo informacional visual. Em contrapartida, a “essência

conceitual inclui a informação semântica que é inferida ao visualizarmos uma cena ou logo após a cena desaparecer da vista”, o que diz respeito ao alto nível de conteúdo informacional visual (OLIVA, 2005, p. 251).

Klauser e Stendel (2015, p. 104) apontam que propriedades específicas das fotomontagens levam o espectador a perceber as informações visuais de uma forma não eficaz. Isso eleva a importância dos elementos gráficos na medida em que se reconhece que seu conteúdo visual pode ser enganoso.

Há também o entendimento de que informações visuais das fotomontagens podem mostrar-se inconsistentes ou mesmo em discordância em relação ao que é percebido pelo observador da imagem no seu contexto local. Essa conclusão resulta dos estudos de diferentes tipos de visualizações gráficas compartilhadas nas reuniões de processos de planejamento paisagístico participativo, realizados por Warren-Kretzschmar e Tiedtke (2005, p. 09). Eles enfatizam que quando não ocorre a coincidência dos detalhes dos elementos gráficos com o conhecimento do observador este não reconhece a validade das visualizações e entende que as simulações querem fazer crer que o planejamento é bom. torna-se cético quanto à "validade das visualizações gráficas e acusa as simulações de fazer o planejamento 'parecer bom’”.

Nessa direção, Raaphorst *et al.* (2017, p. 125) questionam se um projeto paisagístico pode legitimamente representar uma realidade ou paisagem imaginada. Para eles, é oportuno vincular conceitos teóricos e filosóficos relacionados à semiótica visual a metodologias visuais para elucidar tais reflexões:

A teoria do simulacro fornece uma visão sobre a hiper-realidade; como as representações se relacionam com a realidade (imaginada) projetada e como um uso acrítico de técnicas visuais pode influenciar futuras decisões de design e criar expectativas que podem ser impossíveis de atender (RAAPHORST *et al.*, 2017, p. 130).

Nesse sentido, a reflexão sobre a produção da imagem se fundamenta à luz da teoria da simulação e do simulacro de Jean Baudrillard, que afirmou: “Simular é fingir ter o que não se tem” (1992, p. 09) Uma vez que o conceito de simulação envolve a criação da representação como simulacro, quatro fases sucessivas da imagem podem ser verificadas: (i) como reflexo de uma realidade profunda; (ii) como máscara e deformação de uma realidade profunda; (iii) como máscara da ausência de uma realidade profunda; e (iv) ausência de relação com qualquer realidade, sendo seu próprio simulacro puro (BAUDRILLARD, 1992).

O fato é que as pesquisas críticas reportam-se à visão baudrillardiana para fundamentar seus argumentos sobre a criação do real que não se origina na realidade, ou seja, a geração de simulação como hiper-real (BAUDRILLARD, 1992). Com o hiper-

real a realidade é substituída por sinais visuais, e a realidade que se pretende representar se torna mais importante que a representação, correspondendo ao que Baudrillard denominou de “precessão de simulacros” (RAAPHORST *et al.*, 2017).

Seguindo essa linha de raciocínio, as representações visuais das fotomontagens fotorrealistas de projeto paisagístico podem se tornar na prática um simulacro quando estratégias semióticas criam expectativas, como combinação de cores, perspectivas, efeitos climáticos ou figuras humanas em ruas e outros espaços (Raaphorst *et al.*, 2017). Assim também, os sinais visuais têm potencial de distorção da realidade no momento em que atribuem significado aos espaços, a exemplo de crianças correndo por um campo de grama alta enquanto brincam com uma pipa, o que implicaria em um ambiente seguro para elas. Contudo, “o campo real em que a garota está brincando pode estar localizado ao lado de um cruzamento de tráfego de estradas movimentadas” (RAAPHORST *et al.*, 2017, p. 128).

Em adição, Rekittke e Paar (2010) defendem que a criação de fotomontagens deve retratar a realidade, diante da existência de representações digitais de projetos paisagísticos cujos conteúdos não combinam com a realidade, tais como patinadores felizes que saltam para o primeiro plano da perspectiva, jovens que olham para a câmera, o tempo que está sempre bom, nenhum grão de sujeira ou lixo visível e a inexistência de pessoas pobres ou sem-teto.

É notório que a inclusão das imagens “sujas” (“*dirty imagery*”) como elementos gráficos das representações de paisagem pode mostrar a realidade de forma “inconveniente”. E, por isso, Rekittke e Paar (2010, p. 06) apontam que, de fato, é um desafio traduzir as dificuldades da realidade em imagens realistas, o que coloca o projetista em uma “corda bamba”, uma vez que o emprego dos elementos ou contextos “sujos” pode oscilar entre a expressão de cenas “duras” e “chocantes” a “inofensivas” ou “bonitas”.

Além disso, essas cenas e figuras humanas midiáticas tornam-se repetitivas, mediante a facilidade de acesso livre a elas na internet. Nesse sentido criam-se colagens “hiper-reais” em um “mercado global saturado de imagens onipresentes”, “monótonas e banais” que configuram a venda de cenários futuros (KULLMANN, 2014, p. 24), ou seja, um mercado global gerador de imagens “*fakes*”. Nos termos de Lee e Pae (2018, p. 15) a “*photo-fake*” representa projetos de paisagens futuras que utilizam a “natureza indexical dos materiais fotográficos digitados”. Eles enfatizam que a representação de figuras humanas nas fotomontagens de projetos paisagísticos funciona para fornecer uma experiência virtual para os espectadores, uma “*photo-fake*” onde o “mundo da imagem” é formado “para eles”, não “por eles”.

Nesse sentido, nota-se o apelo da crítica, em especial a de Rekitke e Paar (2010, p. 06), para que os projetistas não apenas criem imagens menos perfeitas (pessoas lindas e felizes), mas também incluam imagens “sujas” (“*dirty imagery*”), tais como de pixações, pobreza ou indivíduos sem-teto.

Diante do exposto no campo teórico das representações visuais é possível realizar uma pesquisa visual crítica das próprias figuras que compõem as fotomontagens, para compreender a conotação das suas mensagens no âmbito da produção gráfica acadêmica de projetos paisagísticos.

3. Método

Adota-se o método de pesquisa visual crítica de Raaphorst *et al.* (2017), que busca “explicitar as funções implícitas das representações visuais”, revelando a “coleção de sinais visuais” adotada nas representações como uma forma de comunicação visual. Essa abordagem visual crítica já está sendo aplicada no campo da arquitetura da paisagem, como apresentado na figura 3, onde se destacam os conteúdos conceituais informacionais visuais (pipas, crianças jogando, vegetação, ciclistas, observadores) que compõem perspectivas na escala humana.

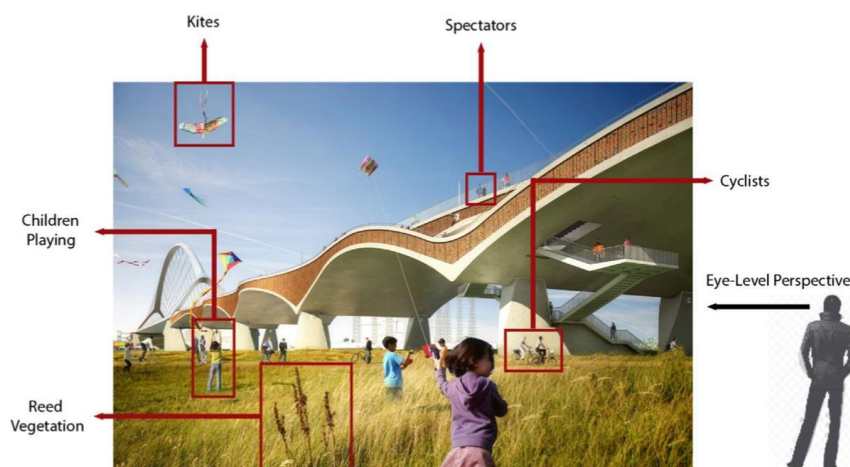


Figura 3 - Método de análise visual: significados denotativos em uma fotomontagem. Fonte: RAAPHORST *et al.*, 2017, p. 124

Esse método foi aplicado em 297 perspectivas de fotomontagens de 63 projetos de arquitetura paisagística de final de curso de graduandos em Arquitetura e Urbanismo, submetidos ao concurso de ideias de projetos paisagísticos que integram o catálogo de projetos do I, II e III Prêmio Rosa Kliass do Concurso Universitário Nacional de Paisagismo do Brasil, de 2017 a 2019, conforme Quadro 2 (SAKATA *et al.*, 2018; SAKATA *et al.*, 2019; SAKATA *et al.*, 2020).

Quadro 2 - Quantitativo de fotomontagens e respectivos projetos paisagísticos compilados para estudo de caso, por premiação e ano de publicação

Prêmio Rosa Kliass/Ano	Fotomontagens de perspectivas na escala humana (quantidade)	Respectivos projetos que contêm as fotomontagens (quantidade)
I Prêmio (2017)	122	25
II Prêmio (2018)	71	15
III Prêmio (2019)	104	23
Total	297	63

Fonte: dos autores

A seleção das imagens se restringiu àquelas perspectivas de paisagens na escala humana, submetidas ao concurso pelos competidores e produzidas exclusivamente por meio da fotomontagem em temáticas diversas.

Na ficha-modelo (Quadro 3) constam as opções para identificação: título do projeto, edição da premiação, páginas correspondentes ao projeto, autoria, orientação e instituição de ensino superior. Quanto à técnica, as alternativas dividiram-se em “fotorrealista” ou “eidética”.

A característica compositiva, ou seja, a forma de construção da imagem por sinais visuais (figuras humanas e cenas) em meio digital foi o item principal de identificação quanto à representação analógica ou digital (Quadro 3).

A informação semântica, inferida ao visualizar os sinais visuais das fotomontagens, foi representada por uma “descrição verbal da imagem da cena” (OLIVA, 2005, p. 251). Por isso, a primeira coluna do Quadro 3 destina-se ao registro da lista descritiva de até 6 (seis) elementos gráficos, fotográficos e midiáticos digitais³ mais recorrentes em cada fotomontagem⁴, tanto no que se refere ao conteúdo informacional das “figuras humanas” quanto das “ações”.

A análise do potencial de comunicação visual se limitou ao padrão imagético universal e cenas de futuro perfeito das figuras humanas e das ações. E, por fim, a identificação de “*dirty imagery*” e das formas de retratar o contexto socioeconômico-cultural e ambiental local (registrando o tipo de atividade econômica quando identificada).

³ Esse quantitativo fundamenta-se em Hutchison (2012, p. 119) de que a maioria das pessoas, após fixar o olhar em uma paisagem, retêm no máximo 6 (seis) elementos.

⁴ Nos casos em que os projetos paisagísticos continham mais de uma fotomontagem na escala humana, todos os elementos gráficos, fotográficos e midiáticos foram listados e o *ranking* dos seis mais recorrentes foram registrados na ficha.

Quadro 3 - Ficha-modelo das fotomontagens (perspectivas na escala humana)

Título: Ecossistema urbano: ecologia e paisagem na Enseada do Cabrito																						
Premiação: (x) I Prêmio Rosa Kliass () II Prêmio Rosa Kliass () III Prêmio Rosa Kliass Páginas: 12 a 13	Autoria: Nicholas Alexandre Dourado Beloso Orientador(a): Naia Alban Soarez Co-Orientador: Miguel da Costa Accioly Instituição de Ensino Superior: Universidade Federal da Bahia (UFBA) - Salvador - Bahia																					
Elementos gráficos, fotográficos e midiáticos:	Fotomontagem:																					
Lista descritiva: Ações: 1. Brincar 2. Fotografar 3. Contemplar sozinha(o) 4. Comercializar 5. Pescar 6. Passear com cachorro Figuras humanas: 1. Criança aponta para o horizonte 2. Homem segura peixe 3. Homem com muitos sacos de algodão doce 4. Mulher com cachorro 5. Pessoa segura máquina fotográfica 6. Homem de bicicleta com guarda-sol	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Fotorrealista ()</td> <td>Eidética (x)</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Características compositivas:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cenas ou figuras disponíveis em meio digital.</td> <td></td> <td>Sim Não</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Potencial de comunicação:</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Figuras humanas com padrão imagético e cenas de futuro perfeito.</td> <td></td> <td>Sim Não</td> </tr> <tr> <td>Uso de "dirty imagery".</td> <td></td> <td>Sim Não</td> </tr> <tr> <td>Sugestão de contexto socioeconômico-cultural e ambiental local.</td> <td></td> <td>Sim Não Se <u>sim</u>, qual(is)? a. Comércio ambulante b. Pesca artesanal</td> </tr> </table>	Fotorrealista ()	Eidética (x)		Características compositivas:			Cenas ou figuras disponíveis em meio digital.		Sim Não	Potencial de comunicação:			Figuras humanas com padrão imagético e cenas de futuro perfeito.		Sim Não	Uso de "dirty imagery".		Sim Não	Sugestão de contexto socioeconômico-cultural e ambiental local.		Sim Não Se <u>sim</u> , qual(is)? a. Comércio ambulante b. Pesca artesanal
Fotorrealista ()	Eidética (x)																					
Características compositivas:																						
Cenas ou figuras disponíveis em meio digital.		Sim Não																				
Potencial de comunicação:																						
Figuras humanas com padrão imagético e cenas de futuro perfeito.		Sim Não																				
Uso de "dirty imagery".		Sim Não																				
Sugestão de contexto socioeconômico-cultural e ambiental local.		Sim Não Se <u>sim</u> , qual(is)? a. Comércio ambulante b. Pesca artesanal																				

Fonte: dos autores

4. Descrição e análise dos dados

As inscrições do Prêmio Rosa Kliass destinam-se às faculdades de Arquitetura e Urbanismo brasileiras, reconhecidas pelo Ministério da Educação (MEC), que tiveram seus trabalhos finais direcionados à área de Projeto de Arquitetura da Paisagem. Desde 2017, a premiação elege anualmente os cinco melhores projetos de diferentes regiões do país (SAKATA, 2018)

Um dos objetivos do concurso é valorizar discentes que desenvolveram trabalhos de excelência. O método adotado para inscrição no Prêmio Rosa Kliass é solicitar às escolas a indicação dos trabalhos, as quais são responsáveis pela sua autoria e originalidade. (SAKATA, 2018)

Os temas são os mais diversos. No I Prêmio Rosa Kliass concorreram trabalhos sobre Urbanicidade, Recuperação e Requalificação de Áreas Degradadas, Regeneração Urbana, Sistema de Áreas Verdes, dentre outros. No II Prêmio destacaram-se temas como Sustentabilidade, Inclusão Social, Multifuncionalidade, Conectividade e Resiliência Ecológica Urbana. Já no III Prêmio os objetos de estudo variaram da vila de pescadores aos centros urbanos das metrópoles, refletindo a diversidade das paisagens e dos modos de vida no país. No que se refere ao quantitativo, o total de projetos submetidos às três edições foi de 143, sendo: 55 trabalhos no I Prêmio; 36 trabalhos no II Prêmio; e 52 trabalhos no III Prêmio. (SAKATA *et al*, 2018; SAKATA *et al*, 2019; SAKATA *et al*, 2020)

As fotomontagens fotorrealistas foram identificadas em 37 projetos das três edições, o que corresponde a cerca de 59% do total de perspectivas na escala humana utilizada como meio de representação gráfica de projeto. Já as fotomontagens eidéticas foram reconhecidas em 25 projetos, ou seja, cerca de 40% das imagens totais. Apenas um projeto utilizou-se de cenas com técnicas fotorrealista e eidética.

Vale ressaltar que não houve homogeneidade na distribuição de ocorrências dos tipos de fotomontagens ao longo das duas edições: 13 fotorrealistas e 11 eidéticas, I Prêmio, 2017; 07 fotorrealistas e 08 eidéticas, II Prêmio; 17 fotorrealistas e 06 eidéticas, III Prêmio.

Em relação às figuras humanas digitais, identificadas nos dois tipos de fotomontagens, como parte delas estão disponíveis gratuitamente em sites gráficos, algumas se repetiram ou no mesmo projeto ou em projetos de autorias diferentes, tais como os quatro recortes da Figura 4, “mulher com mochila amarela e duas crianças pequenas”, “mulher com saia longa e bolsa vermelha”, “homem com bolsa preta em bicicleta de cestinha” e “homem com camisa vermelha e bolsa preta com criança

pequena”. Este, em particular, está visível em 15 (quinze) fotomontagens de projetos de arquitetura paisagística de autorias diferentes e presentes nas três edições do concurso.



Figura 4 - Sinais visuais nas fotomontagens: “mulher com mochila amarela e duas crianças pequenas”, “mulher com saia longa e bolsa vermelha”, “homem com bolsa preta em bicicleta de cestinha” e “homem com camisa vermelha e bolsa preta com criança pequena”. Fontes: FREEICONS PNG, 2022; PNGEGG, 2022; KINDPNG, 2022; PNGWING, 2022

Em específico, nas fotomontagens eidéticas algumas figuras humanas digitais foram encontradas em poses emocionais ou com tratamentos gráficos diversos, tais como transparências, monocromias (preto), ou nos tons preto e branco com ou sem moldura (Figura 5).



Figura 5 - Sinais visuais conceituais nas fotomontagens eidéticas extraídos de trabalhos das três edições do Prêmio Rosa Kliass. Fontes: SAKATA *et al*, 2018; SAKATA *et al*, 2019; e SAKATA *et al*, 2020

De forma geral, as 10 (dez) descrições de atividades de lazer visíveis nos sinais visuais das fotomontagens fotorrealistas e eidéticas, por ordem crescente de repetição em cada projeto paisagístico das três edições do concurso são: “caminhar sozinha(o)”; “caminhar com outra pessoa”; “andar de bicicleta”; “passear com animal de estimação”; “conversar com três ou mais pessoas”; “contemplar sozinha(o)”; “caminhar com crianças”; “caminhar a dois”; “brincar”; “correr”.

Ações recorrentes na primeira e na terceira edições, tais como “caminhar a dois”, “comercializar”, “caminhar com três ou mais pessoas”, “fotografar”, “jogar bola”, “alimentar-se acompanhado”, “namorar”, não aparecem na segunda edição do Prêmio.

A inclusão da feira e do comércio ambulante no espaço público (Figura 8) sugere um contexto socioeconômico; e a estrutura visível do viaduto (Figura 7), um elemento fotográfico que se aproxima de uma “*dirty imagery*” por ser um contexto físico inóspito que não foi camuflado ou dissimulado.



Figuras 7 e 8 - Sinais visuais nas fotomontagens fotorrealistas que sugerem contexto socioeconômico-cultural e ambiental local e “*dirty imagery*”, respectivamente, “Parque Verde: Plano mestre para implementação de um parque linear na Avenida Mário Leal Ferreira”, autoria: Anna de Carvalho Souza, orientador(a): Marcos Antônio Nunes Rodrigues, co-Orientadora: Nayara Cristina Rosa Amorim, Universidade Federal da Bahia - UFBA; “Parque Saco de São Diogo - transformação da paisagem para revitalização urbana”, autoria, orientação e instituição não identificadas. Fontes: SAKATA *et al*, 2019; SAKATA *et al*, 2020

Os sinais visuais conceituais de fotomontagem eidética (Figura 9) também podem explicitar o baixo padrão construtivo do entorno imediato, ilustrar alternativas de renda informal - “casas com paredes semi-rebocadas”, “bicicleta com guarda-sol acoplado”, “homem com sacos de algodão-doce” ou até mesmo “cachorro de rua abandonado”.



Figura 9 - Fotomontagens eidéticas com elementos fotográficos “*dirty imagery*”, respectivamente, “Ecosistema urbano: ecologia e paisagem na Enseada do Cabrito”, autoria Nicholas Alexandre Dourado Beloso, orientadora Naia Alban Soarez, co-orientador: Miguel da Costa Accioly, UFBA; “Um novo olhar para o parque Lagoa Grande”, autoria de Robson Brito Barbosa Filho, orientador(a) Nayara Cristina Amorim, co-orientadora Maria Aparecida José de Oliveira, UFBA; Projeto de intervenção no Córrego Barrinha em Rio Verde - Goiás. Fontes: SAKATA *et al*, 2018; SAKATA *et al*, 2019; SAKATA *et al*, 2020

Logo, os resultados apontam que há figuras humanas que se repetem em fotomontagens fotorrealistas ou eidéticas desde a primeira até a terceira edição do concurso de ideias. Essas figuras expressam em 92% dos projetos de arquitetura paisagística um padrão de perfeição, seguindo os termos do debate teórico exposto.

Nesses projetos de “futuro perfeito” vê-se com frequência que as atividades de lazer ativo são realizadas sozinho(a) ou com animais de estimação. Nas atividades em grupo as pessoas estão conversando, contemplando ou alimentando-se. As crianças correm e jogam bola, e os idosos apenas caminham sozinhos ou como casal. No lazer passivo a relação com a natureza é retratada, predominantemente, pela contemplação sozinho(a) ou com três ou mais pessoas, ou seja, é notória a baixa diversidade de atividades sugeridas pelas fotomontagens, inclusive por faixa etária.

Os retratos do contexto socioeconômico-cultural e ambiental são escassos, cerca de 8% nos projetos de arquitetura paisagística. Quando ocorrem são vistos tanto em fotomontagem fotorrealista quanto em eidética por meio do emprego de sinais visuais que apontam comércio informal nos espaços verdes de lazer e a atividade tradicional da pesca artesanal.

Ainda mais escassa é a identificação de fotomontagens com “*dirty imagery*”. Das 05 (cinco) registradas, dentre fotorrealistas e eidéticas, as imagens sujas são recortes fotográficos de baixo padrão construtivo do entorno imediato e da infraestrutura urbana inóspita.

5. Conclusão

Conclui-se que ambas as técnicas de fotomontagens, fotorrealistas e eidéticas, empregadas nos concursos de ideias em diferentes edições do concurso recorrem ao padrão imagético universal. Isso ocorre por meio dos conteúdos informacionais das figuras humanas que ora possuem fisionomias semelhantes (ou mesmo idênticas) dos “personagens”, ora reportam-se a ações similares nas cenas retratadas.

Por isso, parece relevante não apenas rever a padronização e universalização das figuras humanas, mas também ampliar a representação visual das suas ações no espaço, com o objetivo de incluir mais sugestões de atividades em grupo, para mais faixas etárias (sobretudo adolescentes e idosos), assim como explicitar a possibilidade de diversidade de uso do espaço por parte das pessoas com deficiência.

Ademais, a relação com a natureza também pode ir além da (relevante) contemplação da paisagem. Outras interações com a natureza não são apenas plausíveis, mas também indicadas pelas teorias da arquitetura paisagística.

Aquelas fotomontagens que se desviam dessa padronização expressam a situação econômico-social por meio de elementos fotográficos que revelam características da economia local e dos condicionantes físicos e ambientais adversos, ou mesmo reproduzem as atividades informais de pessoas do lugar, tais como pescadores e ambulantes.

É por essa razão que parece profícuo estimular o cuidado do projetista na escolha não apenas da técnica - fotorrealista ou eidética – mas, sobretudo, dos recortes e contextos da imagem.

As fotomontagem fotorrealista ou eidética, mesmo se diferenciando em maior ou menor grau de uso, mostraram-se capazes de expressar uma aproximação do cenário futuro. No entanto, foi somente com elementos gráficos, fotográficos e midiáticos - do contexto local ou a “*dirty imagenary*” - que a aproximação da realidade local se acentuou.

Conclui-se que parece necessário rever os padrões representacionais idealizados e estimular uma visão crítica social no processo de escolha das representações visuais das fotomontagens de projetos paisagísticos.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1992.

BELANGER, Blake; URTON, Ellen. Situating eidetic photomontage in contemporary landscape architecture. **Landscape Journal**, v. 33, n. 2, p. 109-126. 2014. Disponível em:

https://muse.jhu.edu/article/576582/pdf?casa_token=cPH7mLGRaP8AAAAA:ij_ce9upRFY9gojBr2jAzhusNsRWSLbSFjh4Jiz3Xsn5Q_cvR-8h4XXmfyxdlaWv07CfIHexxQ.

Acesso 09 de maio 2022.

CORNER, John. **Eidetic operations and new landscapes**. *Recovering landscape: essays in contemporary landscape architecture*, 153-169. 1999.

FARRELLY, Lorraine. **Dibujo para el diseño urbano**. Barcelona: Blume, 2011.

FREEICONS.PNG. **People Clip Art PNG Transparent Background**. Disponível em: <https://www.freeicons.png.com/img/32500>. Acesso em: 06 de maio 2022.

HUTCHISON, Edward. **O desenho no projeto da paisagem**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2012.

JOUBERT, Olivier R. ROUSSELET, Guillaume A. FIZE, Denis. FABRE-THORPE, Michèle. Processing scene context: Fast categorization and object interference. **Vision research**, v. 47, n. 26, p. 3286-3297. 2007. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0042698907003847>. Acesso em 09 de maio 2022.

KINDPNG. **Girl with the red bag**. Disponível em: https://www.kindpng.com/imgv/ixJTJRb_girl-with-the-red-bag-hd-png-download/. Acesso em: 06 de maio 2022.

KLAUSER, Matthias; STENDEL, Dirk. **Contradictory Renderings: An experimental oriented study of perception of contentual deviation of photorealistic visualisations**. Peer Reviewed Proceedings of Digital Landscape Architecture 2015 at Anhalt University of Applied Sciences, 101-110. 2015.

KULLMANN, Karl. Hyper-realism and loose-reality: the limitations of digital realism and alternative principles in landscape design visualization. **Journal of Landscape Architecture** (Wageningen, Netherlands), 9(3), 20-31. 2014. Disponível em: <https://escholarship.org/content/qt4w89h96j/qt4w89h96j.pdf>. Acesso em: 09 de maio 2022.

LEE, Myeong-Jun; PAE, Jeong-Hann. Photo-fake conditions of digital landscape representation. **Visual communication**, v. 17, n. 1, p. 3-23. 2018. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470357217734825?casa_token=fLB6XDUFTsQAAAAA:z2cdExk2sx3Dnmsj8yQIQGMho1iw_dwcWbgipJK8-50P1mbVeZMadslaq76f43GUOmjBjuDDq463. Acesso em: 09 de maio 2022.

OLIVA, Aude. **Gist of the scene**. In: Neurobiology of attention. Academic press, 2005. p. 251-256.

PALMER, Stephen E. The effects of contextual scenes on the identification of objects. **Memory & cognition**, v. 3, n. 5, p. 519-526. 1975. Disponível em: <https://link.springer.com/content/pdf/10.3758/BF03197524.pdf> Acesso em: 09 de maio 2022.

PNGEGG. **Man riding bike, Bicycle People Cycling Motorcycle Raleigh Chopper, bikes, bicycle Frame, hybrid Bicycle png**. Disponível em: <https://www.pngegg.com/en/png-pkwau>. Acesso em: 06 de maio 2022.

PNGWING. **Woman and girls illustration, Child Architecture, kids, tshirt, 3D Computer Graphics, people png**. Disponível em: <https://www.pngwing.com/en/free-png-zntwn>. Acesso em: 06 de maio 2022.

RAAPHORST, Kevin. DUCHHART, Ingrid. VAN DER KNAAP, Wim. ROELEVELD, Gerda, VAN DEN BRINK Adri. The semiotics of landscape design communication: towards a critical visual research approach in landscape architecture, **Landscape Research**, 42:1, 120-133. 2017. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/01426397.2016.1257706>. Acesso em: 09 de maio 2022.

REID, Grant W. **Landscape graphics: plan, section and perspective drawing of landscape spaces**. NY: Watson-Guption Publications, 2002.

REKITTKE, Jörg; PAAR, Philip. **Dirty Imagery-The Challenge of Inconvenient Reality in 3D Landscape Representations**. Peer-reviewed Proc. Digital Landscape Architecture 2010, p. 221-230, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Joerg-Rekittke/publication/252386273_Dirty_Imagery_-_The_Challenge_of_Inconvenient_Reality_in_3D_Landscape_Representations/links/0c96053c79e9f4fffc000000/Dirty-Imagery-The-Challenge-of-Inconvenient-Reality-in-3D-Landscape-Representations.pdf. Acesso em: 09 de maio 2022.

ROIG, Gabriel Martín. **Perspective Drawing**. NY: Barron's Educational Series, 2007.

SAKATA, Francine Gramacho. GONÇALVES, Paulo Cássio de Moraes. NERES, Felipe. **I Prêmio Rosa Kliass - Concurso Universitário Nacional de Paisagismo: catálogo dos trabalhos apresentados em 2017**. São Paulo, 2018. Disponível em: https://issuu.com/premiorosakliass/docs/catalogo_ipremiorosakliass. Acesso em: 09 de maio 2022.

SAKATA, Francine Gramacho. GONÇALVES, Paulo Cássio de Moraes. SOUZA, Caroline Ribeiro de. **II Prêmio Rosa Kliass - Concurso Universitário Nacional de Paisagismo**: catálogo dos trabalhos apresentados em 2018. São Paulo, 2019. Disponível em: https://issuu.com/premiorosakliass/docs/catalogo_iipremiorosakliass. Acesso em: 09 de maio 2022.

SAKATA, Francine Gramacho. SCHENK, Luciana. SANT'ANNA, Camila. **III Prêmio Rosa Kliass - Concurso Universitário Nacional de Paisagismo**: catálogo dos trabalhos apresentados em 2019. São Paulo, 2020. Disponível em: https://issuu.com/premiorosakliass/docs/catalogo_iiipremiorosakliass_2. Acesso em: 09 de maio 2022.

SITAUULA, Chiranjibi, ARYAL, Sunil. XIANG, Yong. BASNET, Anish. LU, Xuequan. Content and context features for scene image representation. **Engineering Applications of Artificial Intelligence**, Knowledge-Based Systems, v. 232, p. 107-470. 2021. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950705121007322?casa_token=JyqRJM2qIkAAAAA:C9iPr0dK7bN45OZoRDSWFBc1s2ympdAcdfydaLsmR6m8E5u01s0UewzQh72551dcU-CszdsTMQ. Acesso em: 09 de maio 2022.

WARREN-KRETZSCHMAR, Bartlett; TIEDTKE, Simone. **What role does visualization play in communication with citizens?**—A field study from the interactive landscape plan. In BUHMANN, E.: *Trends in Real-Time Landscape Visualization and Participation*, Wichmann Verlag, p. 156-167, 2005. Disponível em: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.454.1076&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 09 de maio 2022.