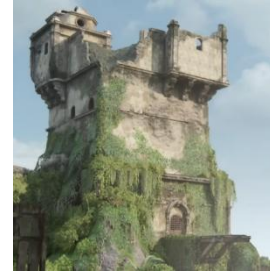


## Exercício 2

### Pesquisa

Referências: jogo *Uncharted 4*; Capítulo 1: “Uma Vida Normal” – Prisão Escaldeiras/Ruínas Inicias



#### **Estilos:**

- Estilo medieval (materialidade)
- Minimalismo (formal)
- Brutalismo (robustez)

#### **Inspirações:**

- *Habitat 67* (Montreal, Canadá) - Moshe Safdie;
- *Ernö Goldfinger* - Trellick Tower

Utilizando como referência as Ruínas Inicias da Prisão Escaldeiras do jogo *Uncharted 4*, capítulo 1 - “Uma Vida Normal”, e a Inteligência Artificial Copilot, pedi-lhe que gerasse uma reinterpretação fotorealista das ruínas num estilo mediável, baseando-se no jogo *Kingdom Come: Deliverance II* mantendo a forma do edifício original. Pedi-lhe também que representasse a estrutura com um carácter sólido e robusto, para além do detalhe material. Também foi pedido que mantivesse o ar de ruínas, mas com um carácter funcional. **(img.1)**

Em seguida solicitei-lhe que mantendo sempre a forma do edifício original, lhe desse um ar mais moderno, com influências dos estilos minimalista e brutalista, acrescentando ainda mais vegetação de modo que esta se funda com o próprio edifício, fazendo parte do mesmo. **(img.2)**

Após isso pedi-lhe que criasse um edifício mais expressivo através de módulos e perpendicularidade entre planos e ao mesmo tempo dando-lhe um ar robusto e maciço. Também neste passo pedi-lhe utilizasse os edifícios *Habitat 67* de Moshe Safdie e *Trellick Tower* de Ernő Goldfinger como referências, mas doando-lhe um mais minimalista e simples. **(img.3)**

Em seguida pedi-lhe que trabalhasse o ângulo da imagem (mostrando uma vista aérea) e a luz, destacando a fachada. Também lhe solicitei que colocasse o edifício numa zona rural rodeada de vegetação dando-lhe um ar misterioso. **(img.4)**



1



2



3



4

**Edifício:** Moradia privada

**Estilos:**

- Minimalismo (formal);
- Brutalismo (robustez);
- Arquitetura Conceptual/Escultural (ideia de “escultura habitável”)
- Arquitetura Mediterrânea (tons claros)

**Inspirações:**

- *Mountain Lodge* - Alex Hogrefe;
- *La Muralla Roja* - Ricardo Bofill;
- *Casa Gilardi* - Luis Barragán;
- *Palmgren House* - John Pawson;
- *Casa em Alcobaça* - Aires Mateus

Utilizando como referência as Ruínas Iniciais da Prisão Escaldeiras do jogo Uncharted 4, capítulo 1 - “Uma Vida Normal”, e a Inteligência Artificial Copilot, pedi-lhe para recriar uma versão fotorealista dessas ruínas de uma forma moderna e minimalista. Nesse processo de recriação comecei por lhe pedir que desse um ar simples e forte, inspirado nos estilos minimalista, brutalista e na arquitetura conceptual/escultural, dando-lhe como referência o *Mountain Lodge* de Alex Hogrefe, passando a ideia de que o edifício sai de dentro de um rochedo no meio do mar. **(img. 1)**

Em seguida pedi-lhe para recriar novamente dando ao edifício um carácter funcional e racional inspirando no estilo medieval como no jogo Kingdom Come: Deliverance II, dando uma maior sensação de robustez e firmeza. **(img. 2)**

Contudo ainda não satisfeito como o resultado pedi-lhe que mantivesse a forma geral do edifício e o tornasse mais simples materialmente e abstrato dando-lhe como referência *La Muralla Roja* de Bofill, mas pedindo que os tons materiais fossem claros (brancos e cinzentos), baseando-se na arquitetura mediterrânea. **(img. 3)**

Em seguida dando como referência edifícios *Casa Gilardi* de Luis Barragán, *Palmgren House* de John Pawson e *Casa em Alcobaça* de Aires Mateus, pedi que simplificasse o edifício dando-lhe menos volumes, à semelhança das referências, mas mantendo as formas puras e a “harmonia” geométrica (isto é, uma relação proporcional entre as formas). **(img. 4)**

Após isso pedi-lhe que dentro dessa simplicidade desse uma maior expressão ao edifício e que se achasse melhor poderia adicionar mais alguns volumes, mas mantendo sempre a ideia base. **(img. 5 e 6)**





1



2



3



4



5



6

## Estilos:

- Minimalismo (formal)
- Brutalismo (robustez)

## Inspirações:

- *La Fábrica* - Ricardo Bofill;
- *Therme Vals* - Peter Zumthor;
- *House Inside a Rock* - Amey Kandalgaonkar;
- *4x4 House II* (Torre de Pesquisa de Tadao Ando) – Tadao Ando;
- *Torre Velasca* - BBPR;

Utilizando como referência as Ruínas Iniciais da Prisão Escaldeiras do jogo *Uncharted 4*, capítulo 1 - “Uma Vida Normal”, e a Inteligência Artificial Copilot, pedi-lhe que inspirado nas ruínas, recriasse uma versão vertical (como se fosse uma torre), imponente e maciça das mesmas. Contudo pedi-lhe que mantivesse uma estrutura simples baseada em formas puras (retas e planos perpendiculares) típico de um racionalismo geométrico minimalista. Também lhe solicitei que assim como na referência e no edifício *La Fábrica* de Ricardo Bofill, adicionasse vegetação que integrasse o edifício. **(img. 1)**

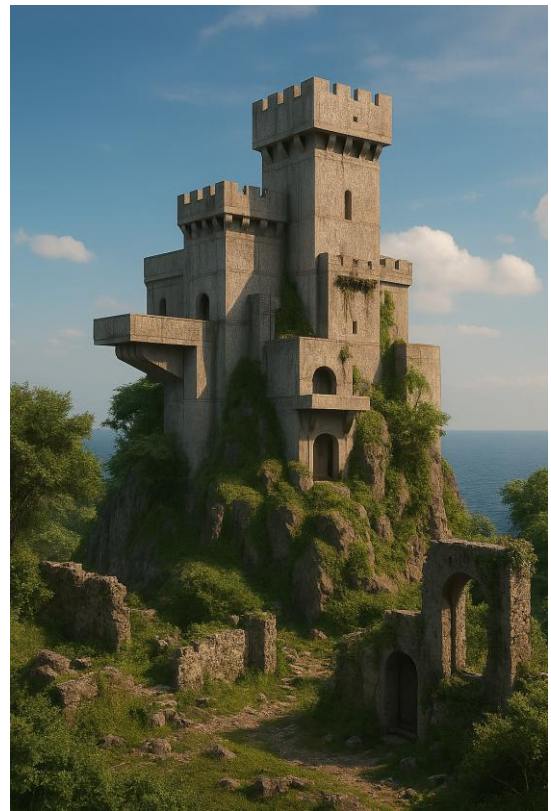
Em seguida pedi-lhe que trabalhasse a luz, dando um maior destaque à fachada, mas ao mesmo transmitisse uma ideia de poder e elegância. Também lhe solicitei que desenvolvesse o ambiente ao seu redor adicionando ruínas à sua volta para além da paisagem natural (com vegetação e o mar ao fundo). **(img. 2)**

Após isso pedi-lhe que alterasse o ângulo da imagem colocando uma vista aérea de modo que desse para ver o edifício num todo e o ambiente em que estava integrado, destacando a união entre a construção geométrica e a natureza. **(img. 3)**

Por fim, pedi-lhe que mantendo a forma até aqui estabelecida recriasse uma versão moderna, elegante e maciça inspirada nos estilos minimalista, brutalista e arquitetura futurista conceptual através de formas puras (linhas retas e planos perpendiculares). Para além disso pedi-lhe que se baseasse no estilo do jogo *Valorant* da Riot Games, e em edifícios como *4x4 House II* de Tadao Ando, *House Inside a Rock* de Amey Kandalgaonkar, *Therme Vals* de Peter Zumthor e *Torre Velasca* do estúdio BBPR. **(img. 4)**



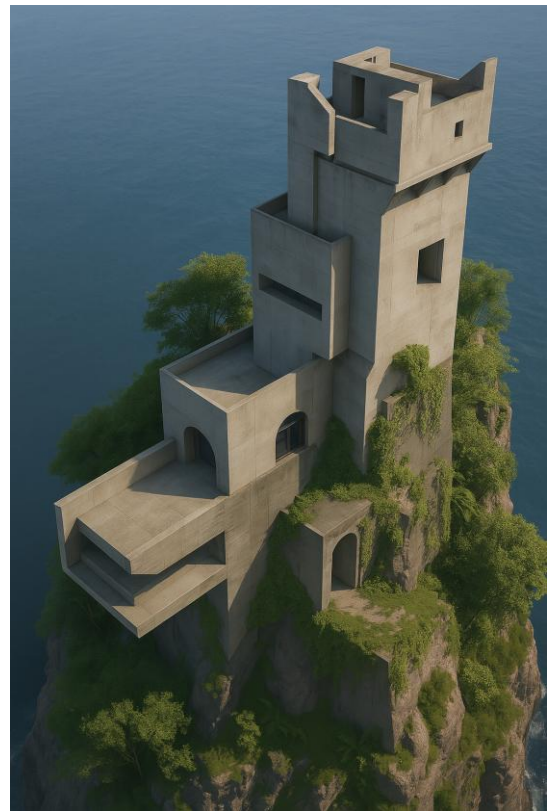
1



2



3



4



## Esquissos (processo/propostas)

Inspirando-me nas propostas feitas pela Inteligência Artificial, estudei as formas e características de cada uma, procurando fazer propostas mais pessoais, chegando aos seguintes resultados:

