

2009 vestibular nacional  
**UNICAMP**

**Aptidão**

**Arquitetura e Urbanismo**

## 1. INTRODUÇÃO

Considerando que o trabalho do arquiteto é na verdade a articulação de inúmeras variáveis que se materializam e se configuram a partir do domínio espacial, é imprescindível para o indivíduo que pretenda cursar Arquitetura e Urbanismo demonstrar habilidade mínima na manipulação de elementos planos e volumétricos com sensibilidade e inventibilidade. Essa habilidade pode ser compreendida como fluência na linguagem espacial (não verbal) utilizada pelos arquitetos. Avaliar o quanto o candidato é capaz de compreender o espaço e se expressar com o uso dessa linguagem tem sido a preocupação recorrente da prova de aptidão em arquitetura.

Assim como ocorre com qualquer idioma, a linguagem espacial exige treino de leitura e de expressão, e os interessados em cursar Arquitetura e Urbanismo devem desde cedo desenvolver um olhar atento para o espaço ao seu redor, em especial para a arquitetura e para a cidade, procurando também representá-lo através de desenhos e de composições tridimensionais.

## 2. PROGRAMA

O curso de Arquitetura e Urbanismo da Unicamp prepara o profissional arquiteto para compreender e projetar soluções viáveis e criativas para as necessidades dos indivíduos, grupos sociais e comunidades no que se refere à concepção e organização do espaço, à construção de edifícios, à cidade, ao conforto ambiental e utilização racional dos recursos disponíveis e à conservação e valorização do ambiente construído, sintetizando um perfil intelectual necessariamente pluralista.

Considerando que o trabalho do arquiteto é na verdade a articulação de inúmeras variáveis que se materializam e se configuram a partir do domínio espacial, é imprescindível para o indivíduo que pretenda cursar Arquitetura e Urbanismo demonstrar possuir habilidade mínima na manipulação de elementos planos e volumétricos com sensibilidade e inventibilidade, demonstrando seu interesse pelos estudos teóricos e práticos a serem desenvolvidos no curso. Portanto, a prova de aptidão para Arquitetura avalia habilidades e detecta as capacidades potenciais dos candidatos relativas à expressão gráfica, por meio da análise, da crítica e da síntese.

O exame de aptidão consta de uma prova de desenho e expressão gráfica. Nela, serão abordados aspectos relacionados à percepção, observação, memória, e criatividade, que deverá demonstrá-las através do seu raciocínio espacial e habilidade gráfica com o desenho (volumes, formas, cores e perspectivas). A prova de aptidão para Arquitetura e Urbanismo vale 48 pontos. A nota é composta pela soma das notas de duas avaliações: **Prova de linguagem visual tridimensional e desenho de observação e Prova de linguagem bidimensional**. Cada uma dessas provas vale 24 pontos.

A prova tem como objetivo avaliar a habilidade do candidato em linguagem arquitetônica e detectar suas capacidades potenciais, considerando:

- Conjugação e organização de formas planas e volumétricas na criação de composições;
- Criatividade no domínio formal e espacial;
- Compreensão espacial e manipulação de estruturas tridimensionais;
- Percepção visual e capacidade de observação de formas, volumes, dimensões, sombras e proporções;
- Domínio e expressão gráfica, valendo-se de técnicas e materiais como grafites, lápis de cor e canetas hidrográficas.
- Inserção do desenho no contexto urbano.

Os critérios gerais de avaliação consideram o pleno entendimento da proposta; organização visual no plano e no espaço; atendimento às proporções e demonstração de noções de volume, de perspectiva e escala, luz e sombra; domínio do campo de trabalho (papel); limpeza no trabalho apresentado, uso correto do material solicitado; capacidade de expressar graficamente sua visão espacial dos aspectos solicitados e respeito às exigências estabelecidas.

Um desenho que não corresponda à proposta do enunciado ou que empregue técnica em desacordo com o solicitado, implicará em prejuízo na avaliação ou mesmo na reprovação do candidato.

Serão avaliadas as características do desenho no que se refere ao emprego de recursos gráficos para obtenção de resultados expressivos; à intuição de equilíbrio visual e à capacidade de estabelecer relações harmônicas entre volume e superfícies; à compreensão espacial e uso de estruturas tridimensionais.

## **Material que o candidato deve levar para a prova**

Os alunos convocados para a segunda fase deverão comparecer ao local mencionado munidos dos seguintes materiais:

- lápis ou lapiseira com grafites macias: B, 2B, 6B;
- canetas hidrográficas coloridas;
- esquadros;
- caixa de lápis de cor;
- tesoura ou estilete;
- fita adesiva
- cola branca e
- borracha.

Outros materiais necessários à realização da prova serão fornecidos pela Comvest.

## **3. OBJETIVO E CONCEPÇÃO DA PROVA**

Na prova de 2009 não houve construção de objeto tridimensional com materiais e objetos concretos. Optou-se por testar a capacidade dos candidatos em construir e dispor mentalmente materiais, objetos e lugares.

Na primeira questão houve uma ênfase maior no desenho de memória. Ao visualizar mentalmente um objeto tão comum como uma caixa de fósforos, o candidato exercita suas habilidades de memória visual sob diversos aspectos: material, textura, forma, proporção. Através do desenho, exercita ainda sua habilidade de perceber como esses objetos são refletidos por uma superfície espelhada. Finalmente, demonstra sua capacidade de organizar ambas as imagens (real e a refletida) das caixas e dos fósforos num único desenho, de forma criativa e verossímil.

A segunda questão reforça a necessidade de que o candidato ao curso de Arquitetura tenha um olhar aguçado para o espaço da cidade, procurando observá-lo e desenhá-lo de forma atenta às peculiaridades dos lugares, edifícios e objetos. A questão avaliou não somente a capacidade do candidato de representar graficamente um fragmento da cidade (forma, textura, cor, proporção, luz), mas também a originalidade e qualidade do lugar, do ângulo e dos elementos representados. Quanto ao tema, ao solicitar “a rua que contenha o lugar de que você mais gosta em sua cidade”, a segunda questão dava liberdade para o aluno representar ou criar esse lugar específico, embora fosse necessário o desenho de uma rua.

## **4. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO**

Os critérios gerais consideram primeiramente o pleno entendimento da proposta: para a questão 1, fazer uma composição espacial utilizando a imagem mental de caixas de fósforo e uma superfície espelhada, em desenho monocromático. Para a questão 2, realizar um desenho colorido sobre o tema sugerido.

No desenho da questão 1 foram avaliados: a capacidade de fazer um desenho de memória de uma ou mais caixas de fósforo, fiel às características formais desses objetos, nas dimensões e proporções corretas de suas partes; a capacidade de organizar os objetos imaginados no espaço, de forma criativa e verossímil; a correção no desenho da imagem refletida desses objetos; a perspectiva correta; o domínio do campo de trabalho (papel); a limpeza no trabalho apresentado; o uso correto do material.

No desenho da questão 2 foram avaliados: pertinência e correlação do tema do desenho criado pelo candidato com o tema sugerido; capacidade de expressar graficamente a idéia; correção de proporções, perspectiva, clareza das formas e dos objetos representados; qualidade do traço à mão livre; domínio do campo de trabalho (papel); uso harmônico de cores e hachuras; limpeza no trabalho apresentado; uso correto do material; criatividade e originalidade na escolha do lugar, ângulos e elementos representados.

## 5. ENUNCIADO DA PROVA

*"(...) o desenho visa desenvolver nos adolescentes o hábito da observação, o espírito de análise, o gosto pela precisão, fornecendo-lhes meios de traduzirem as idéias e de os predispor para as tarefas da vida prática; concorrerá também para dar a todos melhor compreensão do mundo das formas que nos cerca, do que resultará, necessariamente, uma identificação maior com ele." (Lúcio Costa)\**

### QUESTÃO 1

Pense em uma composição que utilize uma ou mais caixas de fósforos e uma superfície espelhada. Desenhe, **à mão livre**, essa composição imaginada. Faça uso da graduação tonal do grafite, explorando as possibilidades de luz, sombra, textura e reflexo desses objetos.

**Técnica: grafite**

### QUESTÃO 2

Tema: O lugar, a rua e a cidade

A cidade em que vivemos contém uma série de diferentes espaços. Para cada um de nós existem lugares que são especiais por diversas razões. Desenhe, **à mão livre, em perspectiva e em cores**, a rua em que se situa o lugar de que você mais gosta em sua cidade.

**Técnica: lápis de cor e/ou canetas hidrográficas**

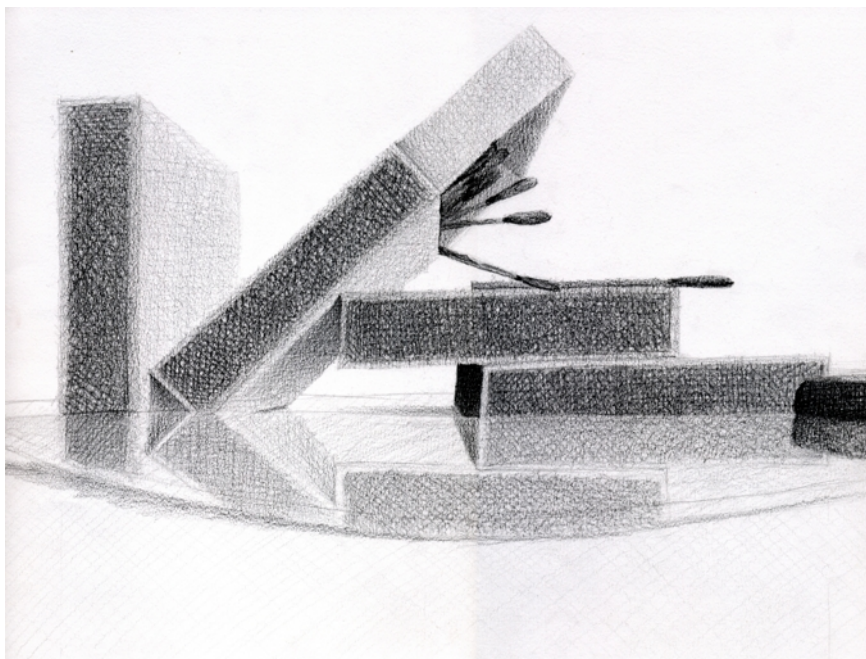
---

\* "O ensino do desenho. Programa para a reformulação do ensino de desenho no curso secundário, por solicitação do ministro Capanema". Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional - IPHAN, 1940. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ip000001.pdf> Acesso em: 24 nov. 2008.

## 6. EXEMPLOS DE RESOLUÇÃO

### Questão 1

#### Exemplo de Nota Acima da Média



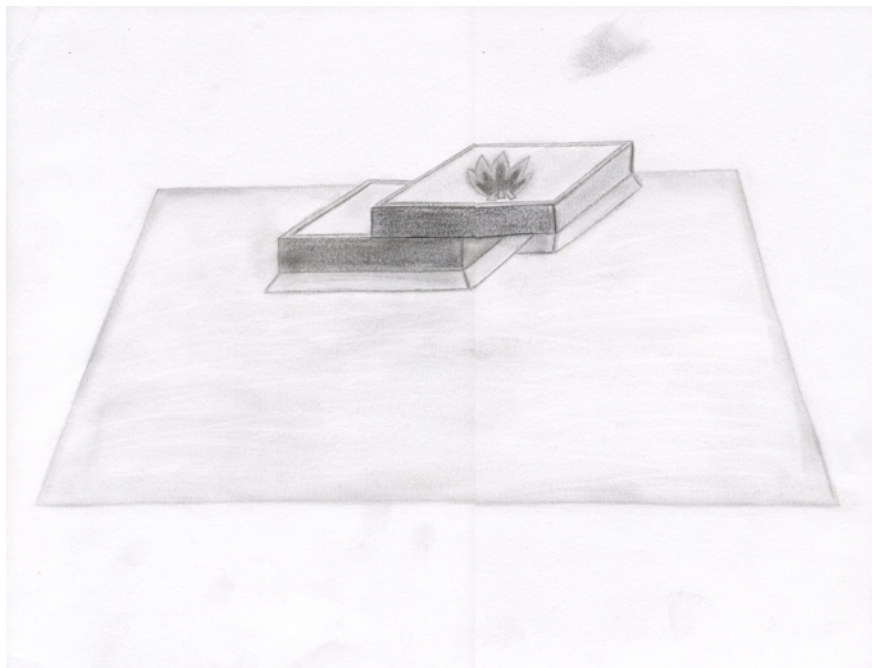
A questão 1, elaborada para avaliar como o candidato é capaz de representar um objeto tridimensional (caixa de fósforos) a partir da memória de observação das suas características formais, dispô-lo no espaço e ainda simular o efeito da reflexão, revelou que muitos candidatos apresentam um domínio muito bom desses requisitos.

O candidato do desenho acima foi capaz de se recordar de forma muito satisfatória dessas características. Utilizou, inclusive, uma hachura carregada para representar as laterais abrasivas das caixinhas. As relações de proporção também estão bem representadas, embora sugiram caixas um pouco mais “rasas” que o modelo mais comum. Os próprios fósforos também estão presentes, levemente estilizados. A superfície reflexiva, apesar de limitar-se a uma pequena área do desenho, permite mostrar que o candidato consegue executar reflexos (e sombras) com correção.

A organização dos objetos no espaço, por fim, cria uma composição que se utiliza de muitos aspectos interessantes: busca um ângulo de observação inusitado, rasante com a superfície horizontal; opta por cinco exemplares de caixa de fósforo, colocando duas em posições de repouso quase isolado (a caixa em pé, à esquerda, e a deitada, saindo da cena), e três em uma espécie de “cascata”. Essa “cascata”, reforçada pela caixa aberta e alguns fósforos que parecem estar “caindo”, confere ao desenho um efeito dinâmico. Além disso, o resultado final é quase uma composição “arquitetônica”, ou seja, que lembra um edifício, sem que apele para um sentido figurativo banal.

O candidato obteve nota máxima (24 pontos) nessa questão.

## Exemplo de Nota Abaixo da Média



Embora tenha tentado dar resposta ao que era solicitado pela questão, o desenho acima é exemplo de um domínio espacial e de desenho aquém do desejável para um candidato ao curso de Arquitetura. Em primeiro lugar, as características formais dos objetos representados lembram pouco os objetos reais: as caixas representadas são excessivamente rasas e praticamente quadradas. Poderiam representar borrachas, ou alguma espécie de tablete. O candidato insere um símbolo de fogo para tentar sugerir a natureza do objeto, mas também esse desenho está “chapado”, fora de perspectiva. As linhas de perspectiva do desenho são contraditórias, a superfície inferior sugerindo um ponto de fuga diferente do das caixinhas. O candidato também não conseguiu dar a essa superfície a qualidade da reflexão, e os reflexos tentados estão totalmente incorretos.



## Questão 2

### Exemplo de Nota Acima da Média

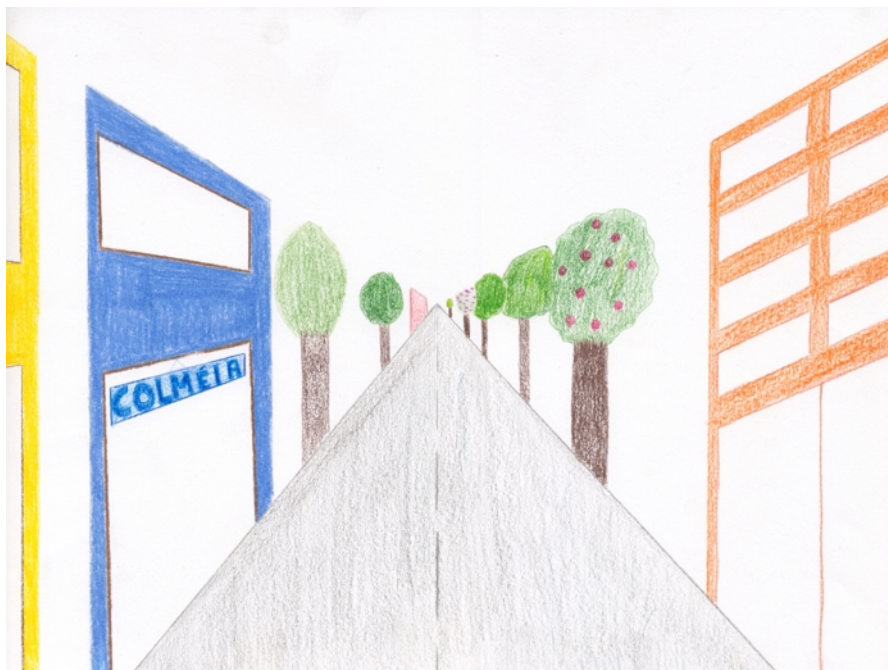


A questão 2, também um desenho de memória, permitiu, neste ano, maior liberdade temática, pois o candidato poderia representar qualquer fragmento da cidade, desde que houvesse uma rua. O exemplo acima demonstra uma boa resposta ao exercício.

O fragmento escolhido é simples, um lugar que pode pertencer a qualquer cidade brasileira de médio ou grande porte. Apesar da simplicidade, o desenho denota excelente capacidade de observação e representação do espaço, mesmo que tenha combinando elementos de memória e elementos criados. O candidato estrutura um desenho em que vários sistemas de objetos espaciais estão presentes: sistema viário, com correta sinalização de solo; sistema de transporte coletivo, representado pelo ponto de ônibus; sistema de edifícios, com casas, muros, portões e edifícios de apartamentos; sistema de infra-estrutura, com os postes de energia e a fiação; sistema de espaços públicos, com calçadas de mosaico, árvores e canteiro; sítio natural, com pedacinho de morro aparecendo ao fundo. A perspectiva está colocada de forma perfeita, mostrando excelente domínio do candidato. A escala dos objetos também está verossímil, e o candidato lança mão de vários planos de representação: o asfalto e o ponto de ônibus bem próximos do observador, as casas e árvores num plano intermediário e os edifícios mais ao fundo. A cena é estática, não há carros nem pessoas, o que sugere uma cidade média ou uma rua mais calma numa grande cidade. A tipologia de casas e edifícios também denota alto grau de observação da cidade brasileira. A técnica utilizada com lápis de cor é rudimentar, mas não prejudica o resultado, que permite a total compreensão da cena urbana.

## Questão 2

### Exemplo de Nota Abaixo da Média



No exemplo acima o candidato esboçou uma cena urbana que, no fundo, não é tão diferente da cena anterior. É também a visão central de uma rua, com casas, árvores e edifícios. A primeira infração é o uso evidente de régua, quando o enunciado solicita desenho à mão livre. Mesmo utilizando a régua, o candidato erra a perspectiva simples que propõe, o que fica evidente no edifício cor de laranja, à direita. Os objetos não têm forma tridimensional, as casas e árvores são representadas apenas por lâminas dispostas ao longo da rua. Estão ausentes, no desenho, elementos essenciais e comuns na cidade, como as calçadas, os recuos, os muros. O próprio céu não está presente, pois não há definição de linha do horizonte, nem uma delimitação dele pela própria paisagem da cidade.

## 7. COMENTÁRIOS GERAIS

O candidato deve procurar desenvolver o mais cedo possível sua capacidade de observação da arquitetura e da cidade, dos objetos e volumes, perceber a luz incidindo sobre eles nas diferentes horas do dia. Deve levar consigo um caderninho de campo e desenhar aquilo que lhe chamar a atenção, ou mesmo uma ideia ou lembrança. Procurar desenhar os espaços percorridos nos seus sonhos, ao acordar.

A linguagem não-verbal, do croqui, do desenho do espaço, exige treino diário. Evitar trazer para a prova “ideias prontas”, pois elas são facilmente identificáveis, mas também evitar desenhos muito literais ou figurativos.

Percepção aguda, reflexão, planejamento e execução são as chaves para um bom desempenho no exame de aptidão.