

Caderno de **Questões 2002**



Caderno de Questões 2002



Vestibular nacional

UNICAMP

2003

A Unicamp Comenta

Suas provas



UNICAMP

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COMISSÃO PERMANENTE PARA OS VESTIBULARES

banespa

Grupo Santander Banespa

CADERNO DE QUESTÕES– VESTIBULAR UNICAMP 2002

EXAME DE APTIDÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

1. PROGRAMA

A prova de aptidão para Arquitetura e Urbanismo constará de uma prova de desenho e expressão.

Prova de Desenho e Expressão

A prova pretende avaliar a criação, percepção e memória através da capacidade do candidato de representar graficamente formas, cores e volumes. Os candidatos deverão trazer obrigatoriamente os seguintes materiais:

- lápis preto ou lapiseira/grafites B, 2B, 6B;
- canetas hidrográficas coloridas;
- régua e esquadros;
- uma caixa de lápis de cor;
- borracha.

2. OBJETIVO E CONCEPÇÃO DA PROVA

O objetivo da prova é avaliar o conhecimento e a capacidade do candidato ao Curso de Arquitetura e Urbanismo da UNICAMP de representar graficamente formas, cores e volumes. A prova poderá ser composta de um desenho de observação, desenho de memória e composições de volumes ou cores, porém não deverá compreender obrigatoriamente todos esses aspectos. O que se espera do candidato é que sua opção pelo curso de arquitetura seja obrigatoriamente baseada em algum conhecimento prévio, ou seja, que o candidato saiba se expressar graficamente através do desenho. É sabido que o candidato ao curso de arquitetura, hoje, terá como instrumento básico o desenho, como forma de expressão e transmissão de sua criação ao canteiro de obras, onde será realizada a produção de seu artefato arquitetônico. Também consideramos que o desenho é o instrumento básico no processo de criação desse artefato, portanto, o candidato ao curso de arquitetura deverá ter conhecimento e habilidade em desenho. Além disso, sabemos que desenhar não é algo nato, e pode ser aprendido, no entanto, consideramos importante que a escolha do candidato pelo curso de arquitetura tenha vindo de seu interesse prévio pelo desenho, como também que tenha consciência da importância desse conhecimento para a profissão que está escolhendo. Preocupa-nos também a realização de uma prova clara e objetiva na qual sejam exigidos do candidato apenas conhecimentos que este deverá ter aprendido em sua vida escolar até o ensino médio.

3. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Evidentemente, os critérios de avaliação das respostas do candidato terão como base a compreensão dos objetivos propostos pela prova. No entanto, a prova não é tão somente objetiva, também estará sendo julgada pela banca examinadora a criatividade do candidato na sua solução final. Buscamos com essa prova de aptidão escolher os candidatos mais conscientes de sua opção pelo curso de arquitetura, que sejam sabedores da importância do desenho em sua profissão e que tenham, através do desenho, capacidade de expressão e criatividade.

4. ENUNCIADO DA PROVA

Melancolia I



1514

24,3 x 18,7 cm

“*Melancholia I*”, como Dürer denomina a gravura que mostra um céu noturno iluminado apenas por um cometa, é o trabalho de maior conteúdo simbólico dentre todos os trabalhos deste artista.

A mulher robusta refletindo sobre a fórmula que faz o mundo óbvio é não somente uma versão feminina de Fausto, comparável ao Jeremia pintado por Michelangelo dois anos antes no teto da Capela Sistina, como também o oposto de Jerome em seu estudo.

O santo dominou o caos que envolve *Melancholia* e colhe os frutos de seus esforços incansáveis, alcançando o ápice da vida. *Melancholia* ainda procura, em partes, pelo todo; ela ainda não atingiu a despreocupação de um estudo.

Abandonado à inclemência da natureza durante a noite, o arco-íris anuncia sucesso. Acima da mulher, na parede sólida da casa, há uma balança, uma ampulheta, um sino e um quadro mágico, em que a soma dos números em qualquer direção é 34. A base do trabalho de Dürer era a adição e a mensuração exatas e, em *Melancholia*, são uma base segura para organizar uma nova estrutura para o mundo, a partir de utensílios de arquitetura e carpintaria. O bloco multifacetado, colossal, contrasta com a harmonia perfeita da esfera iluminada no primeiro plano.

À época, muito se teorizava sobre os quatro humores humanos: sangüíneo, fleumático, colérico e melancólico. Esta gravura em metal é um trabalho de arte de significância filosófica atemporal.

(Horst Michael, *Albrecht Dürer – The Complete Engravings*, Artline Editions, 1987.)

Questão 1

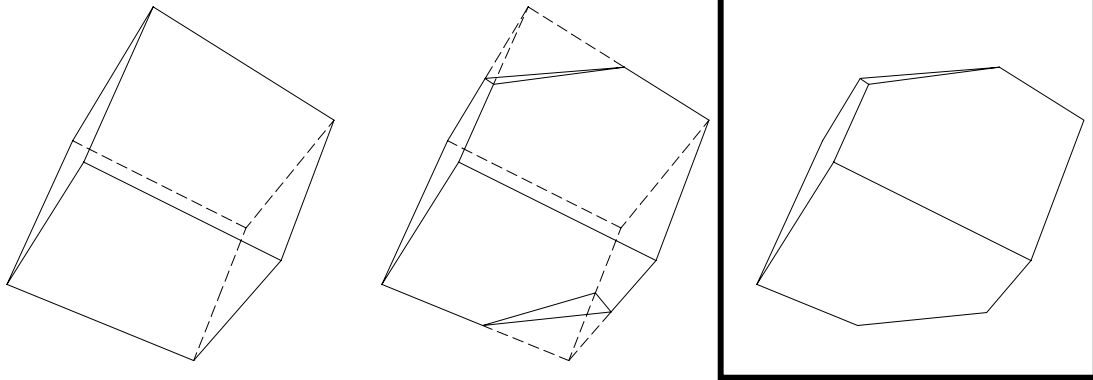
Após optar pela orientação (vertical ou horizontal) a ser dada à folha de papel A3 fornecida, você deverá obrigatoriamente iniciar a prova colando integralmente a imagem da gravura “*Melancholia I*” (1514, de Albrecht Dürer), fornecida pelo examinador, no canto inferior esquerdo da folha A3. A partir daí, você deverá completar, através de sua imaginação, a arquitetura anunciada pela gravura. Em sua criação arquitetônica, você poderá reutilizar ou não objetos e figuras pertencentes à gravura. Fica excluída, porém, a introdução de qualquer outro elemento não pertencente a “*Melancholia I*”. Na produção do desenho, deverá ser utilizado exclusivamente o grafite preto série B (lápis ou lapiseira), solicitado no manual do candidato.

Questão 2

CADERNO DE QUESTÕES– VESTIBULAR UNICAMP 2002

Partindo exclusivamente do sólido multifacetado da gravura “*Melancolia I*” (1514, de Albrecht Dürer), utilize obrigatoriamente 05 sólidos semelhantes, dimensionados a seu critério, para construir, através de sua imaginação, uma composição na folha A3 fornecida. Nesta composição, você poderá dispor os sólidos na posição e tamanho que considerar apropriados. Deverá, ainda, estabelecer um único ponto de luz para banhar o conjunto. As tonalidades de luz e sombra deverão ser produzidas exclusivamente com lápis de cor.

As etapas de construção geométrica de um sólido semelhante ao da gravura “*Melancolia I*” estão ilustradas na figura abaixo. Apenas o sólido final deverá ser utilizado.



Tempo de duração da Prova: 4 horas