



UNICAMP

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
COMISSÃO PERMANENTE PARA OS VESTIBULARES

**banespa**

Grupo Santander Banespa

# 2004

vestibular nacional  
**UNICAMP**

Aptidão

Arquitetura

## 1. INTRODUÇÃO

O exame de aptidão visa aferir, no candidato ao curso de arquitetura e urbanismo, o grau de domínio em técnicas de expressão gráfica, que permita sua interação com as disciplinas teórico-projetuais.

## 2. 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.

## 3. OBJETIVO E CONCEPÇÃO DA PROVA

A prova tem como objetivo atingir o enunciado em 1. e sua concepção contempla o uso de técnicas em grafite e cores.

## 4. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Os critérios de avaliação referem-se ao entendimento das questões e sua resposta gráfica. São desconsideradas respostas resolvidas graficamente e que desconsiderem o escopo da questão.

## 5. ENUNCIADO DA PROVA

Nesta prova de aptidão, duas racionalidades são consideradas. A primeira delas é a que surge no início do século XX, na década de 20, designada como a “Estética da Era da Máquina” e que está presente na arte do Movimento Moderno: na pintura, na escultura, no desenho e na arquitetura. Nesse período, novas cidades foram planejadas e tinham uma organização extremamente racional e funcional para abrigar e assentar as multidões de trabalhadores das fábricas e ordenar a produção e a circulação de mercadorias. Essa “Estética da Era da Máquina” é aqui representada pela pintura abstrata do holandês Piet Mondrian que muito dialogou com a

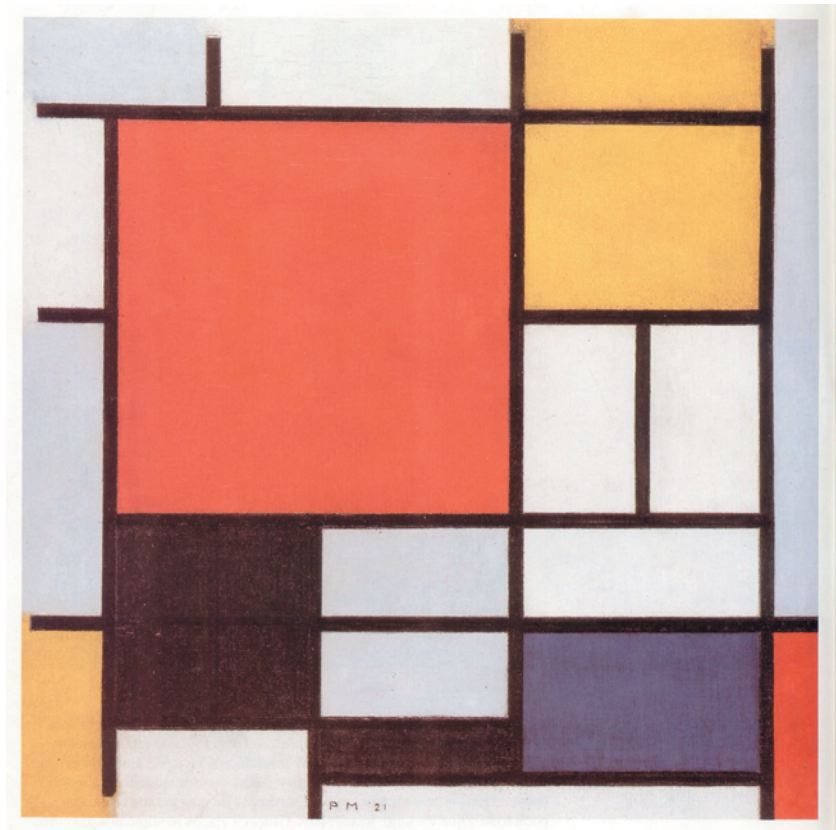
vanguarda arquitetônica, com seus projetos de edificações e o planejamento urbano das novas cidades industriais.

A segunda racionalidade aqui considerada é a dos anos 50, que se estende até o início do século XXI, com a racionalidade das máquinas digitais – os computadores. Ela é aqui representada pela placa mãe de computador, cuja racionalidade geométrica e matemática, com seus circuitos por onde circula informação codificada em bits, assemelha-se ao desenho do traçado urbano das metrópoles contemporâneas.

**Questão 1** A partir da reprodução da pintura de Mondrian intitulada “Composição em vermelho, amarelo, azul e preto” – 1921, desenhe, em perspectiva, um conjunto de volumes inventados que se referenciem no jogo de linhas, planos, proporções e cores da obra em questão.

O resultado deverá manter semelhança com a obra citada.

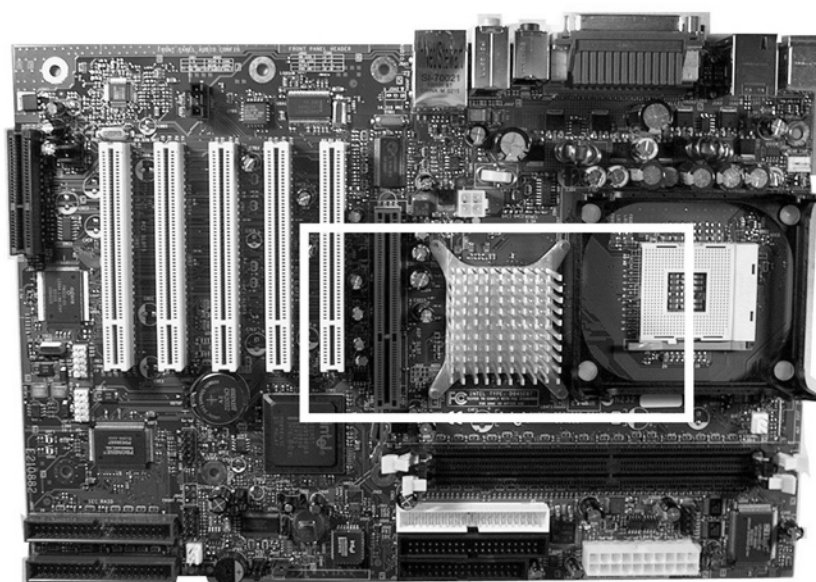
Técnica: Lápis de cor



**Questão 2** Observe as semelhanças visuais e conceituais entre a imagem de uma placa mãe de computador e as cidades contemporâneas. Na placa, encontramos a organização espacial de um circuito, à semelhança do que percebemos na cidade: suas vias de acesso, entroncamentos, edificações, metrô, shoppings, fábricas, aeroportos e ligações entre bairros, cidades, estados e países.

Partindo da analogia estabelecida e considerando a imagem fornecida, desenhe uma perspectiva aérea que reproduza a parte demarcada e continue com a representação de uma cidade inventada por você.

Técnica: Lápis ou grafite (B,2B e 6B)



## 6. EXEMPLO DE RESOLUÇÃO

Provas que, a partir dos textos e imagens fornecidos, interpretaram as estruturas visuais e estabeleceram uma coerência possível entre as questões, mostrando-a graficamente.

## 7. COMENTÁRIOS GERAIS

A prova de Aptidão aplicada em 2004 teve, em relação aos candidatos, uma recepção muito favorável – não houve reclamações quanto ao entendimento das questões – e quanto à equipe de elaboração e correção, a satisfação de atingir os objetivos da seleção proposta.

## Piet Mondrian

Pintor e teórico da Arte, nasceu em 1872 em Amersfoort na Holanda. Inicia seus estudos de pintura na Academia de Belas Artes de Amsterdam.

Em 1917, participa ativa e intelectualmente da revista DE STIJL (O Estilo), criada pelo poeta e pintor Theo van Doesburg, que é considerada a maior contribuição holandesa à arte do início do século XX e que tinha como objetivo a unidade de todas as formas expressivas, com a responsabilidade de participar na elaboração da estética do mundo moderno: a Era da Máquina. Reuniram-se ao redor desses pintores os melhores artistas, arquitetos e designers da Holanda.

Mondrian torna-se, a partir de 1920, o mais importante e produtivo teórico do grupo com a publicação de seu livro "O Neoplasticismo". Nesta altura, gostava de se comparar com os construtores medievais das catedrais: sua pintura deveria estar associada a uma arquitetura radical e moderna, pois construções arquitetônicas que testemunhavam suas idéias sobre cor e forma se erguiam por toda parte.

Suas pinturas passam a se assemelhar com construções futuristas, dando aos seus quadros a solidez estática das estruturas das edificações modernas. Diante de tanta simplicidade e racionalidade espacial, eles poderiam ser concebidos em uma prancheta de arquiteto.

Mondrian se referia ao seu jogo pictórico como uma analogia à vida das novas cidades planejadas, que surgia no espaço livre, aberto pela RAZÃO e pelo PENSAMENTO.

Ele esboçava suas composições a partir de dois traços negros, retos e perpendiculares entre si, seguidos de outros paralelos de variadas espessuras, definindo uma tessitura para o quadro.

Dessa forma, seu processo criativo configurava a ligação construtiva com o projeto arquitetônico, que a partir de uma superfície branca e contínua progride de modo imaginário para além dos limites do papel ou do quadro e se lança para o espaço infinito, construído matematicamente, com o qual contavam os arquitetos e designers de vanguarda.

Seus traços negros e retos cruzam-se sistemática e repetidamente de forma mecânica ao redor de rígidos ângulos retos, limitando retângulos coloridos em apenas três cores primárias: vermelho, azul e amarelo, espalhados racionalmente sobre o plano branco do quadro. Sugerem uma construção matemática baseada na simetria axial, reforçando o caráter geométrico abstrato, de potenciais estruturas espaciais em gestação infinita.

(Adaptado de Suzanne Deicher, *PIET MONDRIAN 1872 / 1944, Construção sobre o vazio*. Alemanha: Taschen, 1995).