

**COMVEST**  
Comissão Permanente para os Vestibulares

2008  
vestibular nacional  
**UNICAMP**

**Aptidão**

**Arquitetura e Urbanismo**

# APTIDÃO EM 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 criatividade. 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 linguagem, 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 inventividade, 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.

## 3. OBJETIVO E CONCEPÇÃO DA PROVA

Na primeira questão, foram apresentados ao candidato materiais que serão muito utilizados pelo estudante de arquitetura na confecção de maquetes simples, para testar suas habilidades de construção espacial e desenho de observação, à mão livre. A questão sinaliza um estímulo ao interessado em cursar Arquitetura e Urbanismo para olhar o espaço ao seu redor, percebendo volumes, texturas, luzes, sombras.

A segunda questão trouxe um trecho do clássico *Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino. Complementando e explicitando o texto citado, também foi inserida uma foto de ruína urbana que ilustra bem as palavras de Calvino. Cabia ao candidato compreender que o texto e a imagem se referiam a uma reflexão sobre a cidade e o seu passado, e a partir daí elaborar um desenho sobre esse tema com lápis de cor.

## 4. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Os critérios gerais consideram primeiramente o pleno entendimento da proposta: para a questão 1, fazer uma composição espacial utilizando todos os materiais recebidos e depois desenhá-la à mão livre; para a questão 2, realizar um desenho colorido sobre o tema sugerido pelo texto e imagem.

No desenho da questão 1 foram avaliados: capacidade de fabricar um modelo tridimensional que criasse cheios e vazios e explorasse possibilidades de luz e sombra; capacidade do candidato de expressar graficamente sua visão espacial; organização visual no plano e no espaço; atendimento às proporções e demonstração das noções de volume, de perspectiva, de escala, de textura, de luz e de sombra; domínio do campo de trabalho (papel); limpeza no trabalho apresentado; uso correto do material.

No desenho da questão 2 foram avaliados: pertinência e correlação do tema do desenho criado pelo candidato com o tema do texto e da imagem fornecidos; 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.

## 5. ENUNCIADO DA PROVA

### QUESTÃO 1

**Tema:** LUZ, SOMBRA, CHEIOS, VAZIOS.

Utilizando o material que você recebeu, construa um objeto tridimensional que considere os elementos do tema: luz, sombra, cheios, vazios. Você deverá utilizar, ainda que parcialmente, todos os materiais fornecidos.

A partir da construção resultante, escolha um ângulo e desenhe o objeto à mão livre, em perspectiva, utilizando a graduação tonal do grafite e explorando as possibilidades de luz, sombra e textura dos materiais empregados e da volumetria do objeto.

**Material recebido:** 2 folhas de papel Paraná 1.6 mm, 2 folhas de plástico plastionda branco, 1 folha de transparência, 1 folha de papel cartão ondulado, 1 folha de espuma EVA amarela, 1 folha de polipropileno preto.

**Técnica:** grafite

**QUESTÃO 2**

O tema desta questão refere-se ao fragmento de texto e à imagem abaixo. A partir desse tema, reflita e elabore um desenho (à mão livre) que conjugue e explore texto e imagem.

**Técnica:** lápis de cor

"[...] Uma descrição de Zaíra como é atualmente deveria conter todo o passado de Zaíra. Mas a cidade não conta o seu passado, ela o contém como as linhas da mão, escrito nos ângulos das ruas, nas grades das janelas, nos corrimões das escadas, nas antenas dos pára-raios, nos mastros das bandeiras, cada segmento riscado por arranhões, serradelas, entalhes, esfoladuras." (CALVINO, Ítalo. *As Cidades Invisíveis*. Trad. Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990, p.14)

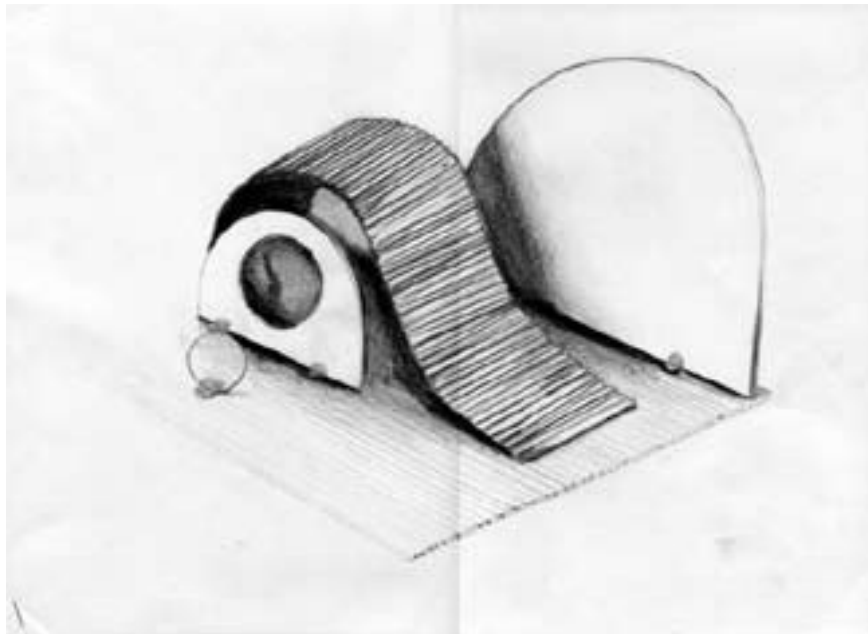


Fonte: **MILLÁN, J.A.** El arte de las medianeras (party walls art) - Las Tripas al Descubierto. Disponível em: <http://jamillan.com/medianeraw.htm>.

## 6. EXEMPLOS DE RESOLUÇÃO

### Questão 1

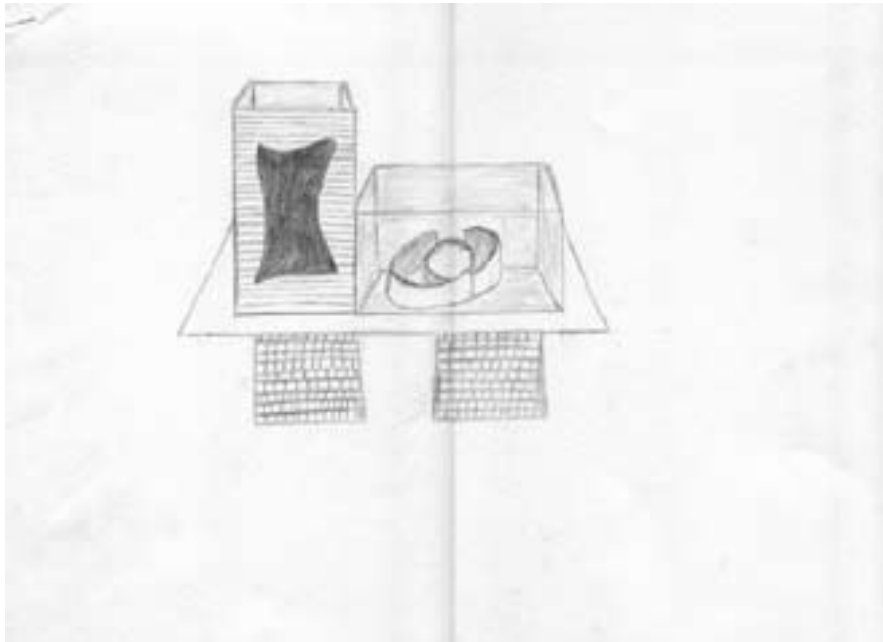
#### Exemplo Acima da Média



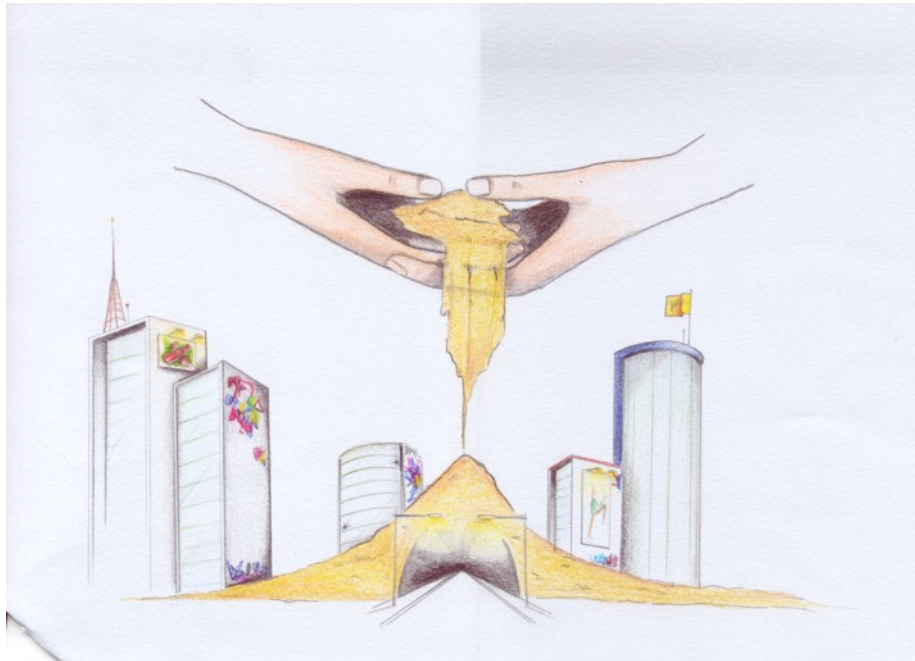
A questão 1, elaborada como forma de avaliar diretamente como o candidato é capaz de construir um objeto tridimensional e de representá-lo a partir da observação das suas características sob a luz que nele incide, revelou que muitos candidatos apresentam um domínio muito bom desses requisitos.

O exemplo acima claramente responde à questão enfatizando a luz, a sombra, os cheios e vazios. Utiliza todos os materiais e os representa com clareza nas suas propriedades de textura, cor e transparência. O traço é vigoroso ao enfatizar o papel cartão ondulado, o tom escuro do celofane preto do círculo maior e as sombras. O traço é suave para representar a base de plástico plastionda e o acetato do círculo menor. O objeto tridimensional criado resulta de uma harmoniosa conjugação de formas curvas com retas transversais das diversas superfícies, reservando ainda um espaço "interior" delimitado de forma tênue. A perspectiva, a projeção das sombras, as escalas e domínio do espaço do papel estão corretos. O candidato obteve nota máxima (24 pontos) nessa questão.

## Exemplo Abaixo da Média



Embora tenha utilizado todos os materiais como exigia a questão, o desenho acima é exemplo de um domínio espacial e de desenho ainda aquém do desejável para um estudante de arquitetura. A construção espacial sugere de forma muito rudimentar os cheios e vazios através das duas “caixas” apoiadas sobre um plano que imita uma mesa. Os materiais são sugeridos apenas pelas suas características mais evidentes, mas surgem dúvidas sobre qual é qual. A representação da espessura dos materiais e das sombras é inexistente, e a perspectiva está incorreta. O desenho não está muito bem situado no papel, deslocado um pouco para a esquerda e para cima, demonstrando casualidade. O candidato conseguiu 2,4 pontos na questão.

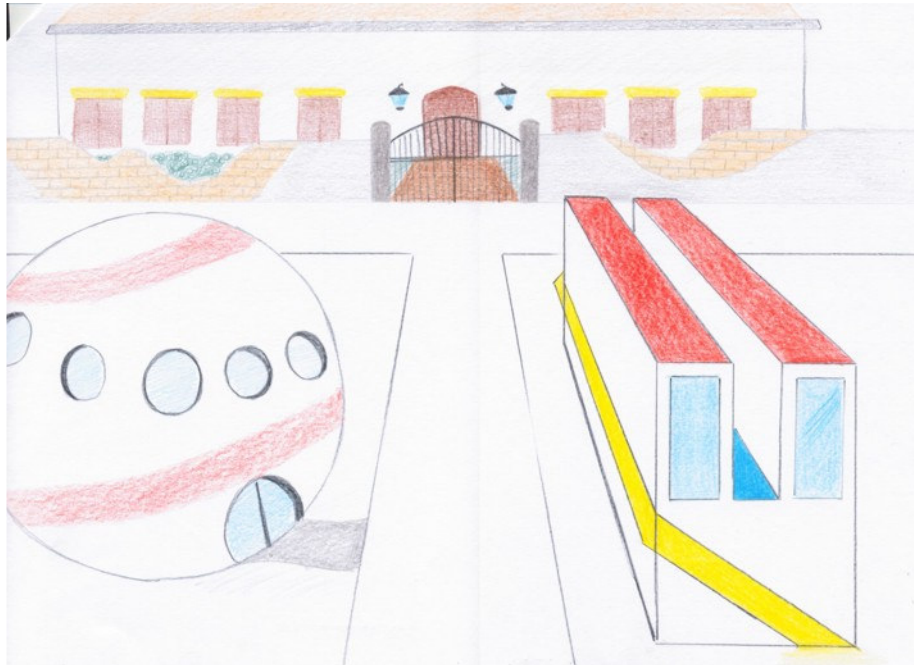
**Questão 2 (24 pontos)****Exemplo de Nota Acima da Média**

A questão 2 exigiu não apenas a capacidade de representação gráfico-espacial do candidato e o uso de cores, mas também a compreensão da temática comum ao fragmento de texto e à imagem apresentados. Pelo desempenho dos candidatos, a questão foi considerada difícil, embora a grande maioria tenha conseguido ao menos trabalhar com os elementos do texto e da foto criando uma imagem nova e muitas vezes com alguma reflexão. A questão exige também desenho de memória como forma de transmitir a idéia.

O exemplo acima utiliza sutilmente a analogia do tempo como areia que escorre e forma um túnel que converge para a cidade, embora muitos alunos tenham utilizado analogias diretas como as linhas da mão ou os "arranhões" nos prédios. O desenho é simples, com poucos elementos, mas evidenciam um traço claro e limpo, volumes com perspectiva e escalas corretas. A entrada do túnel é marcada por duas luminárias cuja luz interfere na escuridão do início do túnel. O desenho ocupa com leveza o centro do papel, para o qual convergem claramente as linhas de perspectiva, equilibrando as assimetrias dos prédios modernos atrás do monte de areia. Nota máxima, 24.

## Questão 2 (24 pontos)

### Exemplo de Nota Abaixo da Média



No exemplo acima o candidato esboçou compreender que o tema se referia a questões relacionadas com a memória e o passado da cidade, opondo o casarão antigo do fundo com dois edifícios “modernos”. O candidato também utiliza perspectiva central, como no exemplo anterior, mas tem dificuldade em dar tridimensionalidade aos objetos, especialmente o edifício da esquerda, que parece um círculo plano. O desenho tem também problemas de escala e de clareza de representação – o que seria a forte faixa amarela que abraça o edifício da direita? O material dela seria transparente? A utilização das cores não colabora para dar harmonia ao desenho, sendo que o edifício da direita utiliza apenas cores primárias vibrantes enquanto que a esfera e o casarão utilizam cores secundárias e tons esmaecidos. Também prejudica o fato do candidato não ter planejado o espaço da folha, enquadrando melhor a cena. A nota foi 7,2.

## 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. Levar consigo um caderninho de campo, e desenhar aquilo que lhe chamar a atenção, ou mesmo uma idéia 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 “idéias 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.