

2010  
vestibular nacional  
**UNICAMP**

**Aptidão**

**Arquitetura e Urbanismo**

## 1. INTRODUÇÃO

Avaliar o quanto o candidato é capaz de compreender o espaço e se expressar com o uso de linguagem gráfico-espacial (não verbal) tem sido preocupação recorrente nas provas de aptidão em arquitetura.

Assim como ocorre com qualquer idioma, a linguagem gráfico-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 habilidade mínima na manipulação de elementos planos e volumétricos com sensibilidade e inventividade, revelando 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.

Materiais solicitados para a prova de aptidão:

- 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 são fornecidos pela Comvest.

## 3. OBJETIVO E CONCEPÇÃO DA PROVA

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 deverão ser demonstradas pelo candidato 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, através do uso de técnicas e materiais como grafites, lápis de cor e canetas hidrográficas;
- inserção do desenho no contexto urbano.

## 4. CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Os critérios gerais de avaliação do candidato consideram o pleno entendimento da proposta; a organização visual no plano e no espaço; o atendimento às proporções e demonstração de noções de volume, de perspectiva e escala, luz e sombra; o domínio do campo de trabalho (papel); a limpeza no trabalho apresentado, o uso correto do material solicitado; a capacidade de expressar graficamente uma 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.

## 5. ENUNCIADO DA PROVA

### QUESTÃO 1: Desenho de memória.

Desenhe, **à mão livre**, um Fusca. Faça uso da graduação tonal do grafite, explorando as possibilidades de luz, sombra e textura.

Técnica: grafite



(Fabiano Severo, Pé de Fusca - Alemão 'aprisiona' um Fusca 1946, um dos primeiros a cruzarem a fronteira após a queda do Muro de Berlim. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 15 nov. 2009, Classificados - Veículos, p. F1.)

## QUESTÃO 2: Composição/Colagem.

No início do século XX, artistas como Malevitch, Lissitzky, Kandinsky e Tatlin buscaram outras formas de representar a arte e a arquitetura, evidenciando a intenção de afirmar sua função social. Em linhas gerais, a ideia era aproximar-se do povo, eliminando, na arte, as distinções que poderiam indicar vestígios de uma hierarquia de classe. Para Tatlin, por exemplo, a pintura e a escultura também eram construções, e não representações – deveriam ser simultaneamente funcionais e visuais. Uma das obras mais conhecidas de Tatlin é o Monumento à Terceira Internacional (1919).<sup>1</sup>

Esse ícone das vanguardas do início do século XX jamais foi construído. Era para ser mais alto que a torre Eiffel, com aproximadamente 400m de altura. Na concepção do monumento (veja **figura em anexo**), pretendia-se uma síntese orgânica dos princípios da arquitetura, escultura e pintura, ao mesmo tempo em que se buscava a unificação de uma forma criativa com uma forma utilitária. Também era pioneiro no sentido de incorporar movimento a seus elementos, uma vez que, dentro da espiral, girariam três grandes espaços. O primeiro, na parte inferior, teria a forma de um cubo, e faria uma revolução ao redor de seu eixo ao longo de um ano. Seu espaço interno serviria a propósitos legislativos. O segundo, na parte intermediária, teria a forma de uma pirâmide, faria uma revolução em um mês, e se prestaria a órgãos administrativos e executivos. Por fim, no alto, um espaço na forma de um cilindro giraria ao redor de si mesmo em um dia, e estaria reservado para informação e propaganda, rádio e projeções de cinema.

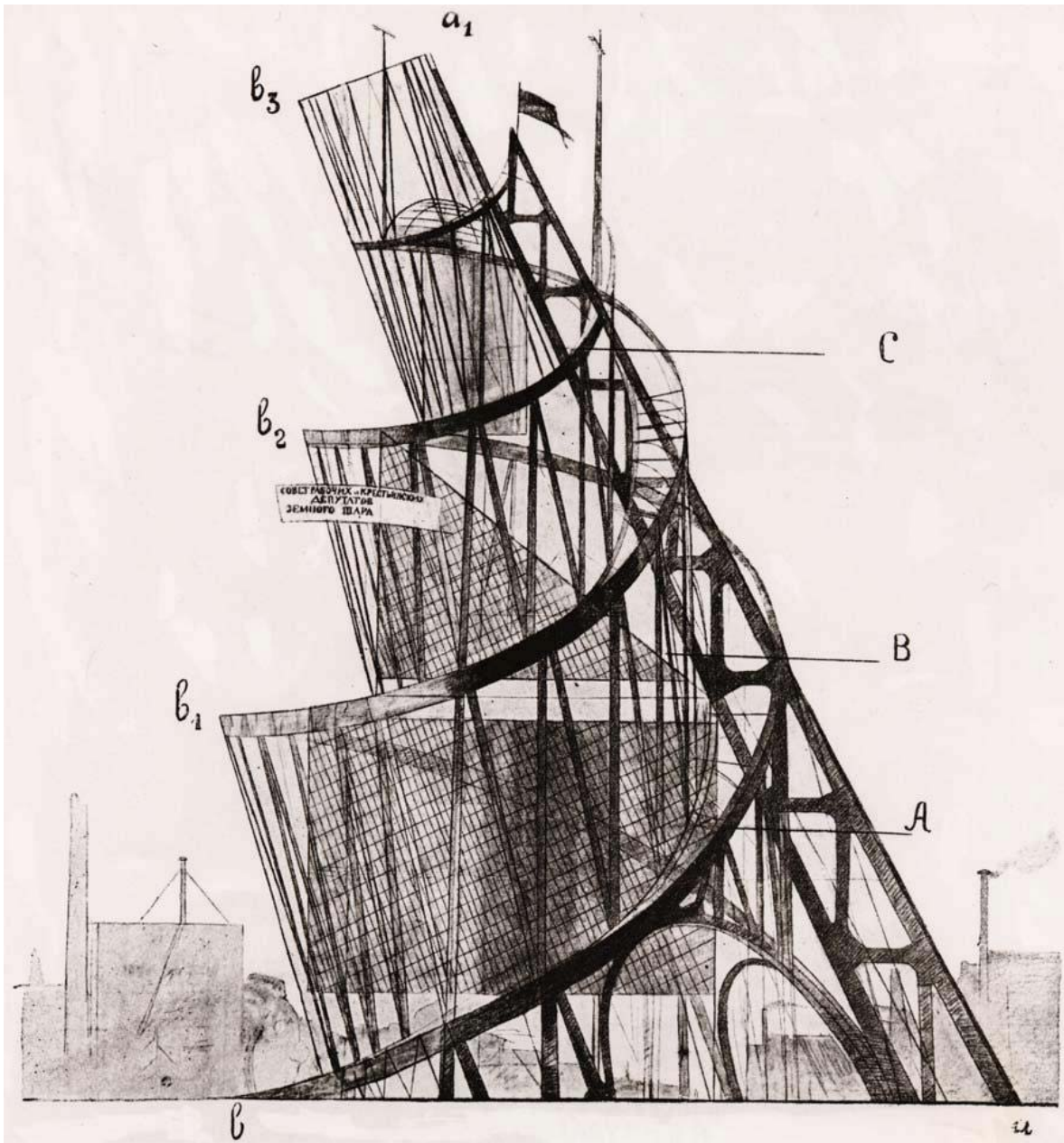
A partir dos conceitos apresentados, crie uma composição, utilizando a técnica da colagem e usando exclusivamente os papéis fornecidos. Não utilize canetas, lápis ou giz nesta questão. Não construa maquete ou qualquer tipo de estrutura tridimensional.

Material recebido: 1 folha de papel *color set* preto, 1 folha de papel *color set* vermelho, 1 folha de papel laminado prata, 1 folha de jornal.

**Técnica: colagem**

---

<sup>1</sup> Cf.: Giulio Carlo Argan, *A Arte Moderna*. Trad. Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

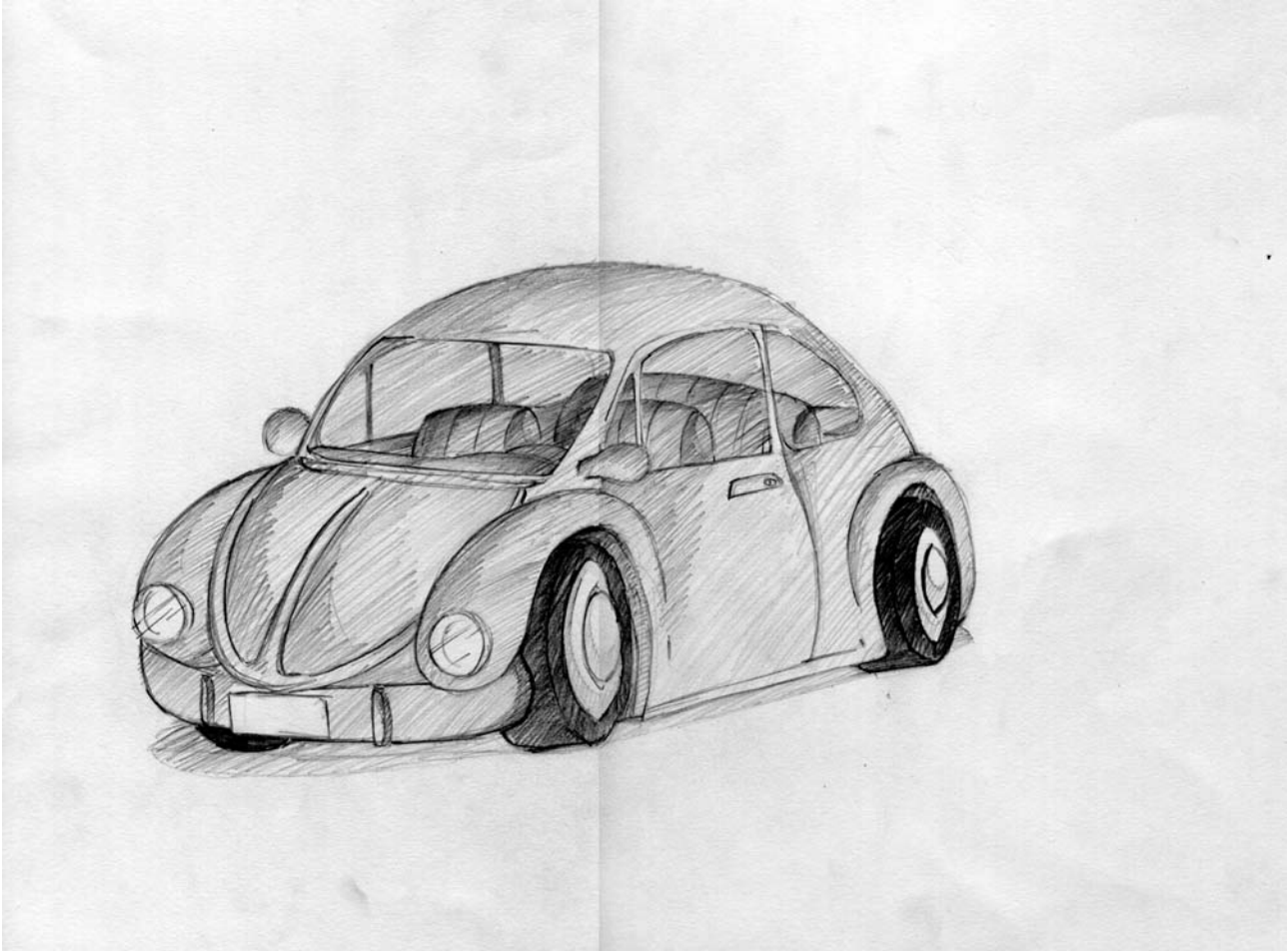


(Vladimir Evgrafovich Tatlin (1885–1953), Croqui do "Monumento da Terceira Internacional", 1919. Disponível em: <<http://ir-62.livejournal.com/52949.html>>. Acesso em: 25 nov. 2009.)

## 6. EXEMPLOS DE RESOLUÇÃO

### Questão 1 (24 pontos)

#### Exemplo de Nota Acima da Média



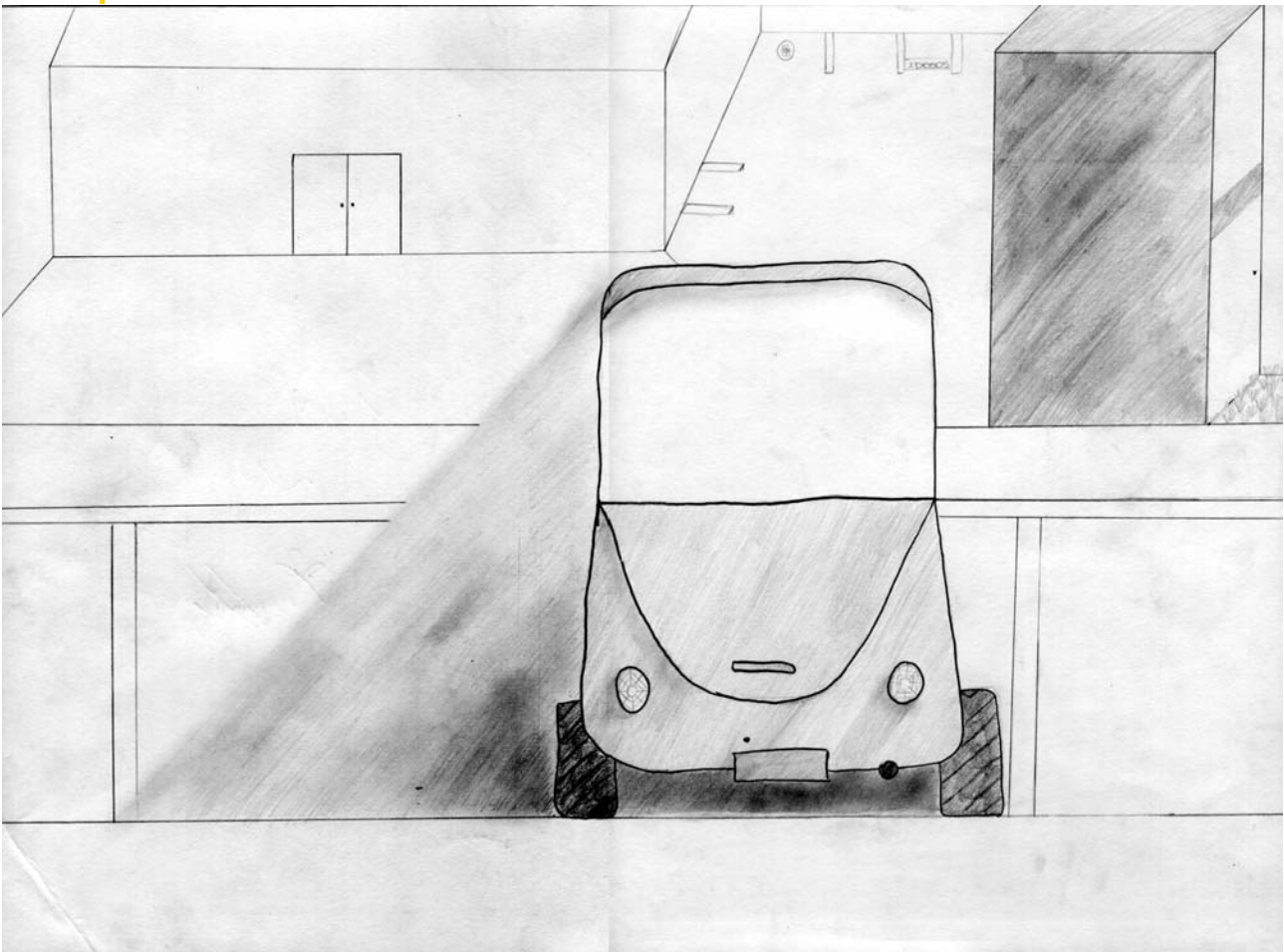
A questão 1, elaborada para avaliar como o candidato é capaz de representar um objeto tridimensional – um automóvel, especificamente o famoso “fusca” - a partir da memória de observação das suas características formais, revelou que muitos candidatos apresentam um domínio muito bom do desenho de memória.

O candidato do desenho acima foi capaz de fazer um desenho muito fiel às principais características formais e às proporções do “fusca”. O enquadramento, em perspectiva frontal-lateral, denota domínio muito bom do objeto tridimensional, com amplo uso de hachuras para representar a luz incidindo sobre ele e as sombras que dele se formam. A diferença de materiais também foi representada, com a borracha dos pneus em hachura bem carregada, diante de certa homogeneidade do metal da lataria e da semitransparência dos vidros. O candidato também não se esquivou da representação do espaço interno, e a perspectiva também prossegue correta no interior e mesmo na lateral que está oculta, indicada pelos contornos dos vidros.

Embora outros candidatos tenham representado bons “fuscas”, fiéis ao modelo original, e abusando de detalhes “retrô”, o candidato do exemplo acima preferiu dar ao seu exemplar um ar mais atual, com retrovisores bojudos, pneus largos e carroceria rebaixada. Nesse sentido, também foi hábil ao fazer com que o carro ganhasse uma aparência de desenho animado, através do estilo das hachuras e de ligeiro exagero das curvaturas,. O resultado final é um desenho de forte coesão formal.

## Questão 1 (24 pontos)

### Exemplo de Nota Abaixo da Média



O candidato do desenho acima optou por desenhar seu “fusca” a partir de uma vista posterior, mas caiu em algumas incorreções. A primeira é a própria perspectiva, que está em conflito dentro do desenho. Se nos basearmos nos edifícios representados ao fundo, a perspectiva indica uma visão lateral, incompatível com a posição do fusca e das linhas em primeiro plano. A própria vista posterior poderia ser confundida com uma vista da frente do veículo, já que as linhas do tampo do motor, o desenho das lanternas e a forma e tamanho do vidro não representam claramente suas características. Talvez o único indicativo mais claro seja o pequeno círculo escuro que representa o escapamento. O candidato representou a luz de forma rudimentar, não arriscou representar detalhes internos do veículo e não se deu conta de que perspectivas frontais são diferentes de elevações técnicas, que são isentas de perspectiva. É por isso que seu fusca parece um objeto plano. Por fim, o candidato fez uso de régua, o que não é permitido pelo enunciado do exercício.

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



A questão 2 consistia na proposta de uma colagem com os papéis fornecidos: papel preto, papel vermelho, papel laminado prata e folha de jornal. O tema versava sobre o Monumento à Terceira Internacional, um ícone das vanguardas artísticas do início do século XX. Criar uma nova imagem a partir do texto e da foto apresentada no enunciado exige que o candidato compreenda os conceitos envolvidos, relacionando-os de forma criativa, mas sem se afastar deles.

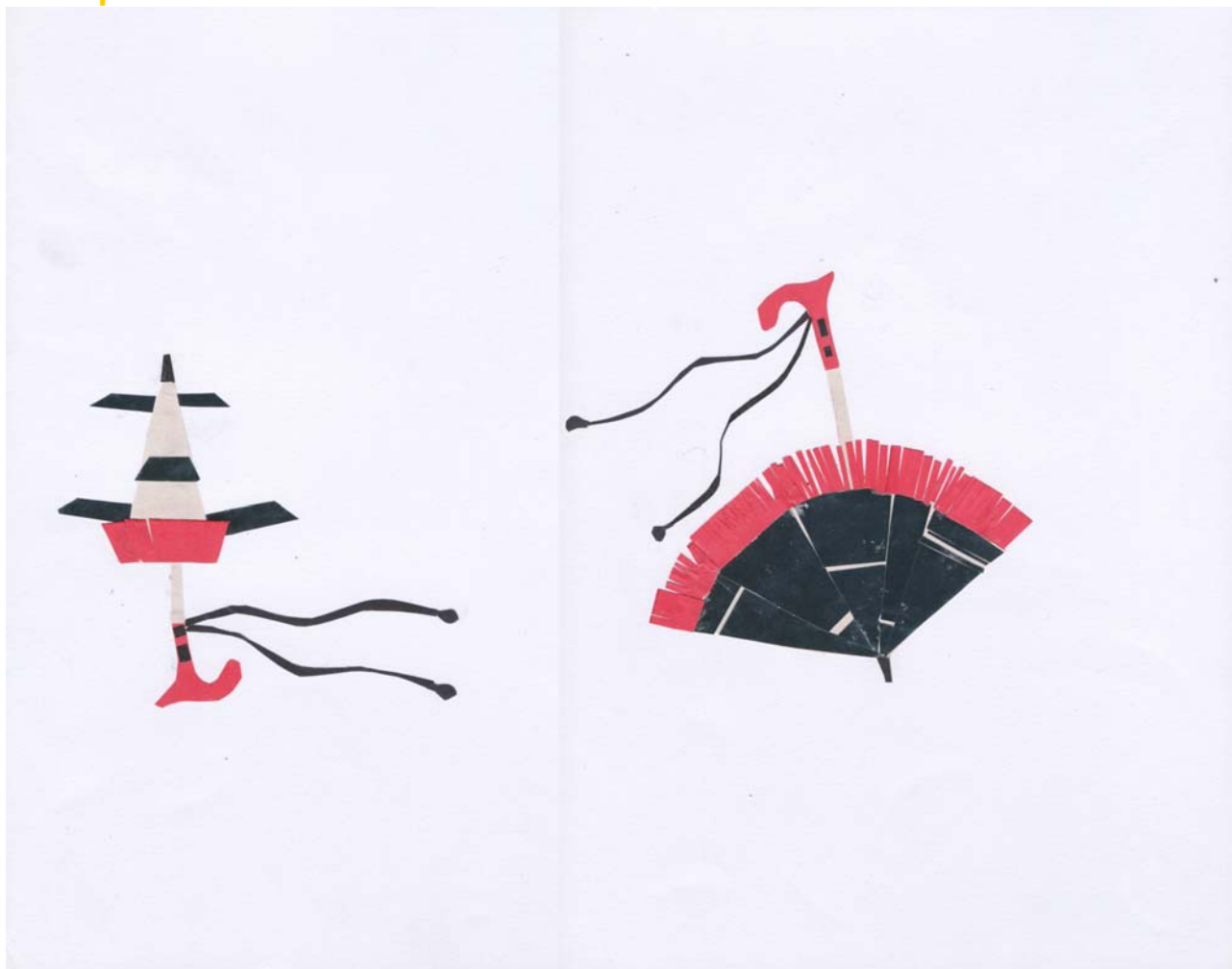
O desenho do candidato acima difere bastante do monumento que aparece na foto. Mesmo assim foi capaz de captar sua essência e organizá-la de outra forma. São facilmente reconhecíveis os três volumes que compõem o monumento – cubo, cilindro e pirâmide - e representam as três artes: pintura, escultura e arquitetura. Já a grande espiral metálica que sustentava os volumes do monumento original, o candidato optou por torná-la um elemento fluido, ainda que prateado, a envolver e permear os volumes, em seu desenho dispostos de forma horizontal. O candidato atribuiu cada volume a uma das artes, utilizando para isso de outras referências simbólicas, como a imagem enquadrada que lembra uma pintura, os esquadros do arquiteto e a massa cilíndrica, que é matéria prima da escultura.

O resultado final denota não apenas a compreensão dos conceitos apresentados, mas a habilidade do candidato em representá-los de forma criativa e diversa, sem perder a discussão suscitada pelo tema.



## Questão 2 (24 pontos)

### Exemplo de Nota Abaixo da Média



Embora a composição acima tenha conseguido um efeito “leve” e “lúdico”, não é capaz de estabelecer uma ligação forte com o tema apresentado pela questão. Já de início o desenho estabelece uma dualidade que não está presente no monumento original, que é baseado nos três volumes mais a espiral. Apresenta a referência a um guarda-chuva fechado e outro aberto, o que também tem pouca ligação com os conceitos apresentados.

## 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. Deve procurar desenhar os espaços percorridos nos seus sonhos, ao acordar.

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

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