

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
ESPECIALIZAÇÃO E DOCÊNCIA UNIVERSITÁRIA
GIOVANNA CAROLINA SILVA
JESSY DE ARAUJO LIMA

DESENHO – CROQUIS COMO FORMA DE PERCEPÇÃO E COMUNICAÇÃO NO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

ANÁPOLIS

2017

GIOVANNA CAROLINA SILVA
JESSY DE ARAUJO LIMA

DESENHO – CROQUIS COMO FORMA DE PERCEPÇÃO E COMUNICAÇÃO NO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis, como requisito essencial para obtenção de título de Especialista em Docência Universitária, sob a orientação do Professor, Me. Willian Cândido Correa.

Anápolis
2017

FOLHA DE APROVAÇÃO
GIOVANNA CAROLINA SILVA
JESSY DE ARAUJO LIMA

DESENHO – CROQUIS COMO FORMA DE PERCEPÇÃO E COMUNICAÇÃO NO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade Católica de Anápolis, como requisito essencial para obtenção de título de Especialista em Docência Universitária, sob a orientação do Professor, Me. Willian Cândido Correa.

Data da aprovação: ____/____/____

BANCA EXAMIDORA

Me. Wilian Cândido Correa
Orientador

Esp. Aracelly Rodrigues Loures Rangel
Convidado

Me. Emerson Adriano Sill
Convidado

Anápolis

2017

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus, pela oportunidade de ingressar neste programa de pós-graduação, que nos permite enriquecer intelectualmente, possibilitando nosso desenvolvimento pessoal.

Agradecemos ao Me. Orientador: Willian Cândido Correa pelo apoio e poesia.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	05
2 DESENHO E CROQUI. CONCEITO E HISTORIA	07
2.1 Como vimos o desenho na Pré-história?.....	08
2.2 Desenho na civilização egípcia	09
2.3 Desenho na civilização Grega	11
2.4 Desenho no Império Romano	12
2.5 Abordando o desenho na Idade Média	13
2.6 Uma abordagem histórica do desenho na Idade Moderna no Renascimento e Idade Contemporânea até o século XXI	15
3 DESENHO A MÃO LIVRE - CROQUI NO PROCESSO CRIATIVO	18
4 CROQUIS DO QUOTIDIANO : BASE PARA AS DISCIPLINAS DE PROJETO ARQUITETÔNICO E URBANO	20
4.1 Croqui de costumes – revisão e interpretação do texto ‘O pintor da vida moderna’.....	20
4.2 Diários gráficos – conceito, poética e exemplos	21
4.3 Movimento ‘Urban Sketchers’ - desenhistas urbanos e sua produção como discurso gráfico.....	23
4.4 A utilização dos croquis e diários gráficos como apoio na produção de projetos arquitetônicos na faculdade de arquitetura e urbanismo	25
4.5 Desenho como processo nas disciplinas do curso de Arquitetura e Urbanismo.....	26
5 ALGUMAS IMPRESSÕES EM RELAÇÃO AO DESENHO. SENDO UTILIZADO COMO MÉTODO DE APRENDIZADO NO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	32
ANEXOS	34

1 INTRODUÇÃO

Diante do título do trabalho se faz necessária uma breve apresentação dos autores do mesmo. Os responsáveis pela execução desta tarefa são dois arquitetos e urbanistas. Formados na cidade de Anápolis. Cujas paixões pelo desenho fez com que exercessem a profissão na área de formação e também no ensino dessa forma de expressão não verbal, o desenho.

Durante a formação acadêmica, os autores desse texto, fizeram uso do desenho como método de aprendizado em diversas disciplinas. Em alguns momentos se sentiram entusiasmados com a beleza e a expressividade do método, em outros amargurados com a dificuldade em utilizá-lo com forma de linguagem. As mesmas impressões eram evidenciadas pelos colegas de sala. Mas o bom resultado desse processo de aprendizagem foi evidenciado por ambos. Acreditados nesse resultado partem os autores acima citados, para viver a docência no ensino do desenho.

Na pesquisa defrontou-se a dificuldade de encontrar autores que falassem do tema aqui abordado, especialmente de forma didática, como método de aprendizagem. Essa circunstância trouxe inquietude aos autores desse trabalho. Assim surge a vontade de investigar o tema, apurar dados, apontar caminhos possíveis que respondessem a essa inquietude. Neste estado curioso, o problema serve para nortear, e tem a função de conduzir o trabalho.

Esse trabalho se trata de uma pesquisa bibliográfica e de campo abordando o desenho a mão livre, especificamente os croquis, como forma de percepção, comunicação e aprendizado no ensino superior das faculdades de arquitetura e urbanismo. Primeiramente são conceituados o desenho e o croqui. Discorre-se, de forma geral, sobre o uso do desenho ao longo da história da humanidade. Posteriormente interpreta-los como estes métodos de comunicação atuam no processo criativo de produção arquitetônica e urbanística.

O texto do trabalho trata também dos croquis do cotidiano, fazendo uma releitura do texto “o pintor da vida moderna”, de Charles Baudelaire, passa pela apresentação dos diários gráficos, muito empregado no movimento *Urban Sketchers*, aqui também exibido. Demonstra como os croquis e os diários gráficos apoiam, como método de aprendizagem, as disciplinas de projeto arquitetônico na universidade.

Como pesquisa de campo, foi aplicado um questionário, apresentado a 97 alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Estadual de Goiás, com propósito obter a impressão de alunos aos seguintes problemas: Seria o desenho a mão livre, especificamente no formato de croqui, um facilitador à percepção da arquitetura e da paisagem urbana?

Desenhar a mão livre auxilia no exercício de projeção? É possível produzir um bom projeto sem o uso do croqui em alguma fase da produção arquitetônica ou urbanística?

Com o aparecimento de diversas mídias e tecnologias de computação gráfica, fica a indagação: A metodologia do ensino-aprendizagem, através do desenho livre, nas faculdades de Arquitetura e Urbanismo podem ser extinta? Este tema foi estudado, também na tentativa de responder a essa pergunta, e até mesmo reforçar e apoiar o desenho como método de ensino. A revisão bibliográfica, contígua à aplicação do questionário nos apresenta o tema de forma didática e reflexiva. Responde, de forma não conclusiva, mas num formato aberto, mesmo que em um campo ainda restrito, sobre a importância do tema, e sua vitalidade no presente momento.

2 DESENHO E CROQUI. CONCEITO E HISTORIA

Segundo Motta (1975) a palavra desenho tem origem do latim, vem da palavra *desígnio*, que significa designar algo, seja um projeto, plano ou propósito, e confunde-se com o desejo. Que também apresentam as seguintes definições para desenho: é a “representação de formas sobre uma superfície, por meio de linhas, pontos, manchas, com objetivo lúdico, artístico, científico ou técnico”.

O desenho pode ser entendido como escrita gráfica, que pode representar expressar, transmitir ou registrar uma ideia, pensamentos, sensações. É utilizado em diversas áreas do conhecimento, que tem como proposta criar formas e, ou, produtos, bi ou tridimensionais. Pode ser entendido, como linguagem, a partir da leitura visual dos registros gráficos, pois o mesmo transmite informações das mais variadas, não só para quem o utiliza como meio de criação, externando suas ideias e pensamentos, como para o observador. Possui linguagem independente de idiomas. É de entendimento universal.

O croqui, por sua vez, é uma tipologia de desenho. Distingue-se das demais pelo uso de traços livres, feitos à mão, sem o auxílio de nenhum instrumento técnico ou mídia computadorizada. Nele não há a preocupação com o acabamento. São desenhos feitos de forma rápida, muito expressiva e de caráter livre. O historiador Regal (2003), o define como:

Do francês - croquis, em inglês - sketch ou drafting. O croqui constitui a forma rápida e às vezes expressiva de materialização mediante breves traços a lápis, caneta, pincel, de uma possibilidade de sentido, a partir de uma imagem sensorial. Entendido assim, o croqui se reveste da emoção da manifestação corporal por excelência, reduto e produto da interação significativa entre órgãos sensoriais, motores e o cérebro. (REGAL, 2003, p. 20).

É uma técnica antiga, utilizada até os dias atuais. Um meio rápido de representar uma ideia ou externar um pensamento. Por meio do croqui, é possível fazer repertórios e contextualizar de forma resumida, o arquétipo de uma obra que posteriormente será desenvolvida com maior precisão e detalhamento, além de promover um entrosamento da identidade artística do criador e a sua obra. É um caminho facilitador do desenvolvimento intelectual no pensamento criativo, de aprendizagem e formação profissional.

2.1 COMO VEMOS O DESENHO NA PRÉ-HISTÓRIA?

Na pré-história, o homem lutava para sobreviver. Nessa luta a primeira descoberta e conquistas foi o ato de encontrar e se apropriar das cavernas, que serviram de abrigo, contra a intempérie e animais ferozes. Para se alimentar o homem primitivo caçava e colhia frutos e ovos de animais na natureza, afinal eles eram desprovidos de habilidades mais aguçadas. Com o tempo, sempre em constante desenvolvimento, percebem a si mesmos e o universo ao seu redor, o que mais tarde lhe permitiriam descobrir novas formas de expressão e de ação no mundo.

O legado das cavernas marca a existência dos primeiros registros gráficos representados, através das pinturas rupestres, em diversas regiões do mundo e em todos os continentes. Estas pinturas eram feitas pelos primeiros ancestrais humanos que desenvolveram seu modo de pensar, de se descobrir e gravar por meio destas representações gráficas a sua história. Estes registros foram feitos em locais muitas vezes de difícil acesso. São desenhos e pinturas em baixo e alto relevo, formando gravuras, em materiais naturais, como superfícies rochosas planas ou irregulares. Os homens primitivos criaram grafismos, usando argilas, carvão mineral e misturas de pós de rochas misturados a gorduras de animais e substâncias extraídas de árvores. É possível compreender que os símbolos e signos da arte rupestre mostram variados tipos e estilos de figuras pintadas como forma de selar as atividades diárias, as conquistas do alimento caçado, das descobertas e das experiências de diferentes grupos nômades deste período. (PROENÇA, 2008, p. 09 e 10).

Alguns exemplos destas formas pioneiras de expressão artística que pode ser encontradas nas cavernas de Chauvet, na França, e de Altamira na Espanha. Sítios arqueológicos, pré-históricos. Ver as (figuras 01 e 02 em anexo). Proença, (2008), afirma que são os primeiros registros das ações do homem no mundo. Exemplifica:

As primeiras expressões da arte muito simples consistiam em traços feitos nas paredes das cavernas, ou nas mãos em negativo. Somente muito tempo depois de dominar a técnica das mãos em negativo é que ser humano da pré-história começou a desenhar e a pintar animais, (PROENÇA 2008 p.10).

Conforme Proença (2008), os primeiros vestígios do desenho na pré-história são compreendidos no período paleolítico.

Neste período o homem se desenvolveu na arte de desenhar e pintar. Comunicavam-se através de grafismos aleatórios, desenhos representativos e comunicativos, o naturalismo:

A principal característica dos desenhos e pinturas do período é o naturalismo: O artista do Paleolítico representava os seres do modo como os via de determinada perspectiva, isto é reproduzia a natureza tal qual sua visão captava. [...] Assim, ele utilizava imagens carregadas de traços fortes que expressam a idéia de vigor, para representar os animais que temia ou os grandes animais que caçavam, Em pinturas como essa, o ser humano das cavernas utilizava óxidos minerais, ossos carbonizados, carvão, vegetais e sangue de animais. Os elementos sólidos eram esmagados e dissolvidos na gordura de animais caçados. Como pincel, ele utilizava inicialmente o dedo, mas há indícios também do emprego de pincéis feitos de penas e pêlos. (PROENÇA 2008, p. 11)

A arte rupestre também era produzida por caçadores em suas longas viagens de exploração na natureza e da necessidade de novas descobertas. Percebemos que parte das pinturas possuem registros de rituais de caças e dos animais que existiam nas regiões que os primitivos viviam. Segundo Proença (2008, p.10) e Cotrim (2004, p.13), “o homem paleolítico para obter uma boa caça, acreditava na sua captação através de sua imagem; de modo que as figuras dos animais pintados, em locais que os caçadores tinham domínio, asseguravam a possibilidade de encontra-los e ter sucesso na caça do verdadeiro animal”, ver as (figuras 03 e 04 em anexo).

Como modo de externar seus sentimentos e pensamentos e ações, os homens pré-históricos registraram seu estilo de vida, ver as (figuras 05 e 06 em anexo). Através destes gráficos aleatórios eles comunicaram. Marcaram em paredes e tetos de cavernas fechadas ou em locais abertos figuras de animais, cenários de ritos e cerimônias do dia-a-dia, autorretrato dos integrantes de seus grupos e suas descobertas simbólicas, como os signos solares inspirados na natureza.

2.2 DESENHO NA CIVILIZAÇÃO EGÍPCIA

A civilização egípcia teve início por volta de 4000 mil a. C. nas margens do rio Nilo, na região do mar Egeu. A cultura e a arte no Egito Antigo estavam intimamente ligadas à religião e a eternidade. Os egípcios acreditavam que através dos desenhos e das pinturas seria possível registrar suas ações, usufruir durante a vida da matéria e leva-la com eles para a outra dimensão, após a morte. Foi bastante habilidosa na arte do desenho. Estes serviram de leitura as gerações posteriores. Foram os egípcios os criadores dos primeiros códigos e signos da linguagem gráfica que posteriormente foi aperfeiçoada e integrada à linguagem falada. Os desenhos hieróglifos de sinais e símbolos compostos por figuras e animais e formas geométri-

cas da natureza. (figura 07 em anexo). Os principais destaques da arte egípcia estão manifestados nos desenhos e pinturas de artefatos como: vasos, estátuas e túmulos de faraós; desenhos de expressão e representação de figuras humanas, animais, cenas de atividades diárias hora pintados hora esculpidos nas paredes e tetos de templos religiosos; tumbas e sarcófagos dos faraós e no interior das grandes pirâmides. As artes egípcias seguiam padrões de postura, cores e expressividade. Os elementos eram representados seguindo a lei de frontalidade e com ausência de perspectivas Cotrim (2004, p.34), afirma que:

Tanto na pintura quanto na escultura, as figuras humanas eram representadas numa posição rígida e respeitosa, geralmente com a cabeça e as pernas de perfil e o tronco de frente (postura hierática). Esse tipo de representação constitui uma característica geral da arte egípcia, (COTRIM 2004 p.34).

Os monumentos arquitetônicos e as artes plásticas eram orientados pelo sagrado. As pinturas e as fortalezas escultóricas e arquitetônicas retratam a vida dos faraós e as ações dos deuses. Observando a seguir, as (figuras 08, 09, 10 e 11 em anexo) pode-se perceber que os desenhos eram feitos acompanhados de textos hieroglíficos, textos estes representados pelos desenhos de símbolos sagrados e geométricos inspirados na natureza, como as figuras da fauna e da flora.

Os primórdios do pensamento geométrico e matemático, foram criados pelos antigos egípcios. Na época dos povos babilônicos os egípcios construíram as primeiras pirâmides e templos. Surge a necessidade de medir e padronizar as primeiras atividades agrícolas de médio porte e as infraestruturas básicas das vilas que com o tempo foram surgindo e crescendo nas margens do Nilo. Também nasce a necessidade de medir áreas territoriais e fazer caminhos de ligação definitivos entre as regiões exploradas bem como construir proteção contra inundações, etc. Dá-se origem ao conceito da geometria: geo. (terra) e metron (medida); que mais tarde foi aperfeiçoada e integrada aos desenhos geométricos permitindo entender os conhecimentos teóricos e concretizar de forma material os grandes feitos. O desenho geométrico teve sua aplicação inicial nas construções de diques de proteção contra enchentes do Nilo, as divisões agrícolas de terras de cultivos e as fortalezas arquitetônicas. Ver as (figuras 12, 13, 14 e 15 em anexo). Destacam-se entre elas as Pirâmides de Quéops, Quéfren e Miquerinos, a Esfinge, as tumbas e templos. (COTRIM 2004 p.34 e 35),

Cotrim (2004), também afirma que:

Os egípcios desenvolveram o saber científico visando resolver problemas práticos e concretos. A matemática foi a responsável nas transações comerciais e a administração dos bens públicos exigiam padronizações de pesos e medidas isto é, um sistema de notação numérica e de contagem. Desenvolveu-se, assim Matemática, incluindo a Álgebra e a Geometria, (COTRIM, 2004 p.34).

Os desenhos geométricos foram empregados nas formas simples, auxiliaram na construção civil e na agricultura de modo a criarem os primeiros desenhos gráficos de superfície terrestre, os mapas de rotas de navegação e de estradas que ligaram os sítios e as lavouras. O desenho era feito sem preocupação com a perfeição, eram mais atentos às finalidades que iriam representar.

2.3 DESENHO NA CIVILIZAÇÃO GREGA

A civilização grega surgiu entre o século XII e X. O território era banhado pelos mares Egeu, Jônico e Mediterrâneo, numa região de inúmeras ilhas, que mais tarde foram sendo exploradas e povoadas pelos povos nômades, de origens Jônicas, eólias e dórias. Por ter em sua extensão um conjunto de vilas formadas por diferentes povos, resulta em um aglomerado de culturas e riquezas artísticas e de valores humanos. (COTRIM, 2004, p.46).

Inicialmente, tiveram contato com os egípcios, sendo influenciados pela sua cultura, conhecimentos e crenças; o que auxiliou no seu desenvolvimento e de suas artes. O desenho livre na civilização grega foi aplicado nas pinturas e nas construções monumentais. No desenho aplicado a arquitetura, sofreram influência dos egípcios. Aprenderam a utilizar as formas geométricas que permitiram erguer construções grandiosas como os anfiteatros e templos de grande destaque, ver (figura 16, 17, 18 e 19 em anexo). Para Cotrim (2004, p. 56 e 57) As principais características da arte na era grega, esta ligada diretamente pelos seus povos, que procuravam através das criações e da arte o equilíbrio ideal, a simetria, o ritmo dos traços e das formas, a harmonia e o realismo, buscavam a real beleza das coisas a superioridade do homem com o uso da razão e a democracia. Sobre a figura humana Brioschi (2003) disserta:

A representação do homem na arte grega corresponde à visão ideal de homem que os gregos tinham. Para eles a raça humana descendia de deuses e heróis. A perfeição era o ideal que o homem deveria almejar. Uma forma perfeita representava uma busca ética e espiritual também. Beleza estava associada a valores como inteligência, respeito e conhecimento das leis e dos costumes. (BRIOSCHI 2003, p.38)

O desenho, na cultura grega, vem externar e geristar o dia a dia, a natureza e as manifestações da mitologia. Estes registros foram retratados principalmente através dos desenhos pintados em vasos cerâmicos e esboços- croquis para criar algo de desejavam antes de moldar suas esculturas e estatuas de deuses e heróis, ver (figura 20, 21, 22, 23 e 24 em anexo), obras grandiosas feitas pelos artesãos

2.4 DESENHO NO IMPERIO ROMANO

A civilização romana, surge na Pensínsula Itálica aproximadamente 2000 a. C. localiza-se no sul da Europa, na parte central do Mediterraneo e a Africa. Os povos Romanos não foram percursos de sua própria arte, mas foram habilidosos na criação da arte marcada pela inspiração e semelhanças das técnicas e valores gregos. Após se consolidarem, tornaram a primeira civilização a desenvolver a arte clássica. Neste período, os romanos passaram a trazer as obras encontradas nas cidades gregas, conquistadas pelo Imperador Romano. Com o tempo os artistas se desenvolveram e começaram a desenhar e criar obras a partir dos exemplos e estilos dos trabalhos gregos, Cotrim (2004, p.73).

O Historiador Gombrich (1999, p. 99) afirma que:

[...]o grande despertar da arte para a liberdade tinha ocorrido nos cem anos entre, aproximadamente, 520 a 420 a.C. Em finais do século V a.C., os artistas já haviam adquirido plena consciência de seu poder e mestria, e o mesmo se passa com o público. Embora os artistas ainda fossem olhados como meros artistas artífices e, talvez, desprezados pelos esnobes, um número crescente de pessoas começou a se interessar pelo trabalho deles como obras de arte, e não apenas por suas funções religiosas ou políticas. As pessoas compararam o mérito das várias “escolas” de arte; quer dizer, dos vários métodos, estilos e tradições que distinguiram os mestres em diferentes cidades. Não há dúvida de que a comparação e a competição entre essas escolas estimularam o artista para esforços sempre maiores e ajudaram a criar aquela variedade que admiramos na arte grega. (GOMBRICH, 1999, p. 99.)

Na construção civil, o seu legado artístico é caracterizado pela solidez e funcionalidade. Como exemplo podemos citar: aquedutos, anfiteatros, basílicas, ver (figuras 25, 26, 27,28 e 29 em anexo), entre outras fortalezas arquitetônicas. “tanto a arte quanto a arquitetura romana não possuem limites estéticos ou o ideal de beleza herdado dos gregos, mas é notável a qualidade das construções, nos aspectos de durabilidade, riquezas dos detalhes, com a presença de formas geométricas, como os arcos ogivais e abobodas.

(Gombrich,1999, p. 119)”, confirmado cita:

[...] não obstante, em certa medida, a arte mudou, quando Roma se tornou senhora do mundo. Aos artistas foram confiadas diferentes tarefas, e eles tiveram, por conseguinte, que se adaptar aos novos métodos. A mais notável realização dos romanos ocorreu, provavelmente, na área de engenharia civil. (GOMBRICH, 1999, p.119).

Curiosamente, os romanos desenvolveram a habilidade de pintar, nas paredes das construções e em pontos estratégicos desenhos de ambientes externos, paisagens, falsas portas e janelas, dando ideia de maior tamanho e ilusão no ambiente. Buscavam criar obras que retratassem suas habilidades e criatividade capaz de inovar. Tinha o desenho como auxiliador na criação de pinturas realistas, mosaicos, paredes em relevo, e projetos escultóricos ricos em detalhes.

2.5 ABORDANDO O DESENHO NA IDADE MÉDIA

A Idade Média corresponde o período entre o século V e XV d. C. no fim do Império Romano e início do Renascimento. Proença (2008) dissertam em três principais estilos artísticos este período: o Românico, Bizantino e Gótico.

Dirigida pela religião Cristã. Tanto a arquitetura quanto as artes plásticas, refletiam o ideal religioso cristão. O Regime político era teocrático e o imperador tinha valor de líder administrativo e ordem espiritual.

Para Cotrim (2004), a cidade de Bizâncio, consolidou e tornou-se uma civilização, onde a arte greco-romana das regiões conquistadas predominou. O desenho em cerâmica, que ganhou maior destaque, foi o mosaico. Eram criados com pedacinhos de pedras coloridas e peças feitas de marfim, fixadas com argamassa, nas paredes das catedrais e templos. Nestes, era comum retratarem o imperador, os profetas bíblicos, e divindades cristã. Ver (figuras 30 e 31 em anexo) as pinturas em mosaicos que antes representavam a arte romana, posteriormente deu origem à arte bizantina. Sobre a pintura cristã, Proença (2008) descreve:

Em virtudes das perseguições os cristãos de Roma enterravam seus *Mártires* - pessoas de morreram em defesa da fé – em galerias subterrâneas, as *catacumbas*. Assim nas paredes e nos tetos dessas galerias foram registradas as primeiras manifestações da pintura cristã. Em princípio, essas pinturas limitavam - se a representações de símbolos cristãos, como a cruz e a palma. Mais tarde, começaram a aparecer cenas do antigo e novo testamento. [...] O momento de esplendor da capital do Império Bizantino coincidiu com a oficialização do Cristianismo. A Arte Cristã primitiva, que era popular e simples, foi substituída por uma arte cristã de caráter majestoso, que exprime poder e riqueza. A arte Bizantina tinha um objetivo: expressar a autoridade absoluta e sagrada do imperador, considerado o representante de Deus, com poderes temporais e espirituais. (PROENÇA, 2008, p. 54).

Nas construções destacam-se grandes catedrais católicas majestosas. As características da arte clássica esta evidente nas cúpulas, com sustentação por meio de colunas. A Igreja da Ressureição exemplifica a ornamentação de detalhes e cores expressados através de desenho e pinturas do estilo bizantino e medieval. A arte nesta época tinha caráter didático-religioso. Os artistas eram orientados pelo imperador, a desenvolver obras de arte de fácil entendimento visual, em um tempo que poucos sabiam ler, a igreja utilizava as pinturas nos vitrais, paredes e tetos das catedrais para doutrinar os fiéis católicos, ver (figura 32, 33 e 34 em anexo). Os temas mais abordados nas artes medievais e bizantinas foram a histórias da vida de Cristo, dos Santos e textos bíblicos, (PROENÇA, 2008, p. 54).

Na arquitetura é notável a influencia oriental greco-romana. Dentre as características, destacam a rigidez, a uniformidade, a ornamentação com uso de estatuas e de folhagens nas colunas, valorização das formas geométricas, a simetria nas linhas dos desenhos, etc.

O historiador Cotrim, (2004) em seu livro, sintetiza que:

Nas artes os bizantinos souberam combinar o luxo e o exotismo orientais com equilíbrio e a leveza da arte clássica greco-romana. Também destaca na arte do mosaico, uma composição artística de inúmeros pedaços de pedra e vidro coloridos, e recobertos por ouro em folha. [...] Os mosaicos representavam figuras religiosas ou de grande projeção política, ainda animais e plantas estilizadas. [...] A escultura servia aos ideais religiosos. Produziam peças de refino valor, utilizando ouro, marfim e vidro. (COTRIM, 2004, p.87)

Na arte da Idade Média floresceram dois estilos independentes que surgiram após a decadência do Império Bizantino, quando o homem passou a se preocupar em retratar sua época de maneira mais extravagante. O estilo o românico, que integrou ao bizantino junto com os princípios gregos e o cristianismo, ver (figuras 35 e 36 em anexo); e o estilo gótico que nasceu na Europa medieval e prevaleceu entre os séculos XIII e XV, predominando em outros países. (PROENÇA, 2008, p. 62 e 72).

O estilo gótico caracteriza-se pela presença estruturas arcobotantes na parte externa das construções, com função de sustentar as abóbodas e os arcos em formato ogival, herdado dos romanos. As plantas baixas das catedrais eram desenhadas em formato de cruz Latina. As janelas altas e estreitas, com vitrais com temas religiosos cristãos, permitiam a entrada da luz natural. Havia uso excessivo de torres pontiagudas e esguias. (figuras 37 e 38 em anexo). A imponência era marcada pela verticalidade, que representava a ideia de conectar-se com Deus. (PROENÇA, 2008, p. 74 e 76).

Sobre as manifestações em estilo romântico e gótico Cotrim (2004), disserta que:

O estilo românico - floresceu nos séculos XI e XIII. Caracteriza-se por traços simples e austeros: grossos pilares, tetos e arcos em abóboda. Janelas estreitas e muros reforçados. Exemplo e a catedral de Notre Dame-La-Grande, em Poitiers. [...] O estilo gótico - o gótico se desenvolveu e predominou em países como: a França, Inglaterra e Alemanha. Distingue-se do românico por sua leveza, elegância e traços verticais. Nas construções góticas, as janelas, ornamentadas com vidros coloridos permitiam boa iluminação interior e as altas e angulosas abóbodas eram apoiadas em longos pilares. As obras mais representadas são as catedrais. (COTRIM, 2004 p.119).

O principal legado desta geração foi à arquitetura imponente. Além dos avanços grandiosos do uso matemático e geométrico. O uso excessivo da cor dourada, as abóbodas com traves e suportes externos, chamados arcobotantes utilizados nas catedrais e a busca da verticalidade tornaram-se símbolos de orgulho cívico. A beleza das igrejas inspirava a meditação e a elevação da fé.

2.6 UMA ABORDAGEM HISTÓRICA DO DESENHO NA IDADE MODERNA NO RENASCIMENTO E IDADE CONTEMPORÂNEA ATÉ O SÉCULO XXI

A Idade Moderna surgiu por volta do século XV na Itália. Teve seu primeiro momento com o período renascentista entre os séculos XV e XVI. O ideal de uma civilização nova ou novo modelo que se estendeu até meados do século XIX. . (PROENÇA, 2008, p. 92).

Os primeiros registros da Idade Moderna foram escritos no início do século XV com o renascimento, que durou até o fim do século XVI, com a tomada de Constantinopla pelos turcos otomanos, no início da Revolução Francesa. Também neste período marca-se o início da Idade Contemporânea, por volta de 1789. “A Idade Contemporânea começa cronologicamente com a agitação social que vai desembocar na Revolução Francesa de 1789”. (RIDEEL, 2011, p. 51).

A Itália concentrava os maiores legados da história e da arte, tornou o berço do movimento moderno, época de transição do domínio feudalista para o capitalista, que fortaleceram os impérios monarcas, e seus reis. Os possíveis efeitos desse movimento desenvolvem-se nas artes, na ciência, na economia e na política, fazendo adormecer os pensamentos medievais e consolidar de vez o pensamento moderno.

De acordo com Rideel (2011), os efeitos das transições sociais, econômicas e culturais refletiram positivamente na consolidação do pensamento moderno, mas:

A Itália perderia o rumo da história, fragmentada em pequenos estados, dilacerada pela rivalidade e múltiplos conflitos internos, mas ainda assim, admirada pela capacidade artística- literária. A região da Alemanha a descentralização feudal persistia, com um poder real fraco, pois o imperador era escolhido “pelos eleitores”. [...] Finalmente o milenar Império romano exauria seus últimos suspiros ante o avanço dos muçulmanos. O imperador bizantino via reduzido seu domínio apenas à capital, Constantinopla, finalmente tomada pelos turcos em 1453. (RIDEEL, 2011, p.42)

Nestes tempos difíceis, percebe-se que a maior preocupação, era harmonizar as relações entre a fé e a razão. Formando uma nova geração de homens pensadores, capaz de desenvolver o pensamento humanista e moderno. Este pensamento surgiu da elite, formada por intelectuais ricos. A concepção de cultura e a religião integraram-se, formando uma corrente de pensamento novo, foi a principal premissa do período renascentista e do antropocentrismo, que nasceu em oposição ao teocentrismo da extinta Idade Média.

Giovanazzi (2014, p. 06-07) afirma que: O Renascimento marca o início da Idade Moderna. O início do desenvolvimento comercial e geográfico e a agitada atividade cultural no Ocidente, sobretudo, no século XV, faz surgir o movimento intelectual centrado no homem. Essa mudança de mentalidade pode ser percebida nos humanistas, que buscaram na Antiguidade recuperar a cultura greco-romana, que representava para eles um exemplo ideal de civilização consolidada. Desenvolvem-se as artes plásticas e a cultura sob uma nova perspectiva o Renascimento Cultural, que deram início ao desenvolvimento renascentista científico em áreas como: Astronomia, Engenharia, Matemática, Anatomia, Biologia, esta fase marcou a humanidade. Os princípios da matemática da geometria e do desenho surgem uma nova era que ficou conhecida com técnica-científica. Um dos maiores símbolos deste pensamento moderno renascentista é o desenho do Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci (figura 39 em anexo). (COTRIM, 2004, p. 152).

Sevcenko, (1985), sobre este período, afirma que:

O período de grande inventividade técnica estimulada e estimuladora do desenvolvimento econômico. Criaram-se novas técnicas de exploração agrícola e mineral de fundição e metalurgia, de construção naval e navegação, de armamentos e de guerra. É o momento de invenções da imprensa e de novos tipos de papel e de tintas. (SEVCENKO, 1985. p. 12)

Segundo Cotrim, (2004), A arquitetura renascentista rompe com os ideais e características góticas. Retomam-se princípios clássicos, como: Arcos de plena volta, ordens clássicas, abóbadas, cúpulas e pinturas nas paredes, pisos e teto, (figuras 40, 41 em anexo). Busca por proporções ideais, com formas equilibradas e simétricas. Grandes inovações foram desenvolvidas pelos artistas renascentistas.

Segundo Proença, (2008, p. 96) e Cotrim, (2004, p. 152) Podemos citar as principais técnicas de desenho e pintura deste período, como:

Óleo sobre tela. Conhecida como a pintura têmpera. Eram utilizados pigmentos em pó misturados com ovos, sobre uma base de madeira. O mineral era moído, misturado e aplicado sobre a tela. Permitiam desenhos e pinturas com tonalidades suaves, formas em três dimensões e vasta gama de cores.

A perspectiva. Método de desenho onde se cria uma ilusão de profundidade em uma superfície plana.

A técnica de luz e sombra. Inspirado nos efeitos da luz e da sombra que temos na natureza. Criaram, por meio do desenho, os mesmos efeitos com tonalidade entre preto, branco e cinza, que parecem emergir com as cores das áreas mais escuras, produzindo na superfície plana, a ilusão de um relevo escultural, modelando formas em tela e paredes etc.

Configuração em pirâmide: Retratos agrupados horizontalmente no primeiro plano da pintura deu lugar à “configuração piramidal”, e tridimensional.

O Renascimento floresceu o conceito de criação formal e individual dos artistas, valorizando cada estilo num ideal de modernidade e contemporaneidade, empregados nas artes plásticas, na arquitetura e nas esculturas, Além disso, influenciou o surgimento do urbanismo no século XIX. No mesmo período são desenvolvidas técnicas de desenhos que predominaram durante o renascimento, seguiram por diversos períodos artísticos que fundamentaram a arte moderna e contemporânea. Alguns exemplos podem ser destacados:

O uso das linhas horizontais e verticais, formas geométricas simples, a padronização de uso das cores tanto nas construções, arquitetônicas quanto na produção das artes, tiveram fortes influências do renascimento, durante o período moderno e se estendeu na idade contemporânea, ver (figuras 42, 43, 44, 45, 46, 47,48 e 49 em anexo), lei da proporção humana, conforme o desenho de Leonardo da Vinci, (o Homem Vitruviano).

Na Idade Contemporânea, pode-se perceber o desenho: Nas áreas das ciências humanas, exatas e sociais, como: a arquitetura e urbanismo, as engenharias e o design, a literatura, o cinema, a fotografia, a moda, a publicidade e propaganda, os games, o desenho animado, as gravuras, a história em quadrinhos, no grafite as artes plásticas em geral.

3 DESENHO A MÃO LIVRE - CROQUI NO PROCESSO CRIATIVO

Para uma criança desenhar é natural. Ela não tem medo, se expressa através de traços livres, para o adulto às são vezes ilegíveis, o que passa em sua imaginação. Não existe medo, nem do desenho nem das críticas. Existe orgulho, de sua obra de arte. Essa leveza vai desaparecendo junto com a falta de estímulo nos demais anos de sua vida. Quando entra na escola, nos primeiros anos de alfabetização, ainda consegue-se perceber o uso do desenho como método de aprendizagem. Conforme se passam os anos escolares esse tipo de vocabulário vai sendo deixado de lado. Desenhar com forma expressão e linguagem vai desaparecendo de forma natural na fase adulta. Pela falta de estímulo ou pela suficiência encontrada na comunicação pelo formato verbal e, ou, escrito. O adulto, ingresso no ensino superior, em especial nas áreas das artes, *design* e arquitetura e afins defronta-se com a necessidade de comunicar-se pela imagem, pelo desenho.

O estudioso do desenho, Philip Hallwel (2012), no livro “A mão livre, a linguagem e as técnicas de desenho” Relata a dificuldade em encontrar livros que teorizam o desenho. Apon-ta que para descobrir e aprimorar-se nas técnicas de desenho teve que, além de conversar com amigos da mesma área, estudar os desenhos dos grandes mestres por meio do redesenho. Na tentativa de responder a pergunta: O que é o desenho? Para o estudioso Hallwel, (2012). “De-fine-o como a interpretação de qualquer realidade, visual, emocional, intelectual, etc., através da representação gráfica.”

O desenho de observação, sobretudo é um meio para se adquirir o domínio sobre os fundamentos do desenho (que não são regras), sobre a percepção visual e sobre o espaço no qual se desenvolve a obra de arte, seja ela bi ou tridimensional, e leva-nos a conhecer todos os elementos que compõem a linguagem gráfica. É um meio para se conhecer a linguagem da arte visual, através de uma investigação da realidade plástica a nossa volta, e para que cada um conheça sua própria maneira de lidar com esta linguagem. (HALLWEL, 2012, p. 9)

Pensando no desenho como uma linguagem visual, não há uma lei evidente para caracteriza-lo. Wong, (2010, p. 41) disserta que este “constitui a melhor expressão visual possível da essência de algo, seja uma mensagem, seja um produto”. Como expressão do pensamento, tem um propósito pratico que seria elucidar uma ideia de forma gráfica. Eluf, (2008) afirma que:

O desenho é o modo imediato de registro do nosso olhar. Por meio dele, interpreta-mos o que vemos o que sentimos e nossa relação com o mundo. Por meio dele, dis-tinguimos as coisas, aprendemos a amá-las. É onde o pensamento do artista se mate-rializa, organiza expressa e constrói. O desenho como meio de conhecimento, de apropriação, de comunhão. É a figura do desejo: desejo inconsciente de expressar algo indizível (ELUF, 2008, p. 05).

Nas atividades que tem como foco a criação, o croqui vem em formato de processo. Ele precede ao produto. É posterior a ideia. É matéria, quando em formato de desenho no papel. Gesto traçado que impulsiona a ideia; gerando gradativamente respostas a um problema dado, que necessita da criação – criatividade para ser solucionado. Dentro do curso de Arquitetura e Urbanismo enquadra-se como procedimento didático, não verbal, vocabulário distinto, porém essencial, com a finalidade de expressar ideias com propósito de projetar. Conforme Robbins, (1997), o desenho:

Tem papel fundamental na tarefa de projetar. Tanto pela possibilidade de representação que ele oferece, quanto pela possibilidade de comunicação gerada por ele. Os desenhos, ao serem constituídos de matéria, significam a representação fenomenológica de uma prática conceitual. Eles são uma representação, ao mesmo tempo, de uma ideia e de uma ação. Eles são, de forma antagônica, um objeto mudo e uma forma de discurso social. Significam, ao mesmo tempo, um instrumento cultural e social. Os desenhos são utilizados como ferramenta para conectar as criações da imaginação arquitetônica com a produção material da arquitetura. (ROBBINS, 1997 p.30).

É por meio desse formato, que os estudantes conversam e argumentam com o seu professor e colegas na academia. Expressam suas ideias, recebem orientações, até chegar a um produto satisfatório. Durante o tempo de aprendizado, o exercício de projetar arquitetura é apenas conceitual, pois o que se pensa, como forma arquitetônica gerada nas disciplinas de projeto não será construído; o desenho nesse momento é o único formato material pelo qual se pode ver a evolução da ideia até o produto final do aluno, projeto arquitetônico ou urbano.

4 CROQUIS DO QUOTIDIANO: BASE PARA AS DISCIPLINAS DE PROJETO ARQUITETÔNICO E URBANO

4.1 CROQUIS DE COSTUMES – REVISÃO E INTERPRETAÇÃO DO TEXTO ‘O PINTOR DA VIDA MODERNA’.

Charles Baudelaire (1996), teórico da arte francesa, reconhecido como pai da poesia moderna, apresenta em sua obra, uma percepção do real, do cotidiano; se esquivando do excesso de subjetividade influenciou de forma profunda, as artes plásticas do século XIX. Expõe-se em seu livro “Sobre a modernidade” algumas características dos croquis de costumes, como forma de representação gráfica do momento modernista.

Em “O pintor da vida moderna”, Baudelaire (1996) destaca a beleza particular das obras dos artistas considerados menores, aqueles que abraçavam a pintura dos costumes. Que representavam o presente, teorizando “o belo” de forma diversa as teorias clássicas de perfeição, mas harmonizando-o e relacionando-o a história. O movimento da vida ordinária toma conta da arte, tornando-se dicionário da mesma. O croqui de costumes aparece nas obras de gênios como Constantin Guys, Daumier, Gavarni. “Observadores, *flaneur*, filósofos”, poetas da circunstância.

Sobre Guys, Baudelaire descreve: (1996, p. 16) “Um Homem do mundo, homem do mundo inteiro. Obcecado pelas imagens que lhe povoavam o cérebro. Desenhava como um bárbaro. Como uma criança, inebriado. Gênio latente habitando tenebrosos esboços.” Desposava a imagem quotidiana através de seus croquis de viagem (diários gráficos) como correspondente do jornal inglês (*Illustrated London News*). Em anexo, ilustrado esse momento, a (Figura 50 em anexo) é um belo croqui de viagem feito por Guys na França. Não menos importante, também a (Figura 51 em anexo), croqui quotidiano de Gavarni.

De forma mais generalizada, estes artistas do quotidiano, são considerados como “crianças”, cuja capacidade de se interessar pelas coisas triviais é vital, inebriada, sem limites, corajosas. Cujas Impressões vivas se , encanta com a novidade.

A multidão é seu universo, como o ar é dos pássaros, como a água, o dos peixes. Sua paixão e profissão é desposar a multidão. Para o perfeito *flaneur*, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. Estar fora de casa e, contudo sentir-se em casa onde quer que se encontre; ver o mundo, estar no centro do mundo, eis alguns dos pequenos prazeres desses espíritos independentes, apaixonados imparciais. (BAUDELAIRE, 1996, p. 20)

Essa busca de poesia no cotidiano, Baudelaire chama de Modernidade. A mesma que Berman (1986) disserta em sua obra “Tudo que é sólido se desmancha no ar”, onde em meio à frivolidade das coisas há uma esperança de arte evidenciada em um novo contexto da busca por uma identidade, que de certa forma se aquieta quando debruçada na vida trivial. As pinturas são feitas de forma que se apresentem “dignas de se tornarem antiguidade”. Esclarece Baudelaire (1996, p. 26): Se um pintor, medíocre, inspira-se (é a expressão consagrada) em uma cortesã de Ticiano ou de Rafael (renascentistas), é muito provável que fara uma obra falsa, ambígua e obscura, que abandone a memória do presente. Causa prejuízo ao valor histórico da obra. Há de se prevalecer, portanto, a obra do verdadeiro, do diário, do presente.

4.2 DIÁRIOS GRÁFICOS – CONCEITO, POÉTICA E EXEMPLOS.

Conceitualmente são cadernos de desenho, tendo como suporte o papel, que captam de forma gráfica o cotidiano. Diariamente. Nestes, os desenhistas buscam documentar, de forma expressiva, viagens, experiências, esboçarem ideias, memórias, recordações. Uma compreensão pessoal do mundo e do próprio autor, por meio de um registro em uma época específica. No geral, os registros são feitos a lápis, canetas diversas, aquarelas e colagens. De acordo com Castral e Tiberti (2012), afirma que:

Os Diários Gráficos são como que repositórios e laboratórios de ideias e experiências – uma espécie de ateliê portátil. Uma das características mais notáveis dos Diários Gráficos é que eles são um registro: um suporte para a memória de seu autor (registramos aquilo que não queremos esquecer, por ter alguma importância específica) e também são registros para a posteridade, ajudando-nos a entender como uma pessoa (ou uma sociedade) compreende e vê o mundo em diferentes épocas. (CASTRAL e TIBERTI, 2012, p. 3).

No ensino superior, mais especificamente nas disciplinas que incluem o desenho livre na sua ementa, os diários gráficos são apresentados aos estudantes. Ultimamente tem sido utilizado como recurso didático, não como exigência, mas como complementação e momento de experiência pessoal. Vem como acréscimo a disciplina e reforço na intenção de fazer do ato de desenhar uma ação cotidiana, livre e prazerosa aos alunos. Nesse formato os discentes ficam libertos, mais propensos a se imbuírem da criatividade, nos exercícios de projeção, na geração de soluções inovadoras, distensionando o ato criativo nas disciplinas de projeto.

Demonstrando de maneira didática a figura a baixo é um exemplo de diário gráfico: Desenho-croqui, de observação da paisagem urbana, retratada no papel, em tempo real.

Figura 52- Diários gráficos

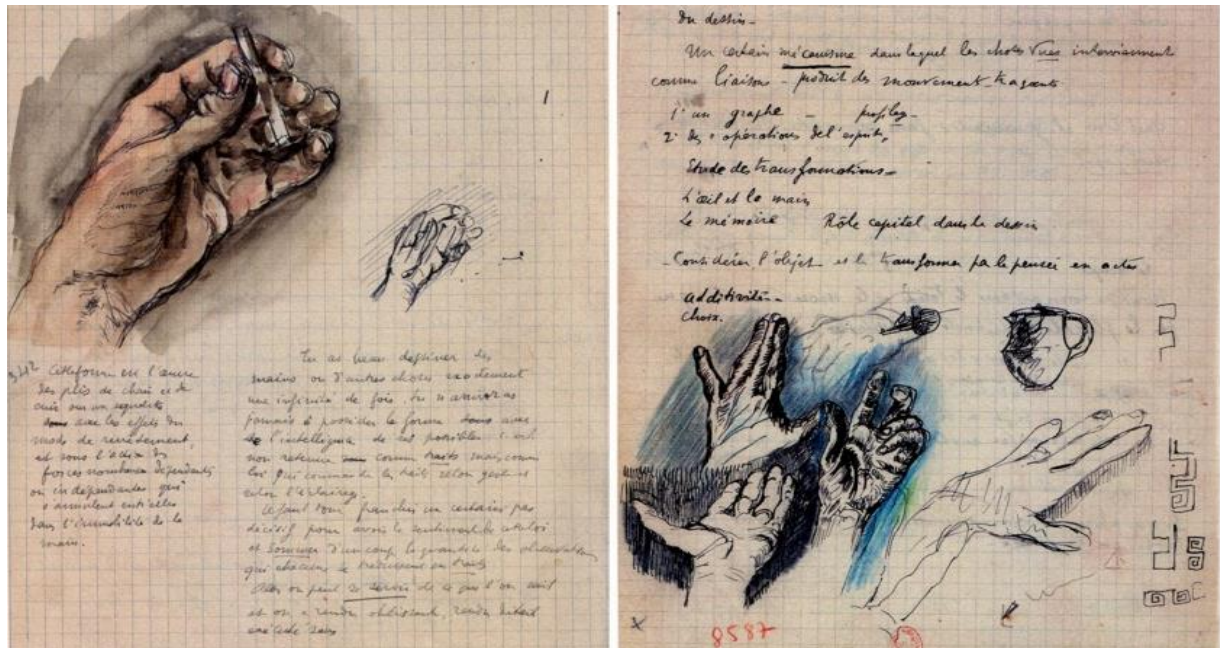


Fonte: Fernando Teixeira, (2010).

Na imagem acima percebem se o registro de ideias, na pagina da direita representada por meio de desenhos diversos, feitos a grafite. Gestos poéticos podendo representar algum pensamento ou sentimento. Já à esquerda vemos um registro do cotidiano; um desenho de observação, um croqui de um espaço público, feito a grafite e tratado com a técnica de aquarela. Muito comum neste tipo de registro. Na figura a seguir, é possível ver o estudo da forma, das mãos no caso, possivelmente para uma pós-produção artística ou científica.

Analisando visualmente a (Figura a seguir), nota-se, que junto dos desenhos existem relatos em forma de textos e frases alinhadas aos desenhos, possibilitando uma melhor compreensão das ideias, ou possíveis mensagens desdobradas pelo autor.

Figura 53. Diário gráfico.



Fonte: Paul Valéry (1945).

O caderno torna-se um excelente lugar de expressão livre, onde cabem pensamentos, registro de memórias, desenvolvimento de ideias. Castral e Tiberti (2012, p. 11), o revelam como “resultado de uma busca de uma intencionalidade no olhar”; representação real e construção de um discurso pessoal sobre uma dada realidade. Para o curso de arquitetura e urbanismo, são como suporte pessoal, onde o aluno passa construir e registrar seu olhar sobre a paisagem urbana que o rodeia. Apoio importante para as disciplinas de cunho urbano.

4.3 MOVIMENTO “URBAN SKETCHERS” – DESENHISTAS URBANOS E SUA PRODUÇÃO COMO DISCURSO GRÁFICO.

Tomas Thorspecken (2014, p. 130): menciona que o *urban sketing*, desenho dos espaços urbanos, é um movimento de massa, onde pessoas se unem se propondo a relatar a realidade criativamente. Contar histórias, combinando uma ampla capacidade de observação, a maestria no uso de materiais e técnicas gráficas.

Podemos apreciar os *Urban Sketchers*, ou desenhistas urbanos. Como exemplo verossímil da corrente gráfica de representação quotidiana, por meio de registros gráficos locais. Estes captam e anotam por meio de desenho de observação a mão livre, imagens urbanas.

Encontram-se pessoalmente e virtualmente a fim de produzir e compartilhar seus desenhos de locação do primeiro encontro brasileiro, (figura 54 em anexo). O movimento foi criado pelo jornalista Gabriel Campanário em 2008. No blog *Urban Sketchers Brasil*, encontra-se o manifesto criado por Campanário que rege, como elemento agregador, este movimento:

1. Nós fazemos desenhos de locação, através da observação direta, seja em ambientes externos ou internos.
2. Nossos desenhos contam histórias do dia a dia, dos lugares em que vivemos, e para onde viajamos.
3. Nossos desenhos são um registro do tempo e do lugar.
4. Nós somos fiéis às cenas que estamos retratando.
5. Nós utilizamos qualquer tipo de técnica e valorizamos cada estilo individual.
6. Nós nos apoiamos e desenhamos juntos.
7. Nós compartilhamos nossos desenhos on-line.
8. Nós mostramos o mundo, um desenho de cada vez. (blog *Urban Sketchers Brasil*)

O movimento, como um relato do espaço urbano, vem apoiar a importância do uso dos diários gráficos. Vêm, entusiasmado, evidenciar a presença do desenho livre em suas diversas vertentes, formatos e materiais nos dias de hoje. Mostra o diálogo da tecnologia com a expressão artesanal, quando do compartilhamento *on line* das percepções individuais.

A (figura 55 em anexo), é um croqui da correspondente Irmgard Schanner, de São Paulo-SP. Desenho feito em sete de maio de 2016. Um desenho de observação feito no Memorial da América Latina. Linhas em caneta nanquim e tratamento a cores em aquarela.

No momento que o artista sai do estúdio, e passa a registrar a vida que vê, torna-se um repórter cidadão. Assim como o pintor da modernidade, de Baudelaire (1996), no momento em que se põe de frente a circunstâncias reais, além de registra-las, passa a fazer parte delas. Fazer parte desse contexto particular. Esboça por meio de seus croquis a poética incrustada no presente. Desacelera seu ritmo em função de percebê-la. Acalma-se diante do turbilhão da vida moderna, reflete, aprende, contribui, deixa respostas e interrogações ecoando nos desenhos.

Um exemplo da diversidade de desenhos que podemos encontrar dentre todos produzidos no primeiro encontro nacional do *Urban Sketchers Brasil*, acontecido em abril de 2016, na cidade de Curitiba pode ser contemplado no croqui do correspondente André Coelho, feito em um diário gráfico. Utiliza marcador preto, caneta nanquim e caneta branca, ver (figura 56 em anexo). Em um dia de encontro, os participantes se reúnem em um local escolhido, desenham com técnica livre, posteriormente expõem suas produções e se deliciam apreciando os croquis alheios. A (figura 57 em anexo). É um momento de troca de experiências propício para a interação. Para os estudantes do curso de arquitetura, bem como os docentes, participativos no movimento, é um prazeroso momento de aprendizagem, contribuição e suporte para a presença do desenho como prática de percepção cotidiana no curso.

4.4 A UTILIZAÇÃO DOS CROQUIS E DIÁRIOS GRÁFICOS COMO APOIO NA PRODUÇÃO DE PROJETOS ARQUITETÔNICOS NA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO.

É inteligente utilizar em benefício da aprendizagem o desenho de croquis, utilizando a mão como ferramenta de modelado, transmissão de ideias, método de percepção visual para a compreensão e senso de proporção, espaço, volumes, planos. Elementos essenciais para a concepção de um bom projeto. Dominando estes elementos o aluno terá subsídio para conceber de forma criativa, não sendo dominado pelo medo ou tolhido pela dificuldade de representar de forma gráfica suas ideias.

No exercício de sua profissão como docente na área de ensino do desenho de observação, Hallawell (2012). Percebe que:

Havia uma crescente tendência de confundir o academicismo com o exercício do desenho de observação e o desenho realista. Esta confusão fez com que se estabelecesse o conceito de que o desenho de observação inibe a criatividade. O que perdem com esta atitude, são exatamente, os meios para desenvolver. [...] O desenho de observação, repito, é um meio para se dominar o desenho, e é somente dominando o desenho que se consegue fazer uma arte completamente livre, onde as soluções são por opção e não por exclusão. (HALLAELL, 2012, p.9)

A (figura 58, em anexo), é um exemplo clássico do desenho como percepção e estudo de um edifício. Trata-se de uma planta e uma perspectiva interna de uma “terma” romana (local destinado a banho público). Croqui feito por Le Corbusier, grande nome da arquitetura modernista, em uma viagem denominada “*Voyage d Orient*”; entre 1910 e 1911.

Sobre o desenho de Le Corbusier, Salavisa (2006), descreve:

Trata-se de um desenho esquemático, com uma grande economia de meios e simplicidade formal, feito num tempo muito breve, com grande apoio da palavra escrita a fim de evitar ambigüidades nos conceitos que se pretendem definir, e ainda o uso de alguns sinais tais como setas, linhas a pontilhado ou outro tipo de convenções que representem percursos, itinerários ou qualquer outra coisa que se pretenda indicar. (SALAVISA, 2006, p.1).

Pressupõe-se que a melhor forma de se reconhecer um bom projeto é através da sua apresentação de forma clara. Sem possibilidade de dúvida sobre detalhes de sua concepção como um todo. A maneira concreta de demonstrar, tanto a concepção de ideias quanto o produto final de um projeto é pelo desenho.

Remetendo esta lógica para o curso de Arquitetura e Urbanismo, encontra-se uma resistência por parte de alguns alunos em utilizar da técnica de desenho de observação a mão livre.

“Método que particularmente para os arquitetos, assim como para os desenhistas e artistas em geral, é necessidade de primeira magnitude a comunicação” (DOMINGUEZ, 2011, p.9).

Por ser a primeira e mais pura forma de expressão projetual, o desenho traz uma abordagem mais cativante e lúdica, que facilita a fluidez das ideias e vai, aos poucos, dando forma a um leque de diretrizes, sem, contudo, engessar uma forma ou uma ideia. A (figura 59 em anexo) exemplifica uma ideia, demonstrada por meio de desenho, do partido arquitetônico apresentado para um concurso em formato de croqui.

Grande parte da nova geração de acadêmicos ingressos no curso de arquitetura e urbanismo, esta imbuída de técnicas computacionais que possibilitam uma maior rapidez no processo de comunicação, interação e representação. Com o advento de inúmeras técnicas gráficas de desenho computadorizado, o desenho a mão livre é um facilitador à percepção da arquitetura e da paisagem urbana, garantindo total “liberdade de expressão” e de discurso.

4.5 DESENHO COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NAS DISCIPLINAS DO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO.

As disciplinas curriculares do curso de arquitetura e urbanismo, apesar de apresentadas de forma individual, ou seja, como unidade de créditos específicos em cada semestre, foram pensadas a fim de formarem profissionais com um conceito multidisciplinar. Agregando diversos conhecimentos em função de atuarem na cidade.

O desenho, como método de compreensão e expressão do espaço urbano e arquitetônico permeia em praticamente todas as disciplinas curriculares do curso aqui tratado. Nas disciplinas teóricas é utilizado especialmente por meio de exercícios de análise gráfica. Já nas de cunho projetual é o meio de criação e expressão de ideias.

Variados tipos de desenhos constituem o processo de projetar até se chegar ao produto final da produção arquitetônica. Dentre eles podemos citar os croquis, desenhos de apresentação, projetos preliminares, projetos executivos, projetos *as built* (digitais ou não). Vale ressaltar, que o desenho aqui tratado é o desenho a mão livre, em formato de croqui. Relacionado com o ato projetual.

Para se chegar ao ato de projetar existe um caminho a ser percorrido. Nesse caminho encontram-se algumas etapas fundamentais. Primeiramente escolhe-se um tema a ser projetado. Dentro do tema, o aluno deve buscar projetos de referência para produzir estudos de caso que irão servir de embasamento teórico para as demais etapas. A partir desse estudo conceitua-se o tema, caracteriza-se o usuário, as funções do projeto, o programa arquitetônico, di-

mensionam-se os ambientes a serem projetados. Formatos estes estudos, aliando-os a escolha do terreno, a leitura do clima, a cidade, o entorno do terreno e as legislações. Inicia-se a adoção do conceito e do partido do novo projeto arquitetônico, que se pretende criar.

O aluno é apoiado pelo desenho, em praticamente todas as fases deste caminho de projeção. Nos estudos de casos, que são adotados como referencial de projeto modelo. Nesta etapa são necessário a produção de análise gráfica dos projetos, por meio de intervenções de imagens impressas e croquis livres, permitindo leituras pessoais. Chegando à etapa de adoção de um novo conceito e partido arquitetônico, o desenho evidencia-se como ferramenta de expressão de ideias, sem engessa-las, dando fluidez a novas concepções formais aliadas aos conhecimentos anteriormente adquiridos. Serve como método de projeção e instrumento de simulação. Fica evidente a significação do desenho como forma de pensamento, representação, discurso.

Na (figura 60 em anexo), que se trata de uma montagem de croquis e fotografias da Estação Ferroviária de Lion, do Arquiteto Santiago Calatrava; podem-se identificar croquis conceituais demonstrando as ideias iniciais, o processo de abstração formal até se conceber a ideia final do projeto, está, evidenciada pelas imagens reais da produção arquitetônica.

Gouveia (1998, p. 30), afirma que “o desenho é uma forma objetiva de transcendência da situação imediata, que em arquitetura significa projeto. O arquiteto cria um espaço não existente, transcende-se para aquele espaço-tempo imaginário de forma a poder concretizá-lo em projeto gráfico, para que seja construído.” Para o discente o desenho passa a ter caráter de simulação, intenção particular para uma proposta projetual, respondendo um problema específico. Resposta, em formato de projeto a um dado tema arquitetônico. A essa fase dá-se o nome de Estudo Preliminar. As (figuras 61 e 62 em anexo), de livre acesso na *internet*, são de croquis arquitetônicos para um projeto de reforma e revitalização para o Presídio Regional de Santa Maria. Concebido por estudantes de arquitetura do grupo Arquitetura de Ação Social e Ambiental (ASA). Dentro da fase projetiva de estudo preliminar, o croqui vem caracterizado com diversas formas gráficas como perspectivas, plantas, cortes, fachadas e detalhamentos. Desenhos expressivos dotados de pequenos textos, símbolos gráficos (como setas) e legendas; expondo de forma detalhada a simulação do projeto.

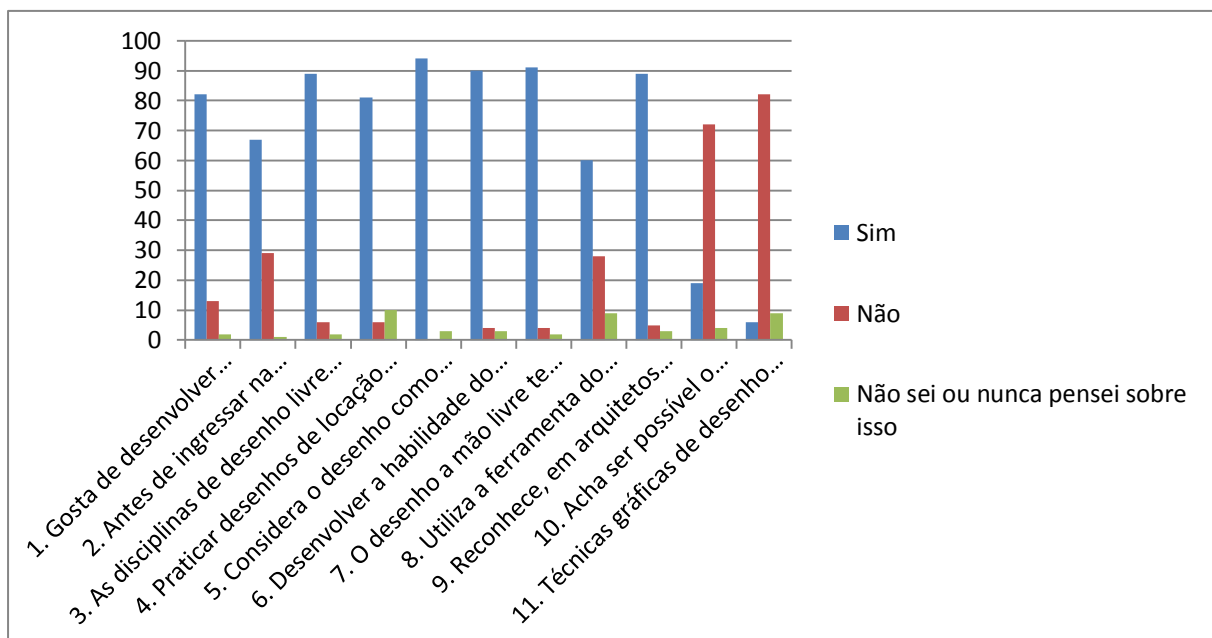
5 ALGUMAS IMPRESSÕES EM RELAÇÃO AO DESENHO UTILIZADO COMO MÉTODO DE APRENDIZADO NO CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Dentro da construção deste trabalho, o objetivo principal dos autores é evidenciar a importância do desenho como forma didática de percepção, e concepção de projetos urbanos e arquitetônicos no curso de arquitetura e urbanismo. Diante disso foi concebido um questionário, (figura 64 em anexo) utilizado como método de pesquisa, que norteia as conclusões desta dissertação.

Neste se encontram onze perguntas e três possíveis respostas para cada pergunta (sim, não, não sei ou nunca pensei sobre isso). Foi aplicado a noventa e sete alunos, cursando do primeiro ao decimo período, do curso de Arquitetura e urbanismo na Universidade Estadual de Goiás.

Abaixo são apresentados um gráfico de resultados, as 11 perguntas do questionário, as respostas obtidas e as conclusões dos autores deste trabalho. Imagem do Gráfico demonstrando a diferença entre as respostas possíveis em relação as perguntas feitas na pesquisa prática.

Figura 63. Gráfico de apresentação dos resultados do questionario aplicado na pesquisa de campo.



Fonte: Autores, Giovanna e Jessy, (2016)

Pergunta nº01: “Gosta de desenvolver desenhos a mão livre?” A maioria dos alunos respondeu o questionário de forma afirmativa. Sendo o desenho a mais assertiva resposta para desenvolver exercícios arquitetônicos e urbanos, é essencial que o aluno goste de desenhar.

Pergunta nº02: “Antes de ingressar na faculdade praticava o desenho a mão livre?” Cerca de 60% dos entrevistados responde afirmativamente. Essa condição é para o aluno, facilitadora na sua formação. Apesar de não ser conclusiva.

Pergunta nº03: “As disciplinas de desenho livre auxiliam ou auxiliaram no desenvolvimento de sua habilidade em desenhar?” Oitenta e nove, dos noventa e sete alunos entrevistados respondem de forma afirmativa a esta pergunta.

As disciplinas de desenho livre são ministradas no primeiro e segundo período do curso de arquitetura e urbanismo. Servem como pré-requisitos para as disciplinas de projeto. Auxiliam as mesmas no desenvolvimento de exercícios projetuais.

O objetivo geral destas disciplinas, de acordo com o plano de ensino de 2016, é “Proporcionar ao estudante experimentações de técnicas de desenho à mão livre, focando na linguagem gráfica como forma de conhecimento e comunicação do espaço arquitetônico, trabalhando como instrumentos de representação. O desenho de observação como registro da experiência perceptiva e a concepção espacial por meio da visão perspectiva.”. Com uma alta porcentagem de respostas afirmativas, pode-se concluir que a disciplina, que tem como base o desenho, auxilia o desenvolvimento dos alunos no curso.

Pergunta nº04: “Praticar desenhos de locação (a mão livre em espaços abertos) te facilita a perceber arquitetura e a paisagem urbana?” Boa parte das respostas é afirmativa. A esta pergunta, remetem os croquis urbanos, e diários gráficos, relatados no capítulo três desta dissertação. Desenhar o cotidiano é como relatar jornalisticamente a paisagem interação humana com urbana. A resposta ao questionário vem provar a importância desse exercício como método de aprendizagem e percepção arquitetônica e urbana.

Pergunta nº05: “Considera o desenho como uma forma de discurso?” Noventa e quatro alunos respondem “sim” para esta pergunta. Isto mostra que o desenho, para os estudantes, é o melhor meio de comunicação e linguagem. Como consequência de aprendizagem.

Pergunta nº06: “Desenvolver a habilidade do desenho livre te auxilia nas disciplinas de projeto arquitetônico?”. O resultado encontrado é afirmativo. Prova a eficácia do uso do desenho livre como meio e método, de produção de ideias, discussões e desenvolvimento de produtos arquitetônicos.

Pergunta nº07: “O desenho a mão livre te auxilia a representar suas ideias?” Resposta também positiva, afirmando que o desenho é uma metodologia eficaz no curso de arquitetura e urbanismo.

Pergunta nº08: “Utiliza a ferramenta do desenho a mão para reconhecimento e aprendizado de projetos arquitetônicos que não sejam de sua autoria?” Mais de 60% dos alunos afirmam utilizar o desenho também como forma de estudo de outros projetos.

Um dos métodos de aprendizagem e produção de projeto na vida acadêmica, especialmente nas disciplinas de projeto, onde estes são desenvolvidos, é a análise gráfica. Esta consiste resumidamente em encontrar um projeto com o mesmo tema a ser desenvolvido na disciplina, redesenhar suas peças gráficas (plantas, cortes, fachadas, perspectivas) analisando-as, compreendendo conceitos de volume, materiais, tecnologia, partido, etc. O aluno passa a alimentar seu arcabouço teórico e gráfico sobre o tema. Passa a ter condições de desenvolver de forma assertiva um novo projeto.

Pergunta nº09: “Reconhece, em arquitetos renomados, o uso de croquis como parte do processo de criação de projetos arquitetônicos?” Oitenta e nove dos entrevistados respondem afirmativamente. Reconhecer, em arquitetos consagrados como bons profissionais, o uso dos croquis como métodos de projeção impulsiona os alunos a fazerem uso do desenho. Confirma a relação da metodologia com a produção de bons projetos.

Pergunta nº10: “Acha ser possível o desenvolvimento de um bom projeto arquitetônico somente com o uso de programas computacionais, isto é, sem a utilização do desenho a mão em nenhuma das fases de projeção?” Uma pequena parte dos entrevistados, dezenove alunos, afirmam não ser necessário o uso do desenho. A maioria, porém, reconhece a impossibilidade de se conceber um bom projeto sem o uso do desenho.

Pergunta nº11: “Técnicas gráficas de desenho computadorizado te garantem total liberdade de expressão gráfica durante seu processo de criação?” Oitenta e dois alunos respondem de forma negativa. Apontando e reafirmando que a técnica do desenho livre, torna o processo criativo mais fluído, menos engessado, ajudando, de forma fluída, na concepção de respostas criativas e eficazes para problemas arquitetônicos ou urbanos.

Diante das respostas obtidas, pode-se considerar que a maioria dos alunos entrevistados tem consciência da importância do desenho livre como método de concepção e comunicação nas disciplinas curriculares do curso de arquitetura e urbanismo. Há de se perceber que grande parte dos discentes chega à academia com uma relação positiva e aberta ao desenho, o que facilita a inclusão desse método de ensino nas atividades do curso. Impressiona-se finalmente a relação do desenho com a ação de se projetar. Impessão do presente momento, possivelmente apropriada a prática docente do futuro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se considerar que, ao longo da discussão apresentada, consegue-se primeiramente esclarecer aos leitores do que se trata o croqui, objeto de estudo. Na oportunidade são apresentadas algumas manifestações desse objeto ao longo da história da humanidade. Foi esclarecida a maneira pela qual essa linguagem gráfica é utilizada como método de aprendizagem nos cursos de arquitetura e urbanismo.

Fazer uma leitura dos croquis do cotidiano e dos diários gráficos ajudou a alimentar a percepção de que o desenho livre pode impulsionar de forma didática, e não menos poética, os alunos a responderem a atividades acadêmicas ligadas ao processo criativo de forma assertiva e distensa.

Como resultado da aplicação do questionário aos alunos de arquitetura e urbanismo da Universidade Estadual de Goiás obtiveram-se algumas impressões. A maior parte dos entrevistados percebe o croqui como um método facilitador da compreensão do ambiente urbano e dos processos de criação nas disciplinas de projeto. Compreende que na produção de exercícios projetuais com uso dos croquis é fundamental.

Há de se refletir que em meio a grandes transformações tecnológicas e computacionais, o desenho ainda é a forma mais rápida, e eficaz para transformação de um pensamento em resposta gráfica urgente. Ele proporciona excelentes resultados no processo ensino aprendizagem, das disciplinas gráficas e de projeto no curso de arquitetura e urbanismo. Apoiar o processo de criação e entendimento do mundo de forma fecunda, tranquila e eficiente.

O trabalho vem contribuir e apoiar docentes atuantes na área de ensino do desenho livre e de processos criativos em diversas áreas de atuação, dando ênfase a aqueles atuantes nas faculdades de arquitetura e urbanismo. Sugere o croqui como tema a ser aprofundado sendo um surpreendente método pedagógico de percepção e aprendizado. Servirá como guia e contribuição a discussões posteriores sobre o tema.

REFERÊNCIAS

- BERMAN, M. **Tudo que é sólido desmancha no ar – A aventura da modernidade**. São Paulo: Editora Schwarcz Ltda. 1986.
- BRIOSCHI, G. **Livro Arte hoje** -7ª série, edição reservada, editora FTD S.A, São Paulo SP. Ano 2003.
- BAUDELAIRE, C. **Sobre a Modernidade. O pintor da vida Moderna**. São Paulo: Editora Paz e Terra S.A., 1996.
- COTRIM, G. **História para o Ensino Médio, Brasil e Geral**. Volume Único 3ª edição editora Saraiva São Paulo-SP 2004.
- CASTRAL, P. C. TIBERTI, M. S. **Diários Gráficos: Representações do cotidiano através da colagem**. Florianópolis, 2012.
- CAMPANÁRIO, G. **Blog Urban Sketchers Brasil**, criado em 2008. Disponível em: <http://brasil.urbansketchers.org/p/sobre-o-urban-sketchers-br.html>. Acessado em 7/11/2016
- DOMINGUES, F. **Croquis e Perspectivas**. Porto Alegre: Masquatro, 2011.
- ELUF, L. (org.). Malfatti, A. **Coleção cadernos de desenho**. Campinas-SP: Editora da Unicamp, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008.
- GOMBRICH E. H. **A História da Arte**. Livros Técnicos e Científicos. Rio de Janeiro: Editora S. A. - LTC 1999.
- GIOVANAZZI, M. Cristina P. M. Renascimento: **Uma Ruptura Medieval ou Continuidade Moderna?** História, Imagem e Narrativas, n. 18, p. 1-12, 2014.
- GOUVEIA, P. S. **O croqui do arquiteto e o ensino do desenho**. Tese de doutorado. São Paulo: FAU USP, 1998.
- HALLWELL, P. **A Mao Livre: a linguagem e as técnicas de desenho**. São Paulo: Melhoramentos, 2006.
- MOTTA, F. **Desenho e emancipação**. In: Sobre o Desenho. São Paulo: FAUUSP, 1975.
- PROENÇA, G. **História da Arte**. 17ª edição. São Paulo SP: Editora Ática, 2008.
- RIDEEL, Equipe. **Best-seller Pesquisas**. Diretrizes do MEC para o NOVO ENSINO MÉDIO. Censo 2010. 2ª edição, Editora Rideel, São Paulo –SP, 2011.
- REGAL, P. H. A prática gráfica do croqui e a criatividade. **Revista Educação Gráfica**, Bauru, n.7, 2003, p.19-32.
- ROBINS, E. **Why architects draw**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 1997.

SALAVISA, E. Le Corbusier. **Diário de viagem e arquitetura**. Portugal: Revista B D Jornal, 2006. Blog *Urban Sketchers* Brasil <http://brasil.urbansketchers.org/p/sobre-o-urban-sketchers-br.html>

SEVCENKO, N. **O Renascimento**: os humanistas, uma nova visão de mundo: A criação das línguas nacionais: a cultura renascentista na Itália. São Paulo: Atual, 1985.

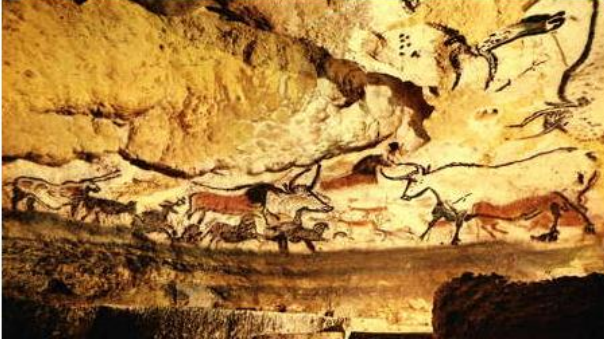
THORSPECKEN, T. **Urban Sketching. Guia completo de técnicas de desenho urbano**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ANEXOS

ANEXO DE FIGURAS DE DESENHOS NA PRÉ-HISTÓRIA

Figura 01. Pintura rupestre proveniente da sala dos touros, na caverna de Lascaux, na região de Dordogne-França.



Fonte: Pinterest, (2017)

Figura 02. Os Bisontes. Pintura rupestre encontrada numa das grutas de Altamira, nas Espanha.



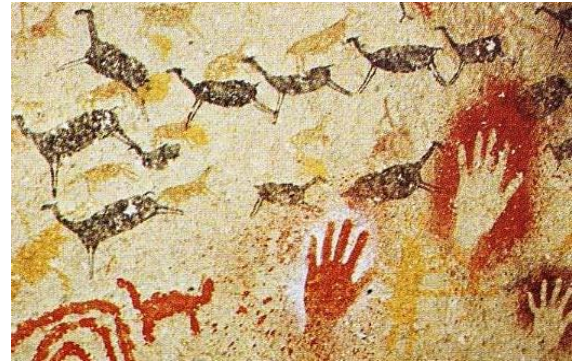
Fonte: Pinterest (2017).

Figura 03 Símbolos e signos geométricos, animais e rituais humanos na Pintura rupestre encontrada na serra Azul, Guaviare na Colômbia.



Fonte: Alami (2017).

Figura 04. Mãos em negativo e animais. Caverna de Lascaux, Na região de Dordogne - França.



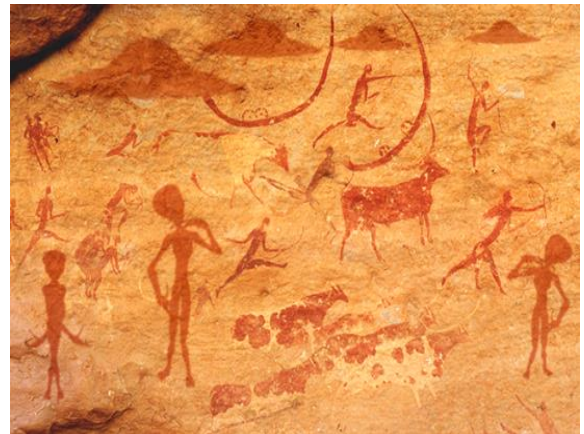
Fonte: Pinterest, (2017).

Figura 05. Desenhos de símbolos figuras de animais e homens. Pintura rupestre encontrada na região do nordeste brasileiro.



Fonte: wordpress (2011).

Figura 06. Pintura rupestre representando o momento da caça de animais, encontrada na caverna de Tassili N' Ajjer, Argélia.



Fonte: Pinterest (2017).

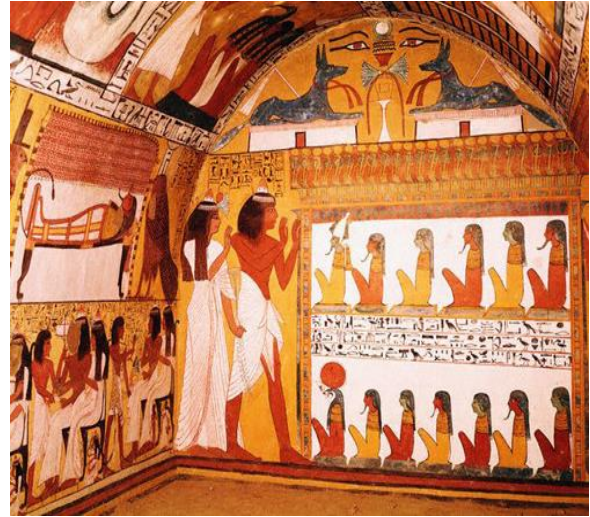
ANEXO DE FIGURAS DO DESENHO NA CIVILIZAÇÃO EGÍPCIA

Figura 07. Pintura de hieróglifos, cena de rituais de homenagens na Tumba de Hunefér, (XIV Dinastia) Livro dos Mortos.



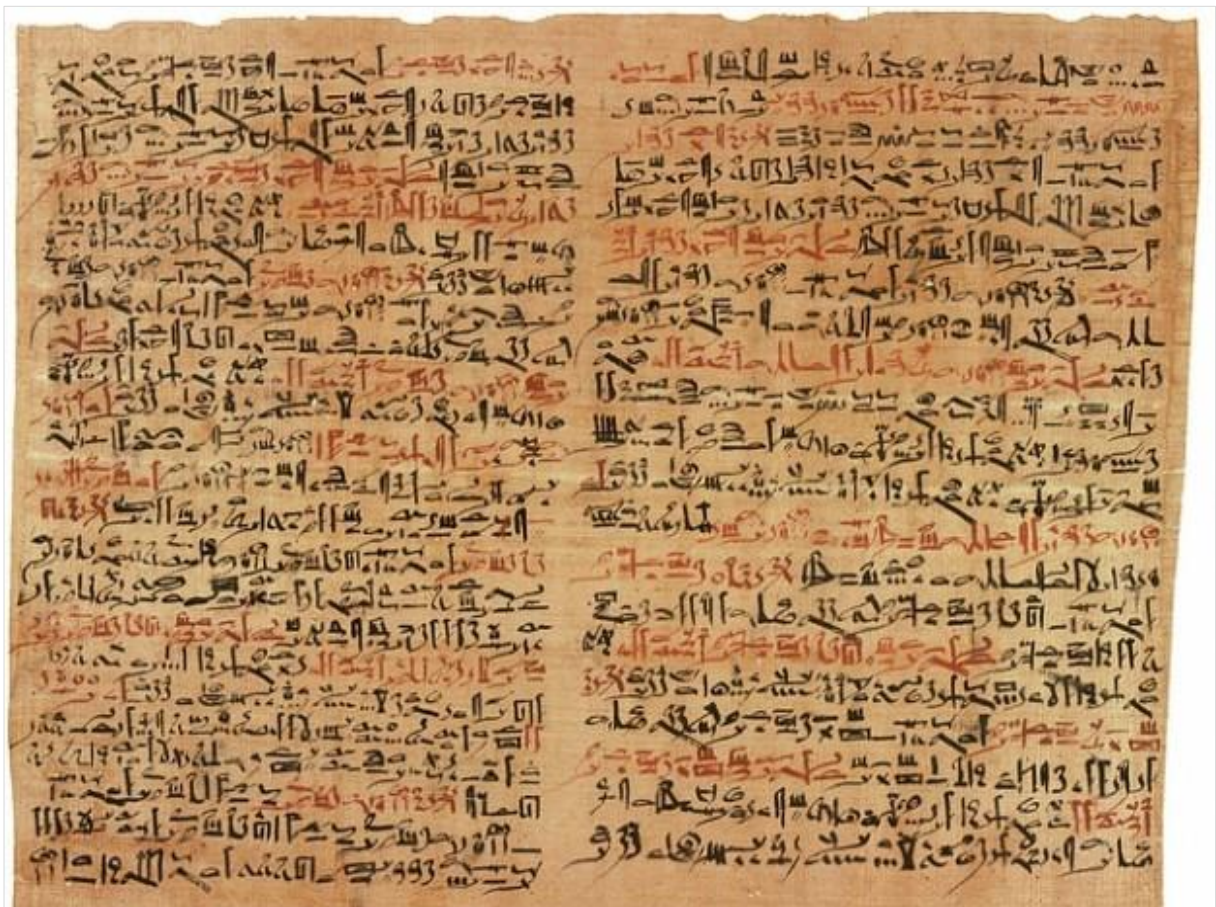
Fonte: Pinterest (2017).

Figura 08. Desenhos de Símbolos e servos pintados, em um templo religioso egípcio. os signos e símbolos que representam os deuses e faraós.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 09. Hieróglifos e signos egípcios, desenho da escrita, pintada no papiro,



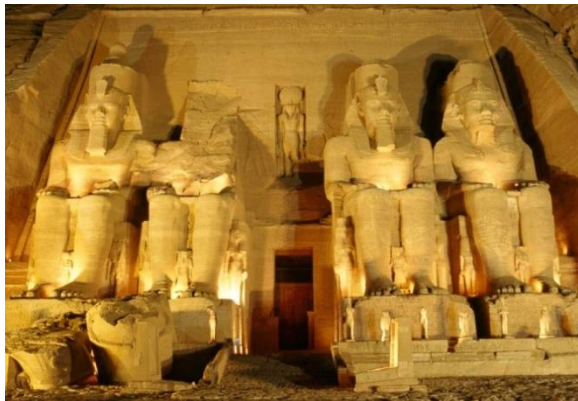
Fonte: Freepik (2017)

Figura 10. Desenhos e Pinturas egípcias em alto relevo, representação da fauna, flora e de algumas atividades do dia-a-dia.



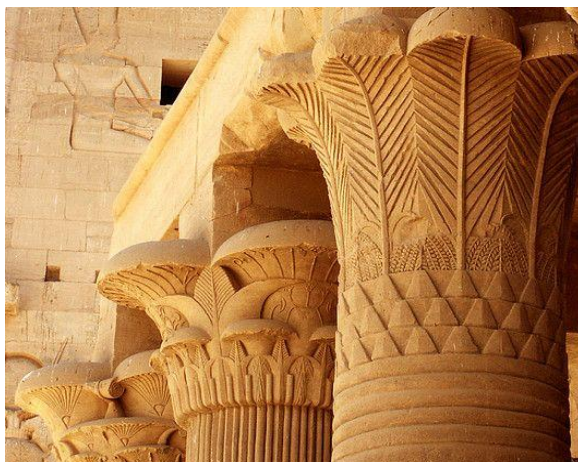
Fonte: [Bepeli](#) (2017).

Figura 12. Desenhos que formam as esculturas de deuses faraós utilizados na decoração e como guardiões na entrada das pirâmides.



Fonte: National Geographic (2002)

Figura 14. Desenhos decorativos representando os símbolos em formas geométricas e folhagens de palmeiras e árvores frutíferas, esculpidos nos capitéis das colunas dos templos egípcios.



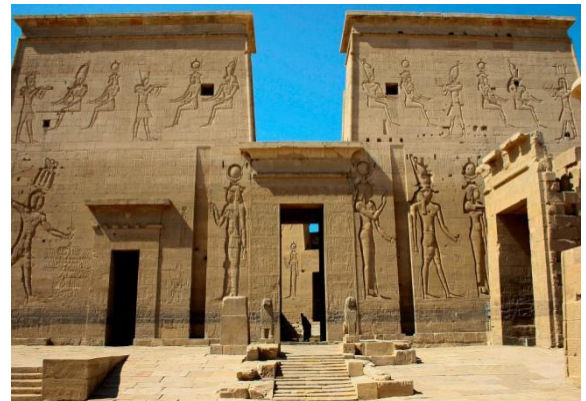
Fonte: [Pinterest](#) (2015).

Figura 11. As Pirâmides de Quéops, Quéfren e Miquerinos, posterior a Esfinge no deserto de Gize. Serviram de templos de tumbas dos egípcios Faraós.



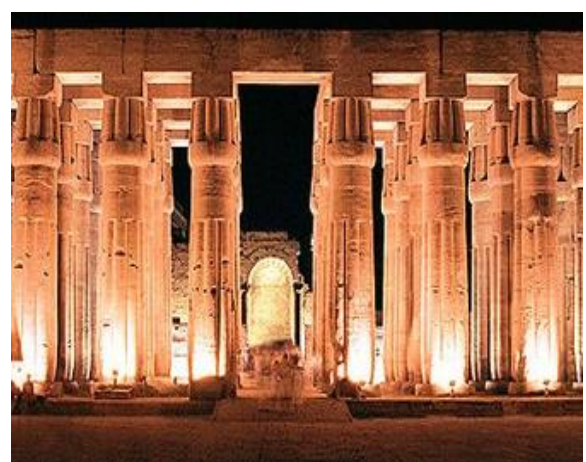
Fonte: Ali Express (2017).

Figura 13. Desenhos de humanos esculpidos nas paredes das construções residenciais. Figuras de líderes e servos camponeses egípcios.



Fonte: National Geographic (2002)

Figura 15. Ruínas do templo de Luxor, no Egito Antigo. As colunas possuem desenhos esculpidos com signos geométricos, em alto e baixo relevo, volumosos.



Fonte: National Geographic (2002)

ANEXO DE FIGURAS DO DESENHO NA CIVILIZAÇÃO GREGA

Figura 16. Desenho da forma do teatro grego de Epidauro na Grécia.



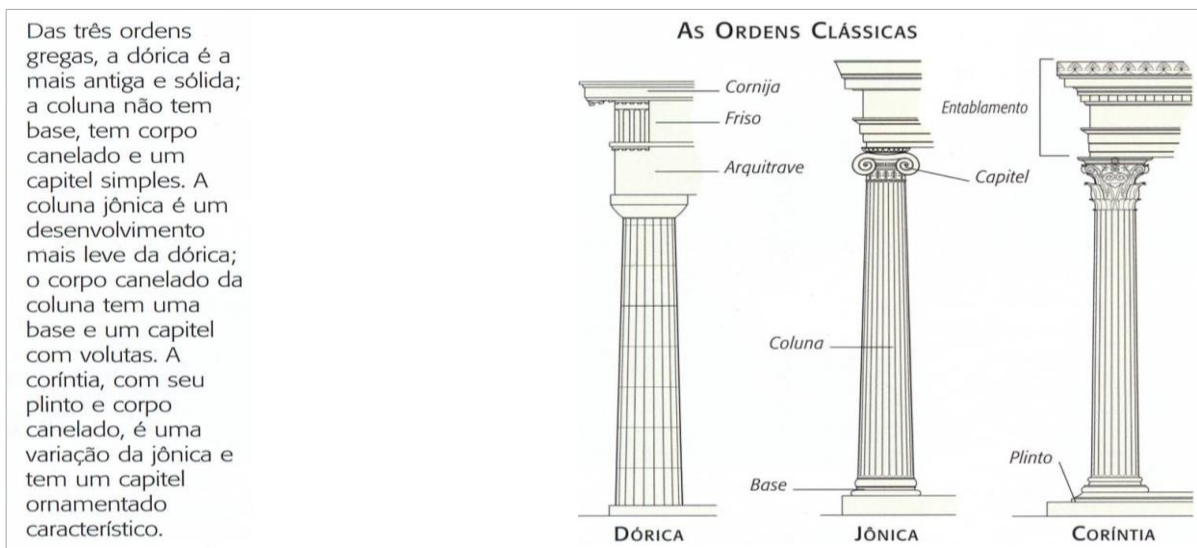
Fonte: Vitruvius (2017)

Figura 17. Composição arquitetônica com uso de estatuas. As Cariátides do Templo Erecteion na Grécia.



Fonte: Douglas (2017)

Figura 18. Desenho arquitetônico, das colunas gregas e as Ordens Clássicas.



Fonte: www.estilosarquiteticos.com.br (2017).

Figura 19. Desenho da composição arquitetônica do templo Acrópole de Atenas: Parthenon (Replíca original)



Fonte: História7.blogs.sapo.pt (2017).

Figura 20. Vaso com desenhos pintados representam cenas de Jogos em homenagem a Zeus. O fogo da tocha sagrado para os gregos.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 21. Desenhos pintados em vasos representam o Avatar de Hefesto, símbolo dos deuses ferreiros e a deusa consagrada Afrodite.



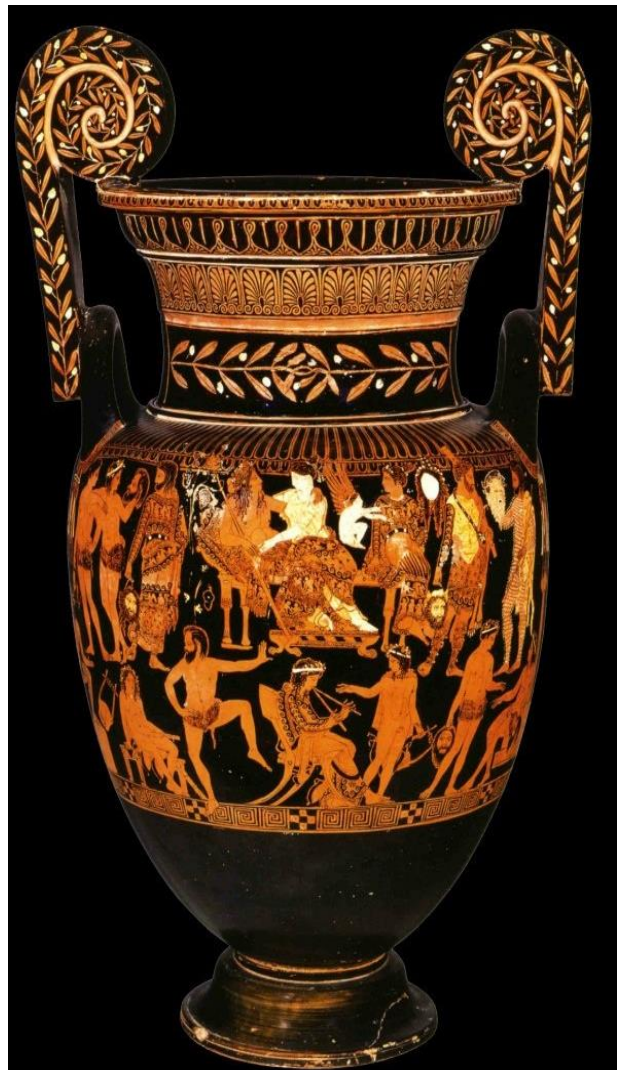
Fonte: Artur (2017)

Figura 22. O desenho aplicado nas estatuas de Escultura de Zeus e Hera, os deuses supremos da mitologia grega.



Fonte: Pinterest (2017).

Figura 23. Vaso com desenhos pintados retratando cerimoniais e atividades culturais da Grécia antiga.



Fonte: Pinterest (2017).

Figura 24. O desenho aplicado nas estatuas de Cupido e Psiquê, escultura da mitologia Grega.



Fonte: Pinterest (2017).

ANEXO DE FIGURAS SOBRE O DESENHO NO IMPÉRIO ROMANO

Figura 25. Desenho arquitetônico do aqueduto romano do século I, na cidade de Segóvia.



Fonte: Tribuna imprensa sindical, (2017).

Figura 26. Desenho arquitetônico do Coliseu de Roma, O maior Anfiteatro do Império romano.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 27. O Panteão de Roma, século XVII. Desenho arquitetônico estilo greco-romano.



Fonte: Virgíneo (2017).

Figura 28 Interior do Panteão em Roma, desenho e pintura de Giovanni Paolo, século XVII. (abóbada)



Figura 29. Sarcófago Romano em mármore. Escultura com auxílio de desenho.



Fonte: Pinterest (2017).

ANEXO DE FIGURAS DO DESENHO NA IDADE MÉDIA

Figura 30. Basílica de Santa Sofia, Istambul, Turquia. O desenho arquitetônico do estilo bizantino.



Fonte: Pinterest, (2017)

Figura 31. Basílica de Santa Sofia, Istambul, Turquia. Detalhes dos desenhos e pinturas internas representam a arte bizantina e cristã.



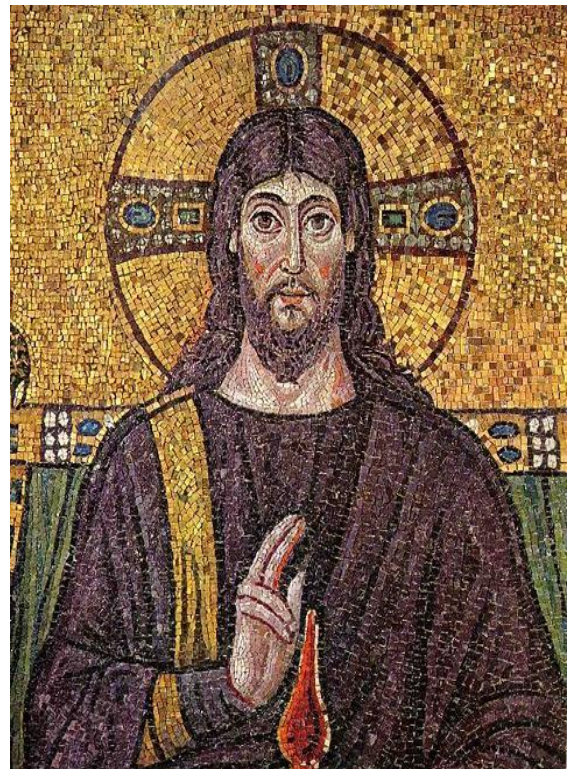
Fonte: Quincy Dein.

Figura 32. Cristo Pantocrator, arte Bizantina Cristã desenhos em mosaicos.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 33. A Virgem Maria, arte Bizantina Cristã com desenhos em mosaicos.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 34. Estátuas dos apóstolos na decoração das catedrais, o desenhos e detalhes da forma.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 35. Catedral Di Pisa na Itália, Desenho arquitetônico estilo românico.



Fonte: Pinterest (2017).

Figura 37. Catedral de Milão, Itália, arquitetura gótica.



Fonte: Touristlink (2017)

Figura 36. Vista interna da Catedral Di Pisa na Itália, pinturas arquitetura românica.



Fonte: Pinterest (2017).

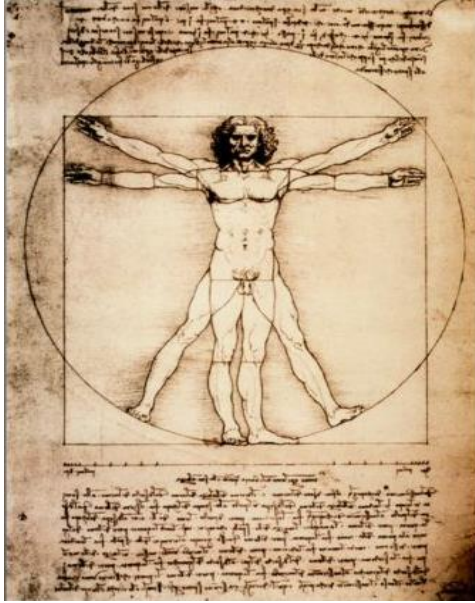
Figura 38. Vista interna da Catedral de Milão, Itália, detalhes dos desenhos, pinturas e a arquitetura gótica.



Fonte: Touristlink (2017)

ANEXO DE FIGURAS DO DESENHO NO RENASCIMENTO

Figura 39. O Homem Vitruviano. Figura 40. A Basílica de São Pedro, no Vaticano. Desenho e Símbolo do pensamento renascentista e moderno. Desenho de Leonardo da Vinci.



Fonte: Pinterest (2017)



Fonte: Youtube (2017).

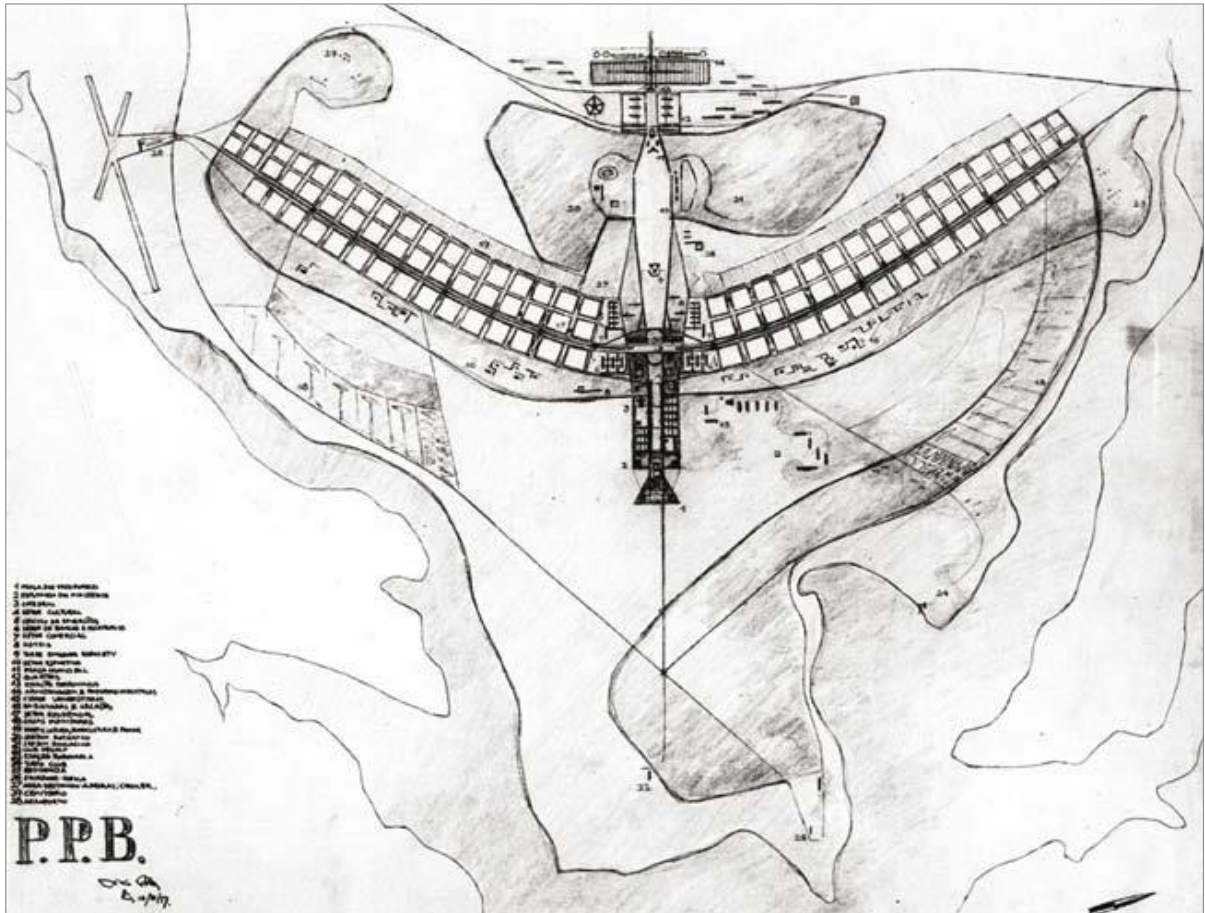
Figura 41. Vista interna da Capela Sistina no Vaticano, desenhos e Pinturas renascentistas. Obras de Michelangelo e Leonardo da Vinci.



Fonte: Flickr (2017).

ANEXO DE FIGURAS DO DESENHO NA IDADE MODERNA

Figura 42. Desenho Planta Baixa de urbana de Brasília-DF. Arquitetura moderna. Projeto de Oscar Niemeyer e Lucio Costa.



Fonte: UNB, (2012).

Figura 43. Vista Aérea em perspectiva da Esplanada dos Ministérios em Brasília-DF, Arquitetura e Urbanismo. Projeto de Oscar Niemeyer e Lucio Costa. Idade Moderna.



Fonte: UNB, (2012).

Figura 44. Ponte JK em Brasília-DF. Projeto de Oscar Niemeyer.



Fonte: Aigner (2017)

Figura 45. Desenho arquitetônico do Museu de Nova York. Projeto de Frank Lloyd Wright e Solomon Guggenheim.



Fonte: Pinterest (2017)

Figura 46. Escultura abstrata moderna.



Fonte: Dreamstime (2017)

Figura 47. Cristo redentor, Rio de Janeiro-RJ.



Fonte: Youtube, (2017)

ANEXO DE FIGURAS DESENHO NA IDADE CONTEMPORÂNEA

Figura 48. Desenho arquitetônico do Edifício Sede da BMW, em Munique. Arquitetura Contemporânea.



Fonte: Emerson (2017)

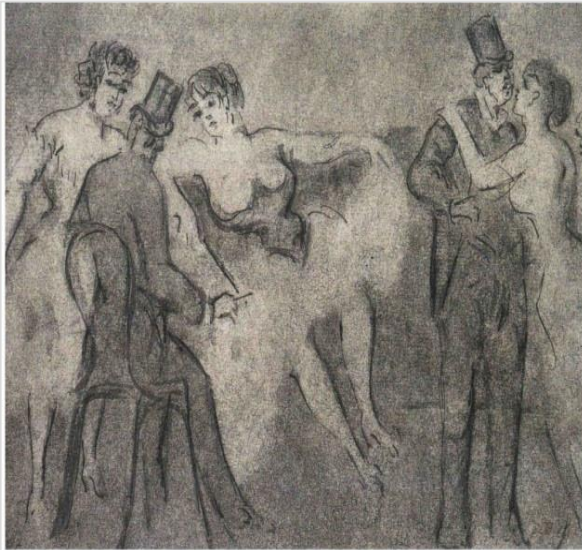
Figura 49. Desenho arquitetônico do Complexo Cultural em Pequim-China. Projeto da arquiteta Zaha Hadid. Arquitetura Contemporânea.



Fonte: Jebiga (2017).

ANEXOS DE FIGURAS DO TEMA ABORDADO “O DESENHO A MÃO LIVRE E CROQUIS”.

Figura 50. Croqui de Constantin Guys 1875 em Paris.



CONSTANTIN GUYS (1802-1892): *Alcôve Publique*. 1870-1875.
Aguada, tinta sobre papel, 15,3 x 20,8 cm.
Paris, Musée Carnavalet.

Fonte: Constantin Guys - *Fleurs du Mal* 1802-1892. Dessins des musées Carnavalet et du Petit Palais.
8 octobre 2003 - 5 janvier 2003. Paris, Musées, 2002.

Fonte: http://www.dezenovevinte.net/arte%20decorativa/baud_guys_ed.htm- acesso em 13 de setembro de 2016.

Figura 51. Diário gráfico. Fernando Teixeira 2010.



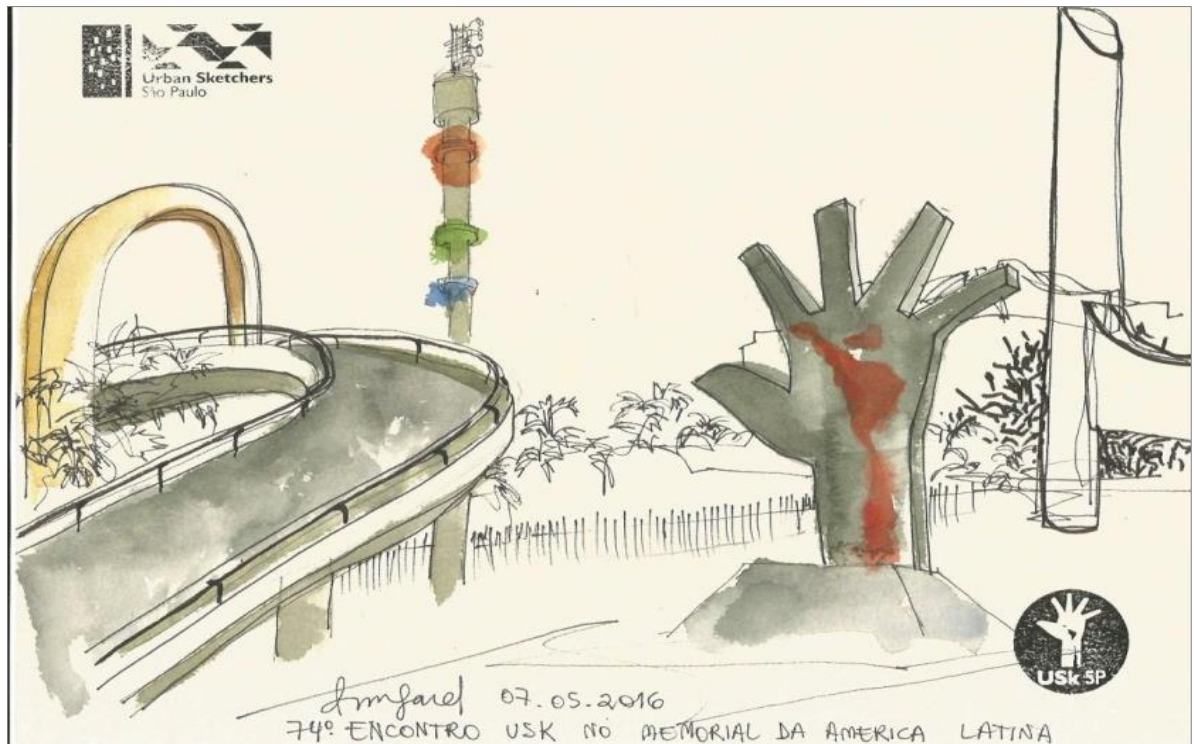
Fonte: <https://d1fbaup.wordpress.com/>- acesso em 13 de setembro de 2016

Figura 54. Foto do primeiro encontro *Urban Sketchers* Brasil. 2016. Curitiba, Parana.



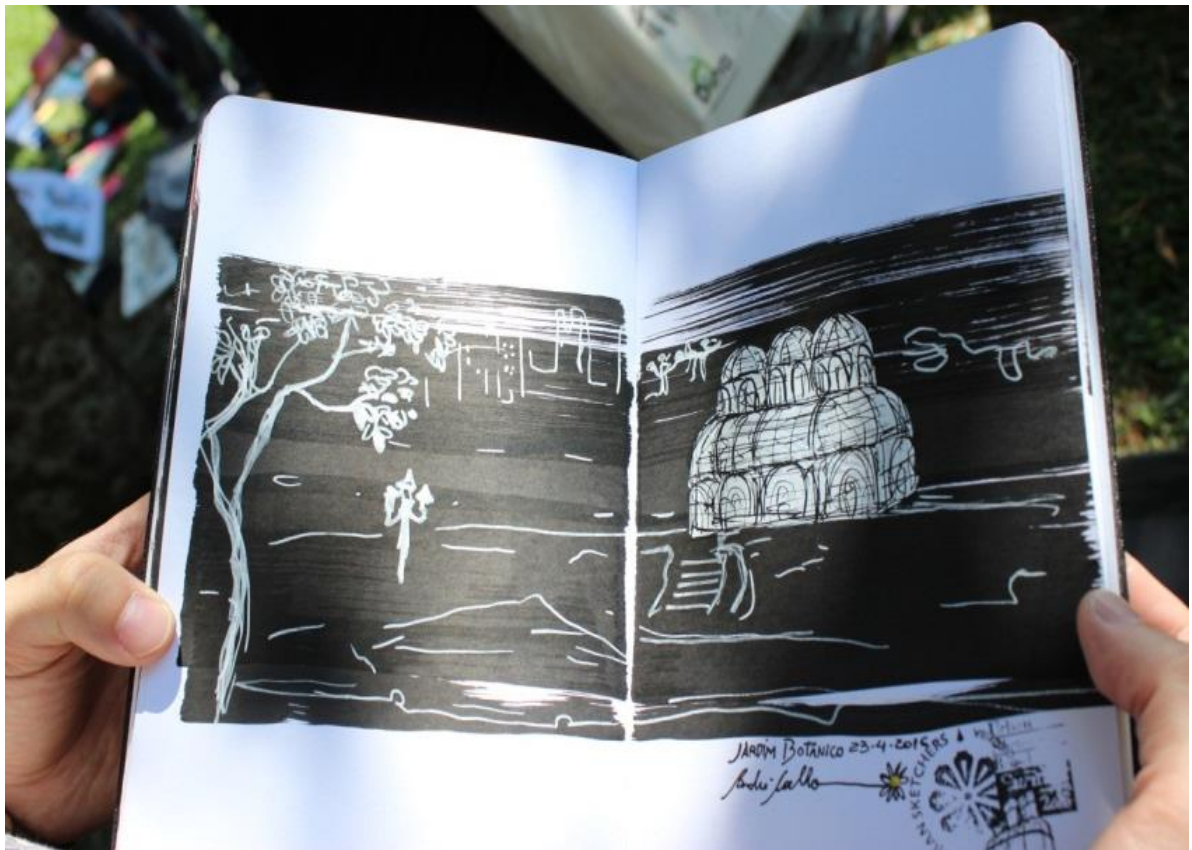
Fonte: <http://brasil.urbansketchers.org/2016/07/conheca-os-correspondentes-irmgard.html>- acesso em 13 de setembro de 2016.

Figura 55. Croqui. Irmgard Schanner. 2016. São Paulo-SP.



Fonte: <http://brasil.urbansketchers.org/2016/07/> de 2016.

Imagem 56. Croqui Palacio de vidro Curitiba PR.



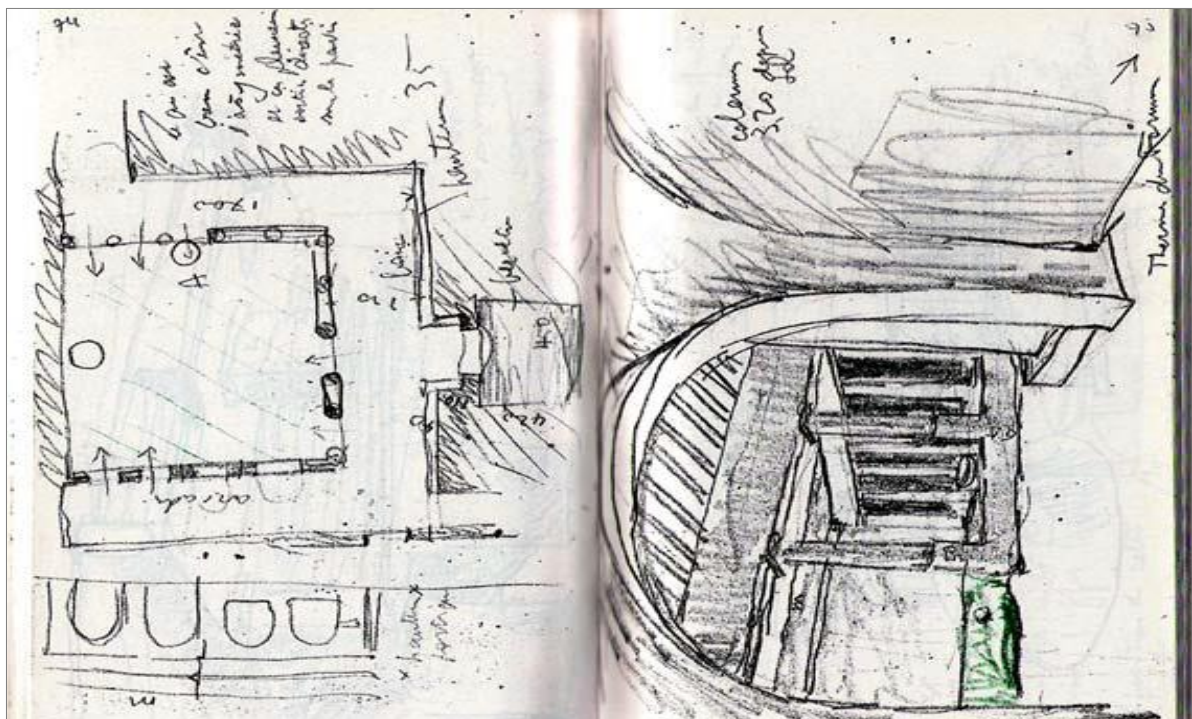
Fonte: Coelho, (2016).

Figura 57. Momento de exposições dos Croquis Urbanos, na cidade de Curitiba-PR.



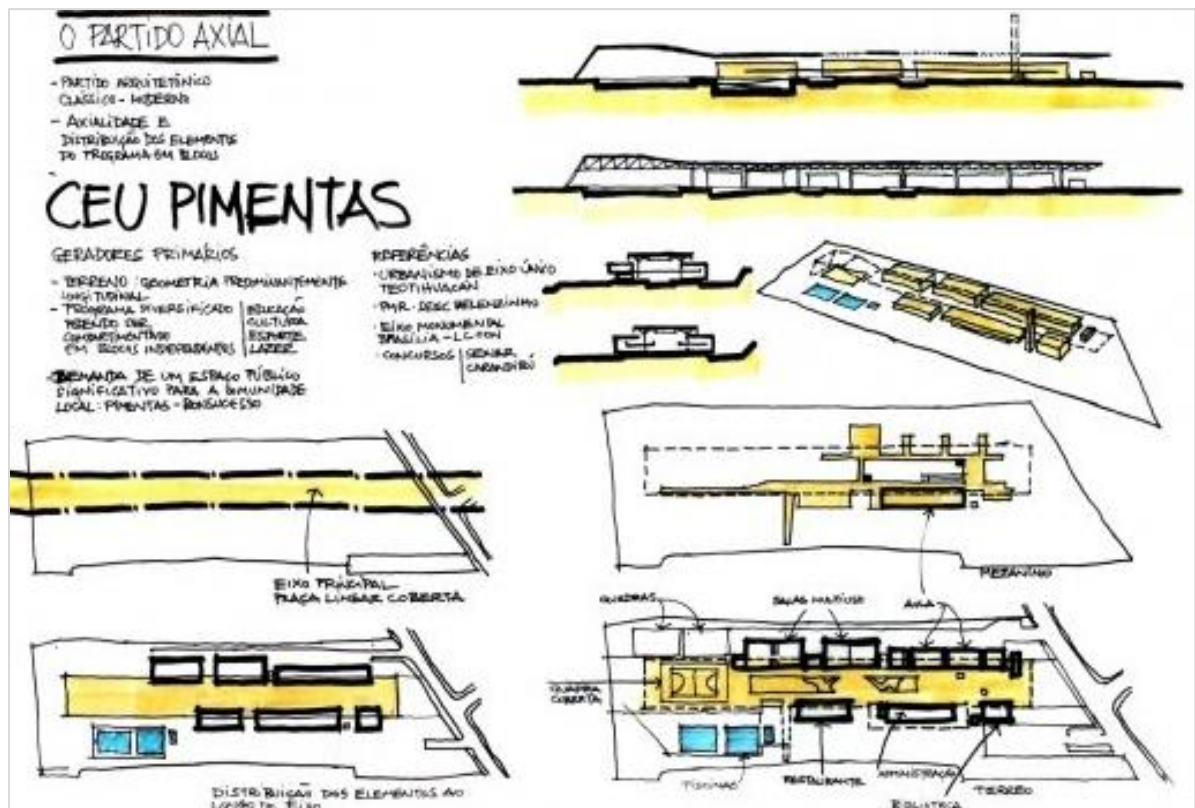
Fonte: Autora, Carolina (2016).

Figura 58. Croqui de Le Corbusier. Planta e entrada de Terma, 1911. Pompeia, Roma.



Fonte: Revista B D Jornal, 2006.

Figura 59. Croqui de Mario Biselli. 2003. Coreia do Sul.



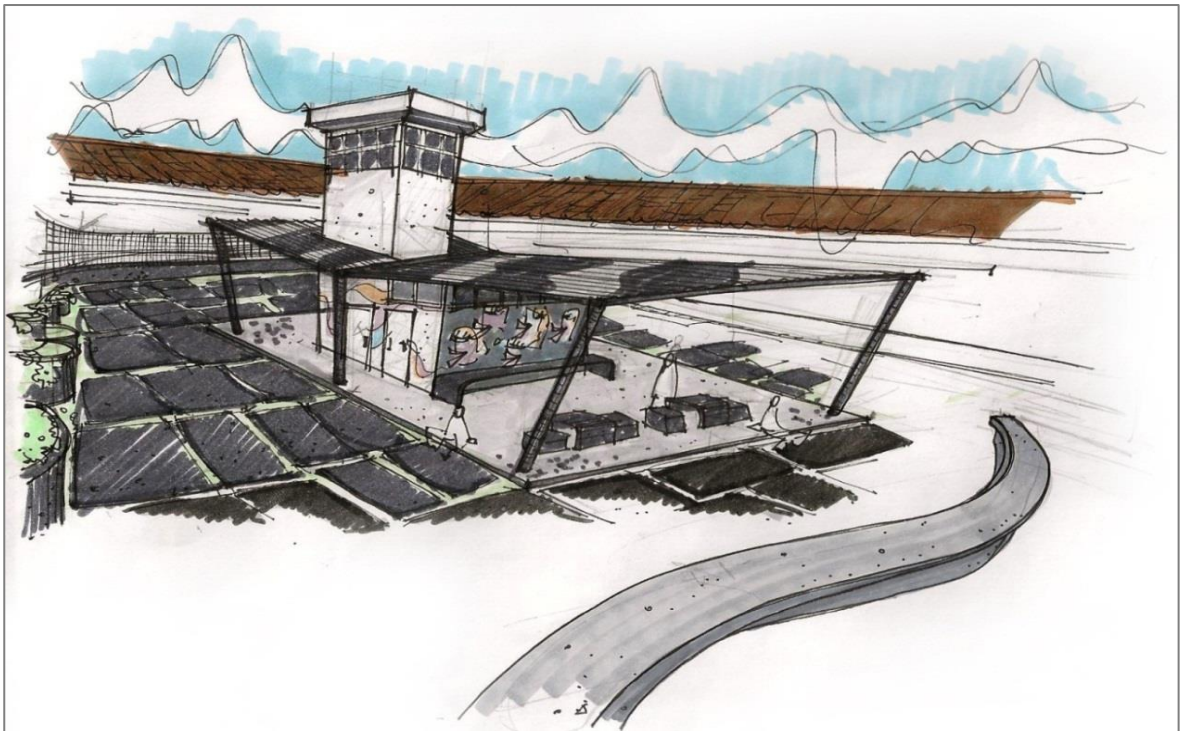
Fonte: Vitruvius (2016).

Figura 60. Desenho e Croquis da Estação Ferroviária de Lion – França. Autor: Arquiteto Santiago Calatrava.



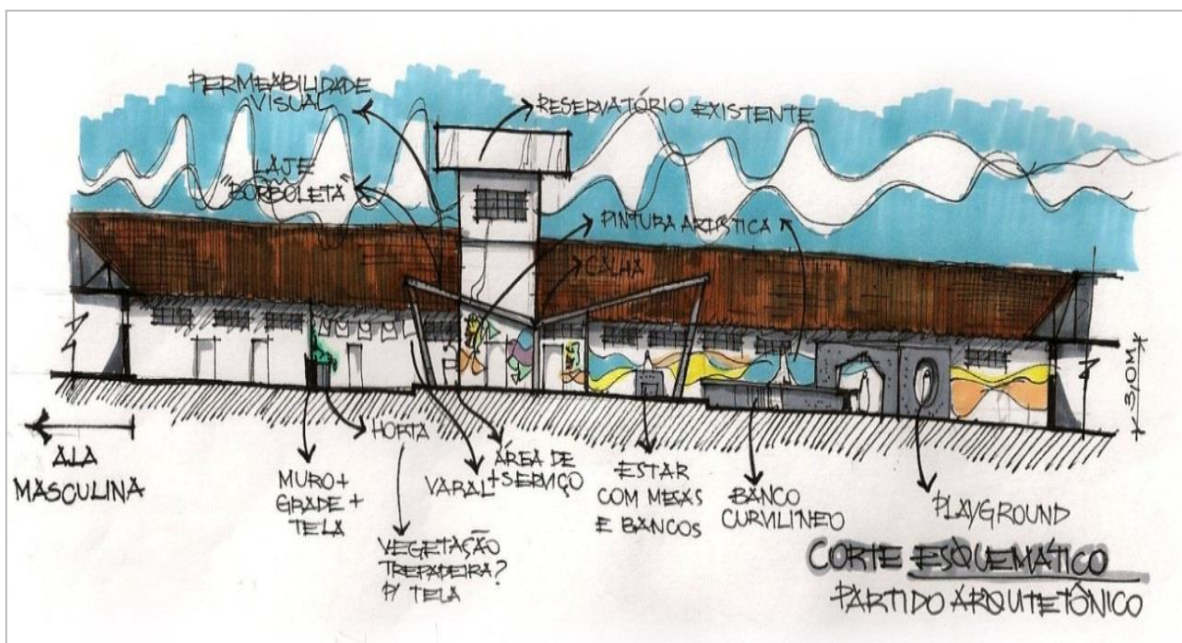
Fonte Thoniltsz. arq.br (2006).

Figura 61. Croqui inicial de concepção do partido arquitetônico, perspectiva da edificação proposta. Por Ana Helena Leichtweis.



Fonte: <http://coral.ufsm.br/ct/index.php/inicio/noticias/212-projeto-asa-arquitetura-sob-o-vies-social> - acesso em 19 de dezembro de 2016.

Figura 62. Corte esquemático ilustrando a proposta da cobertura “borboleta” para a nova edificação. Ao fundo, playground e parede com painéis. Desenhos-croqui de Ana Helena Leichtweis.



Fonte: <http://coral.ufsm.br/ct/index.php/inicio/noticias/212-projeto-asa-arquitetura-sob-o-vies-social> - acesso em 19 de dezembro de 2016.

Modelo do questionário aplicado na pesquisa de campo. A figura abaixo demonstram a diferença entre as respostas possíveis em relação as perguntas elaboradas. A pesquisa prática foi executada em uma Universidade Pública da Anápolis-Goiás.

Figura 64. Modelo do questionário elaborado para pesquisa prática em uma Universidade Pública da Anápolis, Goiás.

Questionário			
Questionário a ser utilizado como método de pesquisa, norteador ao trabalho de conclusão do curso de especialização em Docência Universitária da Faculdade Católica de Anápolis.			
Resultado			
	Sim	Não	Não sei ou nunca pensei sobre isso
1. Gosta de desenvolver desenhos a mão livre?	82	13	2
2. Antes de ingressar na faculdade praticava o desenho a mão livre?	67	29	1
3. As disciplinas de desenho livre auxiliaram ou auxiliaram no desenvolvimento de sua habilidade em desenhar?	89	6	2
4. Praticar desenhos de locação (a mão livre em espaços abertos) te facilita a perceber arquitetura e a paisagem urbana?	81	6	10
5. Considera o desenho como uma forma de discurso?	94		3
6. Desenvolver a habilidade do desenho livre te auxilia nas disciplinas de projeto arquitetônico?	90	4	3
7. O desenho a mão livre te auxilia a representar suas ideias?	91	4	2
8. Utiliza a ferramenta do desenho a mão para reconhecimento e aprendizado de projetos arquitetônicos que não sejam de sua autoria?	60	28	9
9. Reconhece, em arquitetos renomados, o uso de croquis como parte do processo de criação de projetos arquitetônicos?	89	5	3
10. Acha ser possível o desenvolvimento de um bom projeto arquitetônico somente com o uso de programas computacionais, isto é, sem a utilização do desenho a mão em nenhuma das fases de projeção?	19	72	4
11. Técnicas gráficas de desenho computadorizado te garantem total liberdade de expressão gráfica durante seu processo de criação?	6	82	9

Fonte: Autora, Carolina, (2016).