

Desenho como um processo inconsciente e criativo de projeto

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 147-151. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: diciembre 2013

Antonio Colchete Filho y Carina Folena Cardoso (*)

Resumen: El objetivo de este artículo es describir una experiencia de enseñanza realizado con alumnos ingresantes en la carrera de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Federal de Luiz de Fora (Brasil) en la disciplina de Proyecto de Arquitectura y Urbanismo I. Considerando que esos alumnos ya son capaces de proyectar, el método de enseñanza que se expone busca en el acto de diseñar la motivación para clases más creativas, productivas y formadoras. El resultado final incluye trabajos gráficos que representan diferentes visiones, conceptos y utopías involucradas en el proceso de proyecto de formación de los arquitectos y urbanistas.

Palabras clave: Enseñanza - Diseño - Proyecto - Representación gráfica - Arquitectura - Urbanismo.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 151]

Introdução

“O processo de aprimoramento do professor passa, antes de tudo, pela reflexão crítica sobre a sua prática”. (Paulo Freire).

Paulo Freire, notável educador brasileiro exilado por anos durante o regime militar, via na pedagogia um meio fundamental de operar mudanças na sociedade. Não de uma forma ingênua, mas em um sentido mais profundo, pela mudança da consciência, do estado de conscientização, que transforma a educação em prática libertadora para além da sala de aula e da relação professor-aluno, permitindo invadir, de fato, a própria vida (Freire, 2005). O grande desafio posto aos arquitetos que lecionam engloba sempre um duplo ofício: criar estratégias de ensino que suscitem a compreensão do ato de projetar pelos alunos e sensibilizá-los de forma a torná-los indivíduos mais conscientes de sua atuação na sociedade. Afinal, o aprendizado, em sua essência, deve conduzir ao estado de conscientização para o qual alerta Paulo Freire e que está, de fato, na própria vida. Em outras palavras: ajudar a formar profissionalmente e pessoalmente os alunos.

É indubitável que o aspecto da formação pessoal traz para o ensino um grau de complexidade mais elevado, acabando, quase sempre, por ser relegado a uma compreensão mais subjetiva. Com frequência, é assim que funciona. Complementarmente, se os métodos de ensino voltados à formação pessoal acabam por não fazer parte das discussões acadêmicas, é inibida a criação de estratégias que visem a um papel do professor para além de sua condição técnica.

É interessante perceber que, mesmo com o alto nível de qualificação acadêmica que o corpo docente dos cursos de Arquitetura e Urbanismo, em geral, adquiriu nas últimas décadas, isso não se traduz em uma mais-valia para a ampliação da prática de ensino. Uma possível razão reside no fato de que, dificilmente, há nos currículos das pós-graduações em Arquitetura disciplinas voltadas para o conhecimento pedagógico. Isso acarreta um descompasso que deve ser vencido pelo educador no campo da Arquitetura e Urbanismo: se há um arcabouço consolidado de métodos e metodologias de projeto, sem dúvida é notório

que falta uma utilização de métodos e de metodologias de ensino, nem mesmo as mais correntes ou genéricas. Essa é uma questão que merece atenção especial: lidar com a carga de subjetividade faz do ensino de projeto um tema rico para o debate, e nesse âmbito, o desenho se revela em um elemento fundamental da problemática projetual sendo, portanto, o que mais se afina com essa carga subjetiva.

Contudo, conforme mencionado anteriormente, é responsabilidade do educador operar mudanças, e nesse sentido, o professor-arquiteto deve formar tecnicamente e educar os alunos que atuarão na sociedade. Esses futuros profissionais serão os responsáveis por produzir a arquitetura das cidades que, antes de atender a qualquer programa, exigências técnicas e legais, condicionantes socioeconômicas, se insere na vida cotidiana de um grande número de pessoas para ser vivida e apropriada. Se o aprendizado que esse arquiteto obteve foi devidamente revisado pelo seu professor-educador, temos a chance de obtermos não só projetos melhores, mas indivíduos formados cada vez mais conscientes de seu potencial de criação e transformação.

Alguns questionamentos são bem vindos à reflexão crítica do ensino de projeto, dentre essas questões, cabe ressaltar: como estão sendo formuladas as estratégias de ensino de projeto pelos professores-arquitetos? Como o desenho é englobado nesse processo? Como essas estratégias se aplicam à interpretação das diferentes escalas com as quais os projetos lidam? São desejáveis respostas homogêneas pelos alunos ou há espaço para a criatividade e a individualidade? E por fim, como o desenho pode ser utilizado nas disciplinas de projeto?

O objetivo desse artigo é descrever uma experiência de ensino realizada com alunos de primeiro período do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. A metodologia aqui abordada, aplicada na disciplina de Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1, busca na atividade do desenho, a motivação para a dinâmica de aulas mais criativas, produtivas e formadoras –no sentido mais amplo, complexo e ativo do verbo desenhar.

Desenhar: a essência do ato projetual

O desenho é um instrumento fundamental da expressão humana como um todo, mais além, é parte integrante do processo de aprendizagem do arquiteto que, via de regra, insere o que projeta na realidade de um tempo e lugar. Dessa maneira, é seguro concordar com Aldo Rossi quando este afirma acreditar que:

(...) ainda hoje seja muito importante para um arquiteto saber desenhar: esse aspecto não foi fundamental somente na época de ouro do Renascimento –um período em que os grandes arquitetos eram geralmente grandes pintores e vice-versa. O desenho é e sempre será uma forma muito importante de conhecimento do real, aliás, insubstituível (1995).

De fato, se levarmos em consideração os registros encontrados nas cavernas do Paleolítico, veremos ali a associação daquilo que chamamos hoje por desenho como um ato de criação humana deliberada. Dessa época até o Renascimento, que como afirma Rossi, foi o divisor de águas do uso do desenho para a prática da arquitetura, chegando até a atualidade, com os inúmeros programas de informática que simulam virtualmente o projeto arquitetônico, a palavra desenho permanece intrinsecamente ligada ao ato de projetar do arquiteto. Mas essa é uma condição imutável? Está enraizada na essência da atividade projetual?

Em tempos em que programas de informática simulam a arquitetura através da realidade virtual, e mais além, se portam como norteadores da inserção de novas metodologias de projeto e meios de trabalho, é compreensível indagar se tais evoluções tecnológicas não acabariam por tornar os sempre lúdicos papel e lápis, ferramentas obsoletas e esquecidas. Em uma visão retrospectiva, a passagem dos riscos nas cavernas, dos riscos nas areias, dos riscos em pergaminho até chegar aos riscos no papel ou em telas tecnológicas, se constituíram em mudanças gradativamente assimiladas. Contudo, mais do que o meio, o que se quer afirmar aqui é que no ato de se expressar graficamente, o desenho, permanece como prática humana há muito tempo, e na história da profissão, do Renascimento para cá, uma condição indubitável do ato projetual. Certamente, o termo “desenho” está associado a um ato que abarca diferentes significados, que variam de acordo com a aplicação dessa forma de expressão. Em sua definição mais simples, entende-se pelo substantivo desenho a “representação por meio de linhas”, que se mostra um consenso em vários dicionários, àquilo que materializa um gesto. Já o verbo desenhar, tem por significado “representar, descrever, formar”.

Gomes (1996) reassalta que a origem da palavra desenho vem do verbo correspondente em italiano *disegnare*, que por sua vez vem do latim *designare*, que significa marcar de maneira distinta. O termo *debuxo*, registrado anteriormente ao *desenho* em português, possui significado semelhante. O ato de dar forma através de linhas é, em suma, a gênese criadora do projeto arquitetônico, ou seja, linhas que contêm ideias, muitas vezes fundamentais, pelas quais o arquiteto expõe seu pensamento.

Portanto, ainda em alusão à afirmação de Aldo Rossi, deve-se considerar o desenho não só é uma forma insub-

stituível de conhecimento do real, mas também um meio de fazer real o mundo dos sonhos, das fantasias e emoções que permeiam o processo criativo do arquiteto. O desenho torna-se uma ponte para o inconsciente criativo (Furth, 2004), no qual há soluções para as questões de projeto historicamente sedimentadas em nossas memórias e habitat. É pautado nesse ideal que a presente proposta merece destaque, justamente por procurar manter vivo e atualizado o desenho como um meio de compreensão do processo de projeto, além de ser um estímulo para os alunos conhecerem o ofício dessa profissão, por meio de uma prática milenar, a qual todos nós, algum dia, já experimentamos.

Estrutura do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora

O curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora, no sudeste do Brasil, tem características muito particulares, consideradas um diferencial positivo. À parte da abrangente grade curricular, que envolve matérias nas quais são desenvolvidos temas como: meios de expressão, técnicas de projeto arquitetônico e urbanístico, teoria, história e tecnologias dos edifícios, a prática de projeto é estimulada desde o início da graduação. Essa característica rompe com uma lógica ainda em vigor em muitos cursos de que “primeiro o aluno tem que saber desenhar, para depois projetar”. Este contexto fornece aos educadores uma oportunidade de desenvolver métodos de ensino segundo o pressuposto de que os alunos ingressantes são capazes de projetar, mesmo sem o aprofundamento nos referenciais técnicos e teóricos específicos da prática de projeto. Assim, a disciplina “Projeto de Arquitetura e Urbanismo” se desenvolve ao longo de todo o curso, do primeiro ao oitavo períodos, duas vezes por semana, durante quinze semanas letivas. Nesse contexto de início de curso, no qual os alunos chegam à Universidade repletos de sonhos e intenções, dando seus primeiros passos rumo à vida profissional, a disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo I” apresenta uma proposta pedagógica focada no desenho como um instrumento lúdico na realização de aulas produtivas e criativas. O resultado final inclui trabalhos gráficos que representam diferentes visões, conceitos e utopias envolvidos no processo de constante mudança que caracteriza a formação dos arquitetos e urbanistas. A tônica principal da estratégia aqui abordada é fazer o acadêmico perceber que, através do desenho, mesmo que este ainda se apresente fora de escala, há a intenção da proporção, elemento fundamental de projeto, que se relaciona, em última instância com o corpo –físico, social, cultural, transcendental, com o Homem. Desta forma, consegue-se alimentar a criação de um repertório projetual e perceber que, desde cedo, é possível organizar uma metodologia de trabalho em projeto.

A ementa em vigor para a disciplina estabelece como conteúdos a serem explorados: (1) o projeto de arquitetura e seus referenciais; (2) ideia, programas e arranjo espacial; (3) linguagem arquitetônica, escala e dimensionamento e (4) a questão do clima. Essa ementa básica é explorada de forma autônoma pelo professor. No caso da disciplina

referente ao presente artigo, o curso está centrado em torno de três temas a serem desenvolvidos: a) o espaço do indivíduo –através de exercícios sobre o espaço mais íntimo, a casa; b) o espaço do indivíduo social– através de exercícios sobre um espaço de maior contato coletivo, de formação de grupo e/ou de interesses semelhantes, o templo e c) o espaço do indivíduo urbano –através de exercícios sobre um espaço de congregação, confluência de interesses e usos diversos, a praça. São as atividades referentes à introdução ao projeto de arquitetura, bem como aos três referidos produtos projetuais, que serão exploradas na sequência.

Metodologia de ensino: exercícios aplicados na disciplina de projeto

Faz parte da metodologia utilizada na disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1” a adoção de uma estrutura de aulas teóricas e práticas dirigidas pelo professor em sala e também extraclasse, podendo ser realizadas em grupo ou individualmente. A dinâmica geral pretendida para a disciplina organiza os temas de projeto explorados em sala através de exercícios de desenho, maquetes, leituras, pesquisas, seminários e na orientação diária do projeto. Utiliza-se bastante material audiovisual, visando à informação e ao aprendizado crítico.

As aulas teóricas têm por objetivo fornecer aos alunos, em início de curso, o instrumental básico e introdutório para um primeiro contato com projetos de arquitetura e urbanismo. Já as aulas práticas, procuram desenvolver no aluno suas capacidades projetivas individuais, em conjunto com o grupo e sob a orientação do professor. Duas atividades iniciam a sequência de estudos na disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1”. A primeira delas inclui representações gráficas inspiradas pela ideia de casa desenvolvida por Bachelard em seu texto de 1983, propondo reflexões sobre o significado de “espaço”, e mais além, de “habitá-lo”. Assim, através dessa dinâmica, os alunos criam desenhos que demonstram impressões pessoais de um ambiente íntimo. O segundo exercício, por sua vez, se constitui em uma estratégia de estímulo à criatividade e espontaneidade, em que temas, objetos e expressões são mencionados pelo professor e devem ser traduzidos através de desenhos pelos alunos em um prazo de trinta segundos.

Com o despertar do inconsciente através do ato de desenhar, promovido pelas primeiras atividades desenvolvidas no curso, a disciplina tem sequência com a elaboração do projeto da “casa dos sonhos”. Cada aluno é instruído a redigir e, quando julgar necessário, representar através de desenhos, as suas ideias, desejos, expectativas e concepções da casa ideal, ao seu entender. Após esse momento reflexivo individual, a turma é dividida em duplas, ficando cada estudante responsável pelo projeto da casa ideal do outro colega de sala. A dinâmica é entremeada por aulas expositivas nas quais as noções de linguagem e representação gráfica, segundo as normas técnicas, são apresentadas aos alunos, que tem contato inicial com os elementos que compõem o projeto arquitetônico.

A importância dessa dinâmica reside no fato de que, pela primeira vez, o estudante exerce uma relação entre

arquiteto e cliente, enfrentando o grande desafio da profissão: dotar de forma os sonhos de outra pessoa. O projeto é essencialmente utópico: ele pode ocorrer ou não em um lugar existente, pode ser irreal ou viável. O ponto principal é ser perfeito para “o cliente”. Juntamente com a liberdade criativa, o aluno começa a desenvolver relações de proporção, escala e elaboração de desenhos técnicos como plantas, fachadas e perspectivas.

Outros desafios são retornados pelo corpo discente na dinâmica de encerramento dessa primeira etapa, dentre eles destaca-se: a pesquisa por conceitos e soluções construtivas que se mostrem compatíveis com as necessidades dos clientes e a superação envolvida no ato de projetar segundo a visão de outra pessoa, que muitas vezes difere em muito das condições consideradas ideais pelo autor do projeto.

No universo da disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1”, nenhuma atividade se mostra tão utópica quanto o “Projeto do Templo”. O foco desse exercício não é determinado por um edifício para fins religiosos, o templo é basicamente o espaço do indivíduo social e uma resposta arquitetônica para um caráter metafórico de um tema proposto. Os estudantes, geralmente divididos em duplas ou trios, já tiveram a oportunidade de desenvolver variados temas que podem ser baseados em obras literárias, de filosofia ou aspectos da cultura popular. Foram temas de templos: Alice no País das Maravilhas; O Pequeno Príncipe; Sete Pecados Capitais; Astrologia; Futebol; Liberdade; Robótica, entre outros.

Assim como as “casas dos sonhos”, os templos não precisam ter sua ocorrência ligada a um lugar específico, ou seguir preceitos comuns ao desenvolvimento do projeto arquitetônico em condições de mercado, como uso de técnicas construtivas triviais e economicamente viáveis. O templo é um edifício fantástico, não há limites para o seu potencial criativo. Toda a concepção arquitetônica deve ser focada na transmissão de uma mensagem, ou até mesmo na capacidade de inspirar nos visitantes sentimentos e emoções específicas, adequadas à sua temática principal.

O exercício do templo se divide em três atividades principais. A primeira envolve a pesquisa, leituras e seminários, nos quais são trabalhados os principais referenciais teóricos e técnicos acerca do tema escolhido. É nessa fase também que os alunos são estimulados a conhecer arquiteturas que exploram características mais ligadas ao extraordinário, em especial relacionadas à monumentalidade e à formação de marcos paisagísticos. Esse contato se estabelece mediante às aulas expositivas, ministradas pelo professor, e à leitura de textos pré-selecionados. A segunda atividade é uma dinâmica em que os alunos são convidados a representar conceitos e formas arquitetônicas através de desenhos e modelos tridimensionais trabalhados, com frequência, com massa de modelar. Nesse segundo módulo de atividades são exercitadas: a percepção da forma, a criação espacial e a articulação conceitual. Na terceira etapa há o desenvolvimento técnico do projeto do templo orientado pelo professor.

A elaboração de projetos utópicos, como o do templo, no ensino de Arquitetura e Urbanismo é importante para a compreensão do conceito de concepção, com o qual os estudantes lidarão em toda sua trajetória acadêmica e

profissional e que, muitas vezes, é de difícil conceituação e assimilação. De fato, uma arquitetura livre de limites de orçamento, de vontade política ou amarras construtivas, pode ter sua plástica e intenções exploradas ao máximo com uma identidade própria. Assim, através dessa atividade, os alunos desenvolvem um senso de linguagem formal, bem como significados e propósitos que caminham juntamente às formas, representação gráfica e maquetes de estudo.

O projeto final da disciplina envolve um espaço real do indivíduo urbano: a praça, escolhida pelos alunos na própria cidade. Nessa atividade, a complexidade reside na dimensão da equipe de trabalho, que envolve todos os estudantes da sala em um único projeto. Os diagnósticos são elaborados através de observações locais e entrevistas, que resultam em projetos focados nas necessidades e problemas do local em questão. São desenvolvidos métodos de Avaliação Pós-Ocupação e a realização de representações como o *as built*, onde os alunos confrontam o projeto aprovado com o espaço construído, bem como as implicações das soluções projetuais para o uso e ocupação do lugar. Nesse exercício o desenho tem destaque não só como ferramenta de apresentação de ideias para intervenções futuras, mas sim em sua função mais primitiva e essencial: a representação do real, do que se vê e de como se vê.

Mesmo se tratando de uma modalidade de projeto que se pauta em condições reais, a utopia, ainda assim, se faz presente: não mais da forma imaginária e fantástica como em projetos anteriores, mas tangível, possível, embora sua ocorrência seja improvável. As soluções de projeto são variadas e vão desde intervenções menores, como a inclusão de mobiliário urbano e quiosques, à construção de passarelas e estacionamentos subterrâneos. Mais do que as soluções projetuais desenvolvidas, a representação é o que de fato chama atenção nas apresentações feitas pelos alunos: os desenhos daqueles espaços reais ganham novos traços, interpretações e dinâmicas, refletindo os anseios mais íntimos acerca dos locais trabalhados, como deveriam ser, como os usuários os deveriam recepcionar, mediante sonhos, expectativas e esperanças registradas em lápis e papel.

Ressalta-se que na disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1”, os alunos desenvolvem metodologias de pesquisa e consultas a projetos paradigmáticos desde seus primeiros trabalhos, como inspiração para suas contribuições. Eles experimentam a utopia da casa ideal, a fantástica e metafórica utopia dos templos, e completam seus estudos com uma utopia que difere de todas as apresentadas até então: a possível, que se pauta nas melhores maneiras de satisfazer as necessidades dos usuários. Se em condições reais o projeto que fecha o primeiro período é chamado de utópico, não é porque ele se manifesta em um “não lugar”, ou defende uma sociedade ideal, mas simplesmente porque depende de vontade política e de recursos públicos, que provavelmente não existiriam, inviabilizando sua realização.

Considerações finais

“De um traço nasce a arquitetura. E quando ele é bonito e cria surpresa, ela pode atingir, sendo bem conduzida,

o nível superior de uma obra de arte”. (Oscar Niemeyer, 1997, p. 20)

Ainda que muito se discuta em função da arquitetura poder ser ou não considerada uma obra de arte, bem como se ela nasce ou não de um traço, é na materialização do desenho que residem os desígnios acerca de uma obra de arquitetura edificada. Isso corrobora para a importância da breve recapitulação conceitual sobre a incorporação e permanência do desenho na atividade profissional do arquiteto, aqui enfatizada.

Muitos métodos de ensino do desenho foram certamente testados para se atingir e aperfeiçoar a ideia central do projeto de arquitetura, como na Bauhaus (1919-1933), escola alemã que tinha a intenção de formar arquitetos com um conhecimento amplo de outros ofícios ligados à esfera criativa, como a pintura, a serigrafia e a fotografia. Na verdade, o conhecimento técnico foi preponderante para o domínio do desenho desde a Antiguidade, ratificando a inter-relação deste com o projeto e a construção. Mesmo com o advento da tecnologia e o uso de programas de informática voltados para o projeto de arquitetura, o desenho não deixa de ser importante tanto técnica como simbolicamente. Ele é um poderoso auxílio na dinâmica de ensino de projeto. Como Carsalade (2003) nos lembra, o construtivismo propõe que o aprendizado seja um processo pessoal de construção de conhecimentos individuais, balizado pela cultura, pelo contexto e pela realidade. Nesse sentido, o ensino de projeto não pressupõe um receituário, sequer pode ser visto como mero treinamento para o exercício profissional através do simples repasse de técnicas e informações.

Partindo desse pressuposto, o que se depreende da metodologia realizada no ensino da disciplina de “Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1” é que, ao fim do período, o aluno se sente arquiteto, por ter tido a experiência real de ter projetado. No caso, três projetos diferentes, com complexidades, dificuldades e níveis de abstração variados, que guardam em comum o suporte fornecido pela prática do desenho aos desejos e desígnios nutridos pelo imaginário de cada um.

Procuramos destacar que o desenho é um poderoso instrumento de expressão de ideias e que não devemos abandonar nossos *insights* criativos, nossa maneira peculiar, utópica, de ver e entender a sociedade. Parece impossível deixar de sonhar com espaços ideais e devemos insistir em soluções mais compatíveis com cada lugar e mais adequadas à melhor experiência e vivência humana. Se muitas vezes a utopia não se centra no projeto de arquitetura em si, mas em condições e contextos aos quais ela é subordinada, vale distinguir e se apropriar dos melhores desejos para que estes sejam a origem de projetos melhores e mais criativos.

Na verdade, verificamos que estamos ainda em um caminho muito novo de compreensão do ensino em arquitetura e temos também sempre mais questões do que respostas, o que se assemelha ao próprio processo de projeto, sempre em transformação, por ser de natureza inacabada. Assim como as utopias mudam com o passar dos anos no campo da Arquitetura e do Urbanismo, os arquitetos em formação também experimentam essas mudanças em curtos períodos de tempo. Ao passo que se tornam mais familiarizados com a profissão e se inserem

de forma mais próxima ao mercado de trabalho, conhecem a si mesmos e aos colegas também. Gradualmente as parcerias, primeiramente casuais, dão origem a relações de afinidade, grupos são formados, ideias se unem, disciplinas são finalizadas e, progressivamente, a pureza, a fantasia e a espontaneidade dos traços feitos à mão livre com o lápis, são substituídas por linhas características de programas gráficos. Estas, por sua vez, cheias de técnicas, teoria, história e tecnologia, acrescidas de ideais de concepção e transmissão de mensagens codificadas para os espectadores.

Concluimos afirmando que, como agente de mudança, o professor, arquiteto ou não, deve levar ao aluno, sobretudo, a experiência da transformação, do diálogo nutritivo que promova o mútuo crescimento, tendo em vista que, como lembra Reboul (2000, p. 80), “aprender excede infinitamente ao ato de ensinar”. A possibilidade de pensar cada vez mais sobre os desafios do arquiteto que atua como professor é permitir que a esfera pedagógica entre com uma participação mais ativa em relação ao conteúdo técnico na formação não só de arquitetos, mas de profissionais especializados para o ingresso em um mundo competitivo. A profissão de arquiteto deve ser vista como significativa não só para a construção da tão propalada e almejada qualidade de vida, mas para dar forma a um acúmulo de conhecimentos e experiências coletivas, sedimentadas historicamente, em nossas memórias e em nosso habitat, que inspiram tantos desenhos e tantos designios.

Referências bibliográficas

- Bachelard, G. (1983). *A poética do espaço*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Carsalade, F. (2003). Referências metodológicas para um processo de ensino de projeto. In: Marques, S. & Lara, F. (orgs.). *Projetar: desafios e conquistas da pesquisa e do ensino de projeto*. Rio de Janeiro: EVC.
- Freire, P. (2005). *Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.
- Furth, G. (2004). *O mundo secreto dos desenhos: uma abordagem junguiana da cura pela arte*. São Paulo: Paulus.
- Gomes, L. (1996). *Desenhismo*. Santa Maria: Editora da UFSM.
- Niemeyer, O. (1993). *Conversa de arquiteto*. Rio de Janeiro: Revan Editora / UFRJ.

- Reboul, O. (2000). *A filosofia da educação*. Lisboa: Edições 70.
- Rossi, A. (1995). *A arquitetura da cidade*. São Paulo: Martins Fontes.
- Silva, E. (1998). *Uma introdução ao projeto arquitetônico*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Abstract: The aim of this article is to describe an experience made with teaching new students in the career of Architecture and Urbanism of the Federal University of Luiz de Fora (Brazil) in the discipline of Architecture and Planning Project I. Considering that these students are already capable of projecting, the teaching method that seeks to set out in the act of designing the motivation for most creative, productive and forming classes. The end result includes graphic works that represent different visions and utopias concepts involved in the design process of training of architects and planners.

Key words: Education - Design - Project - Graphical representation - Architecture - Urbanism.

Resumo: O objetivo desse artigo é descrever uma experiência de ensino realizada com alunos ingressantes no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (Brasil), na disciplina de Projeto de Arquitetura e Urbanismo 1. Considerando que esses alunos já são capazes de projetar, o método de ensino aqui retratado busca no ato de desenhar, a motivação para aulas mais criativas, produtivas e formadoras. O resultado final inclui trabalhos gráficos que representam diferentes visões, conceitos e utopias envolvidos no processo de projeto e de formação dos arquitetos e urbanistas.

Palavras-chave: Ensino - Desenho - Projeto - Representação gráfica - Arquitetura - Urbanismo.

(*) **Antonio Colchete Filho**. Arquiteto e Urbanista (UFRJ, 1992), Especializações em Planejamento e uso do solo urbano (UFRJ, 1993) e em Sociologia urbana (UERJ, 1995), Mestre em Urbanismo (UFRJ, 1997), Doutorado em Ciências Sociais (UERJ, 2003), Pós-doutorados em Arquitetura (UTL, Portugal, 2005) e em Urbanismo (UFRJ, 2013).

Carina Folena Cardoso. Arquitecta e Urbanista (UFJF, 2013), Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ambiente Construído da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Brasil.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Cuarto Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2013). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Design, identidade e desenvolvimento regional na Amazônia brasileira

Alexandre Santos de Oliveira (*)

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 151-160. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: mayo 2012
Fecha de aceptación: julio 2012
Versión final: febrero 2013

Resumen: Países como Brasil han experimentado tasas de crecimiento económico que lo posicionan entre las siete mayores economías mundiales (FMI, 2010)¹. Este panorama de la economía emergente coloca a la Amazonía y más específicamente al Estado del Amazonas, el desafío de dar respuestas a tal auge del desarrollo económico, tomando como referencia las diversidades biológicas, culturales y sociales, entendidas como algunas de las bases de esta región. Planteado el escenario,