



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

## Quadrinhos, arquitetura e ensino.

*Comics, architecture and education.*

*Comics, la arquitectura y la educación.*

ABDALLA, José Gustavo Francis.

*Doutor, FAU-UFJF, gustavo.francis@ufjf.edu.br*

COLCHETE FILHO, Antonio.

*Doutor, FAU-UFJF, arqfilho@globo.com*

### RESUMO

O uso da história em quadrinhos (HQ) foi posto como um experimento didático realizado durante o primeiro semestre de 2014 na disciplina de projeto de arquitetura e urbanismo sete (P7) no Curso de Arquitetura e Urbanismo da UFJF. O artigo tem como objetivo debater e demonstrar seus resultados. Antes de tudo, nota-se, para este caso, que não há alterações ou revisões nos objetivos curriculares e ementas do curso e também que não é uma proposta interdisciplinar. O exercício foi aplicado por meio da leitura em quatro escalas gráficas para diagnosticar e entender algumas das relações da cidade com o ambiente construído (cultura, morfologia urbana, história etc.). Os resultados apontam que há domínio cultural dos alunos deste instrumento e permitem observar: (1) necessidade de organizar informações dispersas; (2) utilizar de habilidades individuais nos grupos; (3) os exercícios os levam a organizar um conhecimento conciso sobre a cidade através do passado, presente, com proposições ideais para o futuro; (4) os professores têm como individualizar as dificuldades e (5) apontar valores próprios das individualidades presentes em cada aluno. Como conclusão, foi observado que a HQ proporciona ganhos didáticos que facilitam o ensino do processo de projeto, bem como benefícios para professores e alunos.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em quadrinhos; projeto de arquitetura e urbanismo; didática.

### ABSTRACT

*The use of comic (HQ) was implemented by a didactical experiment conducted during March/July 2014 in the design discipline of architecture and urbanism seven (p7) in Course of Architecture and Urbanism of UFJF. The article aims to debate and to demonstrate its results. At first, in this case, it should be noted that there are no changes or reviews in the common curriculum goals of the course and it is not an interdisciplinary proposition too. The essential learning skills were developed throughout analyses to collect perceptions of urban and architectural design. In order to do that, students' readings had four specific graphic scales. They were to diagnose and to understand some of the city's relations with the built environment (culture, history, urban morphology etc.). As results, academics have cultural approach with comic. Five didactics clarifications can be identified: (1) a range of information was organized. (2) Students have to use their individual skills to collaborate to the group. (3) The four exercises developed can lead each group to organize a concise knowledge of the city from the past until the present and with ideal propositions for the future. (4) Teachers can find in each group an individual difficulties and (5) in opposition, they can find design principles of each student. In conclusion, it was observed that HQ provides educational gains that facilitate the teaching of a design process and benefits for both teachers and students.*

**KEY-WORDS:** Comics; architecture and urban design; didactics..

### RESUMEN

*El uso de los cómics (HQ) se colocó como un experimento de enseñanza llevada a cabo durante el primer semestre de 2014 en el diseño de la arquitectura y el urbanismo disciplina siete (P7) en Arquitectura y Urbanismo - UFJF. El artículo tiene como objetivo discutir y demostrar sus resultados. En primer lugar, en este*



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

*caso, no hay cambios o revisiones en los objetivos del plan de estudios del curso y tampoco es un enfoque interdisciplinario. El ejercicio se aplicó mediante la lectura en cuatro escalas gráficas para diagnosticar y comprender algunas de las relaciones de la ciudad con el entorno construido (la cultura, la morfología urbana, historia, etc.). Los resultados muestran que hay dominio cultural de los estudiantes de este instrumento y nos permiten observar: (1) la necesidad de organizar la información dispersa; (2) el uso de las habilidades individuales en grupos; (3) ejercicios les llevan a organizar un conocimiento conciso de la ciudad a través del pasado, el presente, con proposiciones ideales para el futuro; (4) los profesores tienen que individualizar las dificultades y (5) indican los valores propios de la individualidad presente en cada estudiante, En conclusión, se observó que el HQ ofrece beneficios educativos que faciliten la enseñanza del proceso de diseño, así como beneficios para los maestros y estudiantes.*

**PALABRAS-CLAVE:** Comics; la arquitectura y el diseño urbano; didáctica..

## 1 INTRODUÇÃO

O artigo objetiva discutir uma alternativa de escolha pedagógica, onde foi adotada uma nova estratégia didática no contexto teórico-metodológico do ensino de arquitetura e urbanismo. Nisso, vai relatar a experiência ocorrida na disciplina de Projeto de Arquitetura e Urbanismo VII (P7), que é do sétimo período da grade curricular convencional do curso da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (FAU-UFJF), durante o primeiro semestre de 2014. Foi adotada como instrumento didático-pedagógico a história em quadrinhos (HQ) que serviu como meio de desenvolvimento para o exercício da referida disciplina.

A justificativa que levou os professores recorrerem ao método da HQ reside no fato de experiências didáticas anteriores terem sido frustrantes, tanto no que se relaciona ao comprometimento do discente, quanto e, conseqüentemente, no desenvolvimento e resultados dos projetos de arquitetura e urbanismo propostos pelos alunos. Cabe dizer que esta experiência não foi uma primeira tentativa de alteração da conduta no ensino do referido projeto. Com o histórico pré-existente de inoperância de resultados positivos, ocorria um sentimento, nos professores, que se tornou o motor da proposição de mudança na disciplina. A preocupação básica residia na observação de que se estava construindo um universo pré-concebido para a disciplina de P7 de que ela não era “prazerosa”, tanto para estudantes, quanto para professores. Por um lado, ficava tácito, sem necessariamente ser verdadeiro, que o conteúdo da ementa não motivava os alunos por (com suposição) não trazer “novidades” ao conteúdo prático e domínio teórico na formação do arquiteto e urbanista. Por outro lado, os professores não percebiam crescimento pessoal dos discentes com o desenvolvimento dos exercícios de P7, bem como ponderavam quanto a não reflexão e apropriação de conhecimentos, por parte dos discentes, notado pela fragmentação e desarticulação nas ideias nos projetos propostos. Para ambos os lados, havia um sentimento de frustração. Pior ainda, como consequência, mais uma



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

vez por percepção dos professores, isto refletia no comportamento do aluno para todo o restante de seu curso. Construía-se a ideia, então, de que sua presença (aluno) na faculdade já não era mais tão necessária, em outras palavras, o curso não teria significativamente o que contribuir mais para a sua formação. Praticamente, o aluno passava a dar mais importância, por exemplo, ao estágio em escritórios do que às disciplinas da faculdade, mesmo que esse fosse apenas de trabalho repetitivo ou de cópia de desenhos do profissional.

Também é importante registrar que não se partiu da noção de explorar uma inovação extraclasse, quer seja na horizontalidade, entendendo-se por essa um entrelaçamento de conteúdos didático-pedagógicos e disciplinares com outras matérias do mesmo período; quer seja uma verticalidade, visto como o relacionamento com disciplinas de outros períodos. Menos ainda foi a busca por uma interdisciplinaridade entre cursos, por exemplos, com o Instituto de Artes de Design (IAD) que existe na universidade, ou outras possibilidades (Faculdade de História, matérias de teoria da arquitetura e urbanismo, conforto ambiental etc.). Assim, esta experiência ocorreu apenas “intramuros”, com a elaboração das estratégias didáticas para o caso aqui apresentado. Por esta situação, é uma experiência conservadora, isto é, não pretendeu alterar em nada o curso de arquitetura e urbanismo, nem particularmente isto foi pensado. Esteve-se circunscrito ao universo da disciplina e nem se quer modificou, ou teve necessidade de alterar, a ementa que ela tem na atual grade do curso em operação. Entretanto, o impacto do novo instrumento pedagógico com os alunos foi grande, reiterando a pertinência desta opção didática que conseguiu criar um novo ambiente e modificar o mundo imaginado para P7, levando a motivar para além do esperado e elevar a qualidade do produto em todos os exercícios propostos.

## 2 CONTORNO DO PROBLEMA

A relação entre a arquitetura e urbanismo e a HQ não é exatamente uma novidade. No campo profissional existem aproximações, experiências e produções com certa frequência desde o final da década de 1950. O grupo Archigran, por exemplo, elaborou nove magazines entre 1960 e 1974 com uma linguagem crítica e não usual à época. Isto se deu tanto para o projeto da edificação (forma, relação com a cidade e tecnologia), como para o contexto teórico (ARCHIGRAM ARCHIVES, 2012 e HUCHET, 2005). Essa experiência contribuiu para divulgar, formar uma base e estabelecer uma associação entre quadrinhos e arquitetura. A grafia, no formato dos quadrinhos, também pode ser observada em diversas referências da AU mais recentes, tais como: Jean Nouvel; Rem Koohaas; Bjarke Ingels (BIG) e Norman Foster (HOORN, 2012). Ainda, são observáveis HQ na AU para além do campo

prático-profissional. Assim, encontra-se seu desenvolvimento, tanto no campo teórico-conceitual, quanto no prático-profissional. Pode-se dizer que são experimentações onde se tratam não só representação, mas também idealização, modelagem, notações teórico-conceituais, etc., sabido que não é, para qualquer segmento que se observe, o usual da área como um todo.

Considerando o teor original da matéria, dado que a área de AU se apropriou do modelo, tratar técnica ou teoricamente a AU neste contexto, por si só é diferenciado. Hoorn (2013) faz reconhecer e propõe uma classificação de área quando organiza sua tese por meio da sistematização dos diferentes estruturas e objetivos nas HQ na AU. Ela subdivide o estudo em: interação poética entre homem e ambiente construído; exploração subjetiva da realidade edificada; posicionamento crítico em arquitetura; proposições de ideias relacionadas ao desenvolvimento do projeto, qualidade de vida decorrente de projetos públicos e, por fim, criando arquiteturas por meio de HQ. Neste sentido aponta para a possibilidade de compreensão dessa relação por diferentes óticas de produção e, naturalmente, entendimento das potencialidades entre os segmentos abordados pelos arquitetos e urbanistas. Neste aspecto, esta linguagem confirma o texto do parágrafo anterior, onde AU pode ser investigada por campos distintos e também de forma difusa, pois permite trabalhar as temáticas de maneira ampla, sem restrições formais ou factuais das realidades, respectivamente, física e cotidiana, com uso da HQ.

Como um potencial experimental e teórico, o Professor Jimenez Lai (2012), da Universidade de Illinois, escreveu uma novela em quadrinhos, buscando uma aproximação teórica para a AU sobre pessoas, abordando lugares, não lugares, lugares “absurdos”, lugares de uma utopia, já que encontrou na HQ - por conta do balanço entre a narrativa e a representação -, a possibilidade e a condição de tratar questões da arquitetura e urbanismo nos seus mais variados aspectos e abordagens (LAI, 2012), o que talvez ficasse difícil de aproximar o leitor ao objeto referencial do texto (escrituras textual e visual) por meio de outra forma de expressão.

Noutra condição de explicitação das possibilidades de relação entre HQ e arquitetura, na década de 1980, o Departamento de Difusão do Instituto Francês de Arquitetura trouxe para o Brasil, no Museu de Arte de São Paulo (MASP), uma exposição sobre quadrinhos e arquitetura. Tal evento teve publicado seu catálogo. Em tal catálogo, se pode notar de maneira similar, contudo com lógicas distintas à de Hoorn (2013), uma estruturação particular da curadoria, onde se consegue apontar para uma linha do tempo do desenvolvimento da arquitetura e das cidades associada a um pensamento de época (AAVV, s.d.), contudo, descrito pela representação do HQ.



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

O conjunto e contexto do que se pode observar pelo catálogo da exposição aponta para uma construção histórica-linear e de revelações de linguagens, paisagens urbanas, lugares considerados de senso comum para a população como um todo, visto que os marcos referenciais e teórico de AU presentes nos desenhos são popularmente de conhecimento e reconhecimento do público em geral. Isto não quer, em nenhum momento, menosprezar a produção desta exposição, muito pelo contrário. Por exemplo, ao tratar do Século XIX e início do Século XX, se vê acuidade e inteligência teórica em abordar não só os movimentos, como o tempo da Art Nouveau, mas também a tecnologia do ferro, as reformas urbanas e aspectos da vida social e cotidiana com reflexos para a produção arquitetônica. Assim sendo, expõe a arquitetura fabril, a construção de mansões e estâncias de férias. Mais que isso, com a propriedade de se agregar questões técnica e social, ao abordarem o comércio tratam das vidraças e claraboias por meio dos edifícios-galerias que contém tais materiais e elementos arquitetônicos como expressões e distinções espaciais para um reconhecido momento da burguesia em Paris. Com isso, deslocando e fazendo interagir a abordagem central do edifício e sua arquitetura para a sociedade, para o tempo da Revolução Industrial, para necessidades de transformações nas cidades, trazendo à tona uma visão de mundo daquele tempo e não meramente material, mas uma construção filosófica, histórica e social daquele lugar. A linguagem dos quadinhos dessa parte da exposição permite sintetizar diversas e diferentes áreas de abordagens e teorias de história, ciências sociais e da AU. Permite também trabalhar multidisciplinarmente tais áreas do conhecimento. Com isso propicia resgatar a interação entre coisas e fatos por meio de contextos correlacionados à essência e existência dos objetos arquitetônicos. Hertzberger (1999), por exemplo, mostra teoricamente esta relação presente no Século XIX quando textualmente escreve sobre os diversos componentes que envolvem uma arquitetura daquele período:

“A Revolução Industrial abriu um novo mercado de massa. A aceleração e a massificação dos sistemas de produção e distribuição conduziram à criação de lojas de departamentos, exposições (mundiais), mercados cobertos e à construção de redes de transportes públicos, com estações ferroviárias e de metrô, e, conseqüentemente, ao crescimento do turismo” (HERTZBERGER, 1999, p.68).

Percebe-se com a produção da HQ, independente de seu foco, ou objetivo, que se tem a possibilidade e mesmo a necessidade de se relacionar com diferentes conceitos de interesse para a AU. Isto ocorre independente da HQ que se quer, ou do interesse de área do conhecimento, ou de expressão da história: literatura, filosofia, desenho etc.. Acresce ainda, que na própria forma de elaboração da HQ, existe a questão da sequência das imagens ser crucial e determinante na compreensão da linguagem. Nisso há um elemento não raro presente no contexto e que se apresenta de importância para o que será apontado no ensino em projeto de arquitetura e urbanismo. Ele é o

que para este artigo será denominado a estrutura de cenário da imagem e sua maneira de concatenação com a própria história e com o que se pretende tratar. Esta estrutura cenográfica não é necessariamente inicial, provavelmente está no ideário do autor da HQ e aparece no segundo nível da construção do quadro, isto é, o personagem e a linguagem textual são prioritários numa HQ convencional. Tomando a história de Herzog, Meuron e Herz (2009), que trabalham o plano para MetroBasel, mesmo sendo uma HQ para expor o planejamento urbano, tais elementos construtivos típicos da HQ estão presentes na ordem aqui indicada.

Retomando a questão de conceitos de pertencimento à história do quadrinho, uns são mais diretos, ou seja, aparecem de imediato, como as citações de lugar, de tempo e de contexto histórico, por exemplo, pela presença informada nos títulos: “graça na praça” (UBERTI, 2010); “Crônicas de Jerusalém” (DELISLE, 2012). Neste caminho ainda, porém como uma bibliografia de referência específica dos quadrinhos, não é difícil ver nomes respeitados desta linguagem escrevendo crônicas de cidade, ou de relações humanas, onde a arquitetura proporciona identificação de determinadas culturas pela ambiência e caracterização de lugares. Talvez, um dos mais relevantes casos, seja o livro “Nova York: a vida na grande cidade” (EISNER, 2009), onde a vida cotidiana da metrópole é tratada poeticamente pelas ocorrências de situações que caracterizam a vivência em determinados lugares, que dão a dimensão de mundo, de tempo, de atitudes, de sofrimentos, do ser no espaço, das características dos ambientes construídos, de seus territórios culturais e de paisagens múltiplas (para o próprio personagem da HQ, para o leitor e para o autor), enfim, fenômenos sociais e humano-culturais, como se observa em algumas passagens de Will Eisner:

“Na cidade grande, um vale formado pela interseção de cavernas de concreto e aço é chamado de quarteirão. Para seus moradores é um mundo inteiro....

Por mais de oitenta anos o edifício fincou-se no cruzamento de duas grandes avenidas. Era um marco cujas as paredes resistiam à chuva de lágrimas e ao golpe das risadas. Com o tempo, um acúmulo invisível de dramas formou-se ao redor da sua base.” (EISNER, 2009, p145 e 161)

Nisso se nota que há a formação de um ambiente que remete o leitor de um universo real ao universo ilusionista, o qual irá fornecer parcela significativa para o todo da HQ. Mais do que isso, a omissão é representativa para a interação entre sujeito, objeto e história: palavras não postas, textos não ditos, imagens não trabalhadas, coisas representadas na história configuram situações, que prescindem o quadro (*frame*). Promovem de antemão um envolvimento do leitor por meio de uma ilação na construção mental para, então, exercer um papel fundamental que o leva a entender, mais do que isso, a participar da HQ. Isto se dá por ser uma elaboração sequencial, mas interrompida por pausas que põem o leitor como segunda voz da linguagem, no contratempo do ritmo (como se

puddesse compor em conjunto uma música). Com isso, coloca a pessoa com seu mundo e universo próprio de interpretações em meio à história e suas considerações e conclusões. Em outros termos, por um lado, o sujeito que lê, também constrói igualmente a história, na medida em que ele participa intelectualmente, por meio da passagem e da conclusão a cada quadro da HQ, isto é, *frame a frame*. O leitor é cúmplice da HQ (MCCLLOUD, s.d., p.69). Para tanto, por outro lado, há restrições a essa participação, dada por meio de uma organização sequencial dos desenhos e arranjos com diferentes estruturas por parte do autor da HQ, isto impossibilita a perda do que é a intensão literária previamente objetivada e desenvolvida para a história elaborada.

Por seu variado conjunto e espectro de ações, a HQ tem sido apontada como uma arte, que tem uma produção que pode ser observada em praticamente todas as culturas modernas (MAZUR e DANNER, 2014). Neste sentido dá ao autor a liberdade de criar variados mundos próprios de um objeto artístico. A maneira de escrever HQ's tem alguns aspectos importantes. McCloud (s.d.) organiza a elaboração de uma história por meio de nove passos. Inicialmente está a escolha da lógica e da filosofia de linguagem, notando que há um risco inerente de se perder no vasto universo de possibilidades de representação em quadrinhos. Mas a escolha da linguagem é a condição de unir vocabulários por meio de imagens em *frames* em sequência lógica e textual. Naturalmente há outras maneiras de estruturar uma HQ, o que não vem ao caso aqui, dado que se quer apenas notar que há uma forma lógica, cadenciada e sequencial de fazê-la.

Em síntese, HQ permite um aspecto de mobilidade do sujeito em relação à sua proposta (ele está ao mesmo tempo fora e dentro, nele e no outro) e ainda coloca o leitor como sujeito participante da história, contudo conduzido aos objetivos do projeto artístico. Aspecto este que parece ser chave no relacionamento entre o leitor e a obra, mas também entre o propositos e a percepção de sua proposição.

A HQ, por um lado, no ensino de arquitetura e urbanismo, permite trabalhar e investigar os fundamentos de ideias do aluno. Por outro lado, também impõe ao estudante a necessidade de ser o sujeito no lugar do projeto e, assim, com a função de interagir com esse espaço como se nele estivesse presente e, então, se encontra relacionando com um universo criado e que não é só dele. O ambiente construído dessa maneira fica indissociável do ser que o idealizou e do sujeito que o recebe (que o percebe) como objeto arquitetônico-urbanístico. Isto se dá por meio de interação nos três níveis, que neste momento são concomitantes: na linguagem textual, no desenho do frame e na transição entre frames (McCloud, 2008). Portanto, vê-se nas inúmeras possibilidades de abstração da



HQ uma oportunidade de se associar Arquitetura, Urbanismo, História em Quadrinhos e Ensino como estratégia de aprimoramento e compreensão de diferentes tempos e escalas do edifício e da cidade na disciplina de projeto. O discente, nesse caso, fica imerso no contexto do objeto por ele mesmo criado e, assim, refém de seu próprio projeto, na medida em que se vê diante de fatos (mesmo que imaginários e, ou, idealizados), mas que são perceptivelmente “reais”, quando há presença mental nas espacialidades das pranchas de desenhos.

### 3 EXPERIÊNCIA DA HQ NO EXERCÍCIO EM PROJETO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Considerando a experiência do exercício de projeto de arquitetura e urbanismo no sétimo período da FAU-UFGF, a disciplina tem ementa simples e objetiva, onde expressa que deve ser ministrado: *“análise e intervenção de projeto em edificação com valor histórico, social e cultural para uma sociedade”* (UFGF, 2014). O programa da mesma propõe dois tópicos que são:

- “- Análise histórica da região da intervenção por meio de trabalho investigativo e teórico para apresentação em seminários da disciplina
- Desenvolvimento da concepção de projeto de arquitetura e urbanismo até a etapa do anteprojeto, trabalhando de forma integrada com outras disciplinas de projeto do curso de arquitetura e urbanismo.” (UFGF, 2014)

No sentido de atender à ementa e ao programa do curso, o exercício da disciplina, trabalhou com quatro momentos de aproximação do estudante para a revelação da área propriamente dita de intervenção arquitetônica na cidade. No primeiro nível está a compreensão da cidade como um modo de habitar humano atrelado ao natural, porém dele diferenciado. No segundo nível, o entendimento das relações urbano-sociais, produtivas e geográficas, que operam e conduzem o pensamento que pode levar ao desenho das cidades. No terceiro nível, está o lugar da intervenção na percepção do corpo humano no espaço próximo ao do projeto da edificação. O quarto nível é o objeto arquitetônico em si, contudo, correlacionado aos contextos dos demais níveis e também de vizinhança do local. Respectivamente, trabalhou-se com a noção espacial por meio de quatro escalas de tratamento, são elas: 1/15.000; 1/5.000; 1/750 e 1/200. Cabe alertar que não houve uma rigidez neste aspecto das observações, mas apenas um elemento didático para levar o ser no mundo por intermediação do espaço onde estão os lugares e, neles, as coisas.



Figura 1: Dois exemplos de trabalhos do exercício em escala 1/15.000



Figura 2: Exemplo de trabalhos do exercício em escala 1/5.000 (esquerda) e 1/750 (direita)

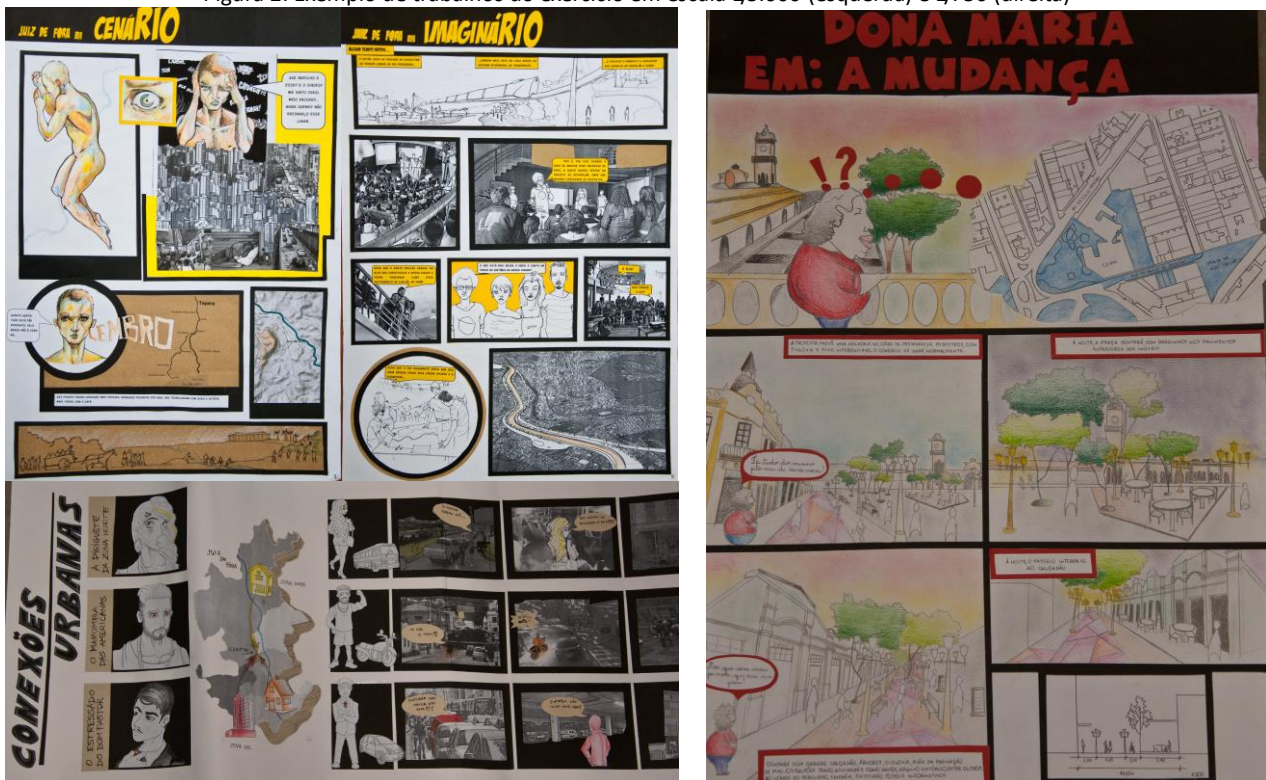


Figura 3: Exemplo de um trabalho do exercício em escala 1/200



Buscou-se ter uma cumplicidade do estudante, por meio de conhecimento, ou uma visão “ontológica” (do pré-existente), dos diferentes territórios de observação em cada um dos exercícios. Este encontro com a cidade quis buscar entender a multiplicidade de fatores que estão atreladas ao espaço urbano e que produzem também múltiplos territórios, interconectados pelo meio físico e inter-relacionados pelos atores e suas formações, tanto individuais, quanto coletivas, isto é, culturais, relacionamentos sociais, econômicas, técnicas, geográficas e históricas, entre outras. Porém, tudo sem pretensão de exaurir a questão, ou mesmo trabalha-la teoricamente. Dito em outro sentido, se buscou apenas base para desenvolvimento do projeto de arquitetura no âmbito da unicidade de entendimento na disciplina. A função da arquitetura no meio urbano, então, supostamente, para os professores em relação aos estudantes, ficou atrelada às múltiplas analogias que se pode dar às coisas na cidade. Assim, quer se fazer ver que a intervenção do arquiteto opera e está diretamente associada à ontologia do lugar, por um lado, e à questão física, por outro. Com isso, trabalha-se com as vivências e transformações diversas: na coletividade, na pré-existência, no cotidiano dos indivíduos e em suas relações de vida no espaço urbano, por fim, naturalmente, de percepções de mundos. Também quer que os alunos tenham consciência de que eles, com seus projetos de arquiteturas, irão alterar lugares, propondo e trabalhando diferentes ocupações, locais, e, inclusive, espaços



“particulares” (interiores) por meio de uma visão própria mixada à visão dos outros. Compreendido isto, a interpretação é livre, bem como a finalidade de cada um dos exercícios que foram propostos.

A HQ esteve na solicitação de todos os quatro exercícios. Também cada exercício foi subdividido em diagnóstico e proposição, querendo-se com isso que o aluno trabalhasse não só a leitura dos lugares, mas também a intervenção neles. Este modelo de representação, então, tornou-se um aliado da proposta de curso.

Fala-se isto da HQ por quê?

(1) impôs a necessidade de organizar conhecimentos dispersos, advindo de outras disciplinas, e estruturar ideias para expor as leituras e imagens em um único contexto de um grupo de diferentes pessoas;

(2) permitiu que, mesmo sendo exercícios desenvolvidos em grupos, pudessem utilizar das diferentes habilidades individuais em um cenário compreendido e comum a todos, dado que a construção, por um vocabulário lógico-textual e de desenho sequencial, leva o leitor (propositor individual) a ser cúmplice no contexto e conclusões (coletivo);

(3) foi observado um domínio de conhecimento sobre a cidade e uma possibilidade didática de relatá-lo de forma concisa. Tudo permitiu a fluidez e liberdade de transição entre passado (ontologia), presente (percepção de lugares) e futuro (desejo de mundo), que pudessem ser ao mesmo tempo indicada e ilimitada em termos ideais (transformações no pré-existente e construções de espaços imaginários), desde o primeiro exercício;

(4) a forma de representação também deixou transparecer as virtudes e deficiências em relação e a possibilidade de individualizar as dificuldades por meio de observações dos professores; tanto (a) ao que se refere ao desenho técnico próprio da arquitetura e urbanismo, quanto (b) ao domínio teórico-conceitual das propostas;

(5) a HQ trabalhou limites conceituais dentro de uma realidade de mundo presente em cada aluno e, assim sendo, foi um motivador e estimulador de competências que pudessem ser somadas no desenvolvimento do projeto de arquitetura e urbanismo de cada grupo, o que permitiu, aos professores, também perceber os valores de cada pessoa em cada grupo.

#### 4 CONSIDERAÇÕES

Enfim, podem-se observar e deixar, como depoimento dos professores, importantes contribuições da HQ para o ensino de projeto de arquitetura e urbanismo. Ela é um meio de representação previamente conhecido pelo aluno, que, por um lado, reconhece como culturalmente conexas ao seu tempo vivido, mas, por outro lado, resiste a utilizá-la, num primeiro momento, pelo medo de não ter competência ou tempo para desenvolver um projeto com esta ferramenta. Diante disso, coloca “desculpas” para não fazê-lo, tais como, na fala de um estudante: “... é coisa boba, de/ para criança, infantil...”. É também um processo que comporta e busca a integração entre conhecimentos de diferentes disciplinas. Permite a percepção do modelo social onde fornece fatos para a formação do sujeito que almeja ser arquiteto e urbanista, bem como ajuda para interatuar com um contexto pré-existente, com transformações, nos mais variados tempos, e ideias que não são necessariamente determinadas por quem projeta e que solicitam cuidados próprios. Simultaneamente, propõe, ou permite buscar, em um nível fantasioso, mas não menos real, no imaginário ideal, a transformação da sociedade em benefício de seus membros. A HQ permite trabalhar com diferentes fenômenos (históricos, temporais, culturais, econômicos, sociais, ilusórios, ideais etc.) de forma humana e compreensível. Ainda, pode se dizer que ela direciona para a autoconsciência do aluno sobre as coisas, suas relações, seus mundos e seu próprio universo, enquanto indivíduo.

Apesar de tudo, a disciplina de projeto de arquitetura e urbanismo proposta foi, ao mesmo tempo, conservadora, ao se indispor a trabalhar com outros e outras (interdisciplinar e transdisciplinar) e inovadora ao propor o desenvolvimento da HQ, o que levou à recopilação de informações dispersas advindas de outras disciplinas por parte dos alunos. Permitiu abordar métodos de indução para a percepção e conhecimento de espaços, lugares e territórios urbanos, bem como métodos experimentais para lançar e desenvolver de ideias, contudo, onde está presente o controle da relação entre diferentes fenômenos arquitetônicos e urbanos, que os autores consideram importantes no processo educacional. Questões de análise e procedimentos histórico-teóricos com necessidade de síntese para projeto de arquitetura e urbanismo, tanto presentes, quanto não presentes no contexto de desenho e textos, mas mentalmente articulados com as propostas dos estudantes foi observado; também complexidades em meio a relações abstratas entre as coisas e fatos que formam os fenômenos no mundo, dentro de uma perspectiva subjetiva do que é aparentemente concreto, permitiu uma conceituação e expressividade do essencial na materialidade formal dos projetos dos grupos. A dedução do que fazer, assim, foi consequência de assertividades dos alunos a partir de



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

inferências particulares de mundos distintos em todos os níveis (do sujeito, dos colegas, do coletivo e até do senso comum da sociedade), estudos diacrônicos (da realidade dos fatos e do exercício em si) e entre os debates que se travaram nas coletividades, coleguismos da classe. Os projetos, enquanto formas, são modelos de lugares que, então, são frutos de sínteses teórico-práticas, associadas à realidade percebida da conformação do mundo exterior, tal qual ele é dado, e imaginada para quem propõe alterá-la, ou mesmo substituí-la, no que for possível. No campo do método de trabalho em sala de aula, pode-se dizer que a estrutura dos exercícios é sistemática, visto que são aproximações lineares das realidades da cidade e que a HQ impõe um método regular de construção e trabalho.

Como conclusão, observado as características atuais do ensino de arquitetura e urbanismo, esta foi uma forma inovadora de renovar a disciplina sem alterar o proposto pelo plano pedagógico do curso. Contribuiu para observar que a universidade, por meio do ensino disciplinar construído por partes isoladas, mesmo que seriadas, impõe para o estudante um conjunto multidisciplinar que compete a ele correlacionar e aplicar. Contudo, na disciplina de projeto de arquitetura e urbanismo, tal qual ela é culturalmente proposta na maioria dos cursos de arquitetura e urbanismo, há que se fazerem usos destes conhecimentos adquiridos fragmentariamente de uma forma holística. Assim, projeto de arquitetura e urbanismo, enquanto disciplina de formação profissionalizante, não precisa ser vista como matéria do reflexo do processo de projeto da vida profissional, isto é, tal qual se faz na prática do arquiteto e urbanista. Ela requer uma estratégia de ensino própria, que não é, por mais que pareça, uma prática profissional.

## 6 AGRADECIMENTOS

À turma da disciplina de Projeto de Arquitetura e Urbanismo 7, do primeiro semestre de 2014, do Curso de Arquitetura e Urbanismo da FAU/UFJF, por aceitar o desafio e responder a altura o exercício proposto pelos professores. Também se precisa estender este agradecimento às tutoras da pós-graduação que estiveram presentes em sala, não só acompanhando a disciplina, mas participando das angústias de aplicação da ideia da HQ. Ainda, agradecemos à Fundação Cultural Alfredo Ferreira Laje da Prefeitura Municipal de Juiz de Fora por abrir as portas em três de suas mais importantes galerias no Centro Cultural Bernardo Mascarenhas para a exposição dos trabalhos durante o mês de novembro de 2014.

## 7 REFERÊNCIAS

AAVV, A arquitetura na história em quadrinhos, São Paulo, Martins Fontes, s.d.



# PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:  
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

- ARCHIGRAM ARCHIVES. *A Guide to Archigram 1961-74*. New York, Princeton Architectural Press, 2012
- BIG – Bjarke Ingels Group. *Yes Is More: Um Arqui-Comic Sobre a Evolução Arquitectónica* (catálogo de exposição). Barcelona, Taschen, 2011
- DELISLE, Guy. *Crônicas de Jerusalém*. Campinas, SP, Zarabatana Books, 2012.
- EISNER, Will. Nova York: *A Vida na Grande Cidade*. São Paulo, Companhia das Letras 2009.
- HERTZBERGER, Herman. *Lições de arquitetura*. São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- HERZOG, Jacques; MEURON, Pierre de e HERZ, Manuel. *MetroBasel: A modelo of a European metropolitan region*. Zurich, ETH Studio Basel, 2009.
- HOORN, Mélanie Van Der. *Bricks & Balloons: Architecture in Comic-Strip Form*. Rotterdam, 010, 2012.
- HUCHET, Stéphane. Horizonte Tectónico e Campo “plástico” – De Gottfried Semper ao Grupo ArchiGram: Pequena Genealogia Fragmentária. In: MALARD, Maria Lúcia (org.). *Cinco Textos Sobre Arquitetura*. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2005.
- LAI, Jimenez. *Citizens of No Place: An Architectural Graphic Novel*. New York, Princeton Architectural Press, 2012.
- MAZUR, Dan e DANNER, Alexander. *Quadrinhos: História Moderna de Uma Arte Global*. São Paulo, WMF e Martins Fontes, 2014.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos: História, Criação, Desenho, Animação e Roteiro*. São Paulo, M. Books, s.d.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando Quadrinhos: Os Segredos das Narrativas de Quadrinhos, Mangás e Graphic Novels*. São Paulo, M. Books, 2008.
- UBERTI, Jorge. *Graça na praça*. Porto Alegre, L&PM, 2010.
- UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora. *Formulário CD-01 - Projeto de Arquitetura e Urbanismo VII*. Juiz de Fora, UFJF, 2014. Disponível em: <http://www.ufjf.br/arquitetura/graduacao/curso/sites-disciplinas/>; acesso em: 9/5/2015.