

# Desenho projetual para apropriação do espaço urbano

Cristina Jardim Batista e Ligia Maria Sampaio de Medeiros

## 1. Introdução

Este artigo é uma reflexão sobre possibilidades para o desenvolvimento de uma consciência de projeto de cidade junto aos jovens. O foco reside na expansão do domínio da linguagem de representação gráfica para a apropriação dos espaços e equipamentos urbanos, possibilitando redesenhos e novos projetos feitos pela comunidade de maneira mais propositiva junto às esferas governamentais e também em ações diretas menos dependentes de Prefeituras e Organizações Sociais. A proposta para o desenvolvimento desta consciência se organiza com a apresentação do desenho como instrumento de comunicação e tangibilização de ideias ainda não concretas e justifica a importância deste conhecimento para a identidade entre pessoa e cidade, tanto por meio do apelo afetivo quanto pelo entendimento de suas estruturas, o que possibilita a horizontalização do projeto da cidade, especialmente junto aos jovens. Este desenho tem definição e características específicas, dada sua importância e a dos conteúdos que engloba. O desenho projetual é uma representação expressional e operacional para registro, concepção, desenvolvimento, refinamento e diversificação de produtos industriais manufaturados, maquinofaturados e informatizados que fazem a cultura material pela técnica, estética e ética. (MEDEIROS, 2004. p.97)

São apresentados exemplos de projetos de educação não-formal<sup>1</sup> promovendo a aproximação dos jovens e suas cidades por meio da representação afetiva. Com esta referência se apresenta a proposta de universalizar estes aprendizados através da educação formal pelo ensino do desenho projetual na Educação Básica como elemento curricular da disciplina Desenho, que busca reafirmação junto ao currículo obrigatório

---

1

A educação não-formal, de acordo com Gohn (2006), possui métodos e conteúdos abertos, não está obrigatoriamente associada a um espaço físico específico, a figura do educador tem menor representatividade no processo educacional. O nome se origina da contraposição em relação à educação formal, que tem um espaço físico demarcado, a escola, sólida definição hierárquica entre funções administrativas, docentes e discentes, além de sua característica principal: a existência de parâmetros curriculares e indicadores de avaliação.

da Educação Básica no Brasil. Reafirmação esta que se propõe pela revisão curricular da própria disciplina e de seus processos didáticos, fazendo conceituação teórica e trabalho prático serem partes contíguas do projeto, sendo uma incompleta sem o diálogo com a outra.

## 2. A descrição do projeto

Lucio Costa justifica majoritariamente por texto a sua proposta de projeto para a construção de Brasília (figura 1) e sua motivação<sup>2</sup> para tal ratifica a ideia de que, embora desenho e texto possam representar um projeto com igual precisão, cada linguagem possui um apelo diferente e um método descritivo próprio. Enquanto o texto satisfaz a imagem mental livre, permitindo ao interlocutor acessar suas próprias referências de memória para a construção virtual do objeto narrado, o desenho entrega a imagem completa e já encaminhada para concretização.

Ao tangibilizar uma ideia ou conceito, ainda que em uma definição simples por escrito, damos espacialidade e conseguimos posicioná-la em uma hierarquia de pensamentos, ou associá-la a grupos que a contemplem. Garante-se assim não apenas a memória da ideia, mas também a visualização de possibilidades hierárquicas para organizá-la e projetar a partir dela.

Quanto ao problema residencial, ocorreu a solução de se criar uma seqüência contínua de grandes quadras dispostas, em ordem dupla ou singela, de ambos os lados da faixa rodoviária, e emolduradas por uma larga cinta densamente arborizada, árvores de porte, prevalecendo em cada quadra determinada espécie vegetal, com chão gramado e uma cortina suplementar intermitente de arbustos e folhagens, a fim de resguardar melhor, qualquer que seja a posição do observador, o conteúdo das quadras, visto sempre num segundo plano e como que amortecido na paisagem.



“(…) se a sugestão é válida, estes dados, conquanto sumários na sua aparência, já serão suficientes, pois revelarão que, apesar da espontaneidade original, ela foi depois, intensamente pensada e resolvida; se não o é, a exclusão se fará mais facilmente, e não terei perdido meu tempo nem tomado o tempo de ninguém.” (COSTA, 2005. p. 117).

Figura 1: Descrições de uma superquadra em Brasília. Texto e desenho. (COSTA, 2005. p.131)

O desenho é o primeiro passo para tornar real o que se deseja e ainda não existe. No ‘Guia Fantástico de São Paulo’ (2015) a autora Angela León apresenta os ambientes cotidianos da cidade como memória afetiva e apropriação destes espaços (figuras 2 e 3). Junto a essas memórias se apresentam possibilidades imaginadas para a cidade, valorizando a convivência e o uso sustentável dos espaços e aparelhos urbanos (figuras 4 e 5).



Figura 2: Lanchonete. Representação de um espaço de convivência com memória afetiva. (LEÓN, 2015. p.108)



Figura 3: Feira de rua. Representação de um espaço de convivência com memória afetiva. (LEÓN, 2015. p.131)



Figura 4: Uso recreativo do rio. Representação de cenários possíveis para a cidade. (LEÓN, 2015. p.17)

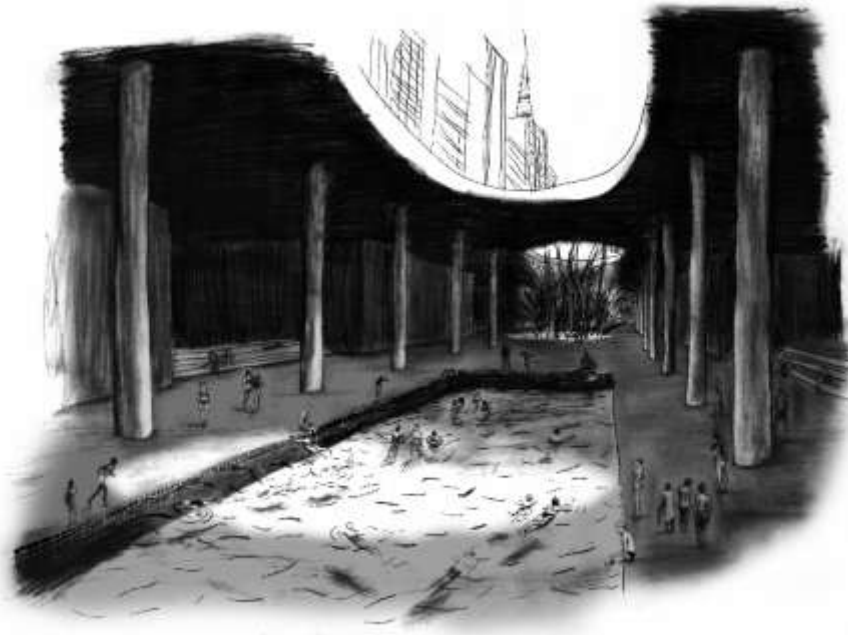


Figura 5: Uso recreativo do Minhocão. Representação de cenários possíveis para a cidade. (LEÓN, 2015. p.84)

O formato gráfico da proposta é persuasivo por trazer imediata visualização e convidar o leitor/espectador a propor também suas visões para a cidade. Este é um diálogo que pode e deve ser enriquecido pelo conhecimento de técnicas de representação gráfica como o uso das projeções, perspectivas e de materiais de desenho.

Para que o projeto de cidade seja protagonizado pela comunidade em si, o diálogo com a memória coletiva deve permear todo o planejamento urbanístico, considerando-se os usos que este grupo específico faz dos espaços comuns a qualquer cidade, além dos lugares únicos para a mesma. Uma praça usada como sala de estudos ao ar livre ou um comércio característico do local, já incorporado ao ‘patrimônio afetivo’, devem ser valorizados em projetos urbanos de grande porte, geridos por esferas governamentais. Os projetos menores ou mais imediatos podem e devem ser liderados pela própria comunidade interessada em um sistema de ‘projetar, organizar recursos e realizar’ ou ‘projetar e em seguida propor às esferas governamentais para realização’. Este tipo de abordagem, que transforma hierarquias em redes de múltiplas habilidades (KIMBELL, 2011. p.238), para a realização de obras e intervenções na cidade atende também aos questionamentos sobre o uso do dinheiro público (JULIER e MOOR, 2009. p.23), uma vez que a comunidade interessada acompanha os projetos de perto e está melhor instrumentada para avaliar, criticar e propor alterações.

O ensino do desenho projetual na Educação Básica contribui para mudar a consciência de que existe um dom inerente a alguns tipos de pessoas, que se profissionalizarão como designers, arquitetas ou engenheiras e serão responsáveis pela atenção às questões do que Herbert Simon define como mundo artificial (1996. p.113), adaptações no ambiente realizadas em um processo de design.

O conhecimento da linguagem, da conceituação e dos métodos de representação se ensina, e é importante tanto para que todo sujeito saiba julgar elementos técnicos e estéticos feitos por profissionais de design quanto para o desenvolvimento de suas próprias habilidades práticas na criação de projetos autorais. É pouco prático esperar que apenas um grupo profissional se responsabilize pelas questões da produção de objetos e construções que afetam toda a comunidade, em um sistema que, queira o profissional ou não, se torna impositivo.

A representação técnica de um objeto por suas vistas ortográficas é conteúdo do Ensino Médio em Desenho atualmente. Aprofundar estes estudos para a leitura e representação de objetos de design e projetos arquitetônico-urbanísticos simples é um passo necessário e evidente para a apropriação destes conteúdos na vida do estudante fora da escola e para a sua contribuição para a comunidade. Da mesma forma o ensino do desenho em perspectiva deve ganhar espaço no currículo da disciplina, dentro do programa de “projeções”, dialogando com a possibilidade de registro técnico de imagens e a criação visual autoral como as intervenções propostas por León (2015). O pensamento projetual se fortalece quando abstração, lógica de planejamento e trabalho prático se aliam na materialização descritiva de uma ideia (MEDEIROS, 2004, p.7).

### **3. Exemplos de educação projetual urbanística para jovens:**

O projeto “O Glicério por suas crianças” realizou, no ano de 2015, oficinas com urbanistas, educadores e psicólogos estudando e projetando possibilidades para o bairro junto aos seus jovens moradores. O objetivo era desenhar um mapa afetivo (figura 6) da vizinhança projetando possibilidades para os espaços públicos e privados incluindo os olhares e vozes das crianças (MOURA et al, 2015. p.7). O método para o desenho do mapa foi a realização de um percurso com jogos e histórias, indicando os desejos das crianças para sua vizinhança (MOURA et al, 2015. p.20). O principal resultado obtido da experiência, segundo seus organizadores, foi o aprofundamento das relações dos

jovens com o espaço em que vivem, com o conhecimento oferecido, o desenvolvimento da noção de pertencimento e novas perspectivas para cenários cotidianos.



Figura 6: Mapa elaborado a partir dos desenhos das crianças e do percurso de identificação (MOURA et al, 2015, p. 19)

No projeto Humara Bachpan também se realizam mapas com objetivo de conhecer e propor mudanças para os bairros. Os mapeamentos acontecem na Índia com jovens, supervisionados por adultos, atravessando suas vizinhanças e identificando estruturas maiores, como quadras e construções existentes, aparelhos que poderiam existir para facilitar os acessos e encontros de pessoas, e também elementos menores, como mobiliários faltantes ou que precisam de reparos.

Os mapas (figura 7) são apresentados aos oficiais governamentais e os jovens acompanham as tomadas de decisões sobre suas propostas em um importante processo de afirmação de suas capacidades de liderança e empoderamento para a realização de ideias de grandes dimensões.



Figura 7: Maquete do bairro ideal projetado pelos participantes do projeto Humara Bachpan (humarabachpan.org)

#### 4. Proposta para formalização e universalização

Os resultados apresentados por estes projetos de educação não-formal em desenho projetual, são indicadores da importância de universalização destes conhecimentos para todos os jovens. E para implementar esta proposta, garantindo que a educação projetual seja acessível a todos, é importante que estes conteúdos estejam disponíveis no currículo formal da Educação Básica. Desta forma se garantem unidade curricular mínima e indicadores de avaliação em nível regional e/ou nacional.

O Desenho é a disciplina recomendada para o ensino projetual em razão de ter sido esta sua proposta em ocasião de sua implementação<sup>3</sup> e de seu currículo ser formado majoritariamente pelas bases técnicas de representação da forma em projetos criativos, embora o enfoque das últimas décadas tenha sido o de representação gráfica de teorias matemáticas, tendo o nome da disciplina sido restrito em muitos casos ao conteúdo exclusivo que se ensina atualmente: desenho geométrico, em alienação ao desenho projetual.

Para implementar o ensino do desenho projetual, que engloba os demais tipos indicados anteriormente, na Educação Básica formal faz-se necessário um trabalho de

---

3 “De uma parte, com efeito, o ensino do desenho visa desenvolver nos adolescentes o hábito da observação, o espírito de análise, o gosto pela precisão, fornecendo-lhes meios de traduzirem as ideias e de os predispor para as tarefas da vida prática, concorrerá também, para dar a todos melhor compreensão do mundo das formas que nos cerca, do que resultará necessariamente, uma identificação maior com ele.” (COSTA, 1940. p.2).



formação dos educadores antes de qualquer outra ação afirmativa. Para orquestrar o diálogo com os educandos, trazendo suas questões para discussão dentro do campo do Desenho, o educador deve ter sólida fundamentação histórica e teórica além do conhecimento de métodos e aparato técnico, conforme a afirmação de Buchanan de que a escola deve preconizar a teoria, mas aproximá-la à prática (2001. p.7). Desta maneira, os conceitos se transmitem de maneira dinâmica, formando pessoas aptas a analisar projetos de maneira crítica, propositiva e contínua. Assegurada a formação do educador, a pesquisa dentro do campo se verticaliza e possibilita contribuições com campos de conhecimentos contíguos.

## 5. Abordagens e avaliação

Uma vez implementado ou definido como experimento o ensino do desenho projetual na Educação Básica, abordagem e avaliação podem adotar os referenciais e indicadores propostos a seguir (tabela 1), com a junção das questões sociais e afetivas do projeto urbanístico acompanhadas pela conceituação teórica e representação técnica.

<b>Etapa</b>	<b>Exemplo</b>	<b>Objetivo</b>
Mapear a região de moradia dos estudantes	O quarteirão que contém a escola, a praça e comércio	Trabalho com o referencial local, diálogo com a memória da comunidade
Identificar carências de espaços e aparelhos urbanos de uso coletivo	Um espaço público cujo abandonado ou subutilizado	Uso do pensamento projetivo para destacar questões passíveis de abordagens solucionadoras
Buscar referências para o que se deseja solucionar	Pesquisa por usos coletivos de um espaço (construído ou ao ar livre) público	Contato e diálogo com a cultura material para enriquecimento de repertório
Projetar construções ou mobiliários para a mudança de uso do espaço escolhido	Uso do desenho projetual: vistas ortográficas, perspectivas, efeitos visuais de cor, forma e textura	Exercício do pensamento projetual fundamentado técnica, teórica e historicamente para improvimento de qualidade de vida em comunidade

Este trabalho promove a conscientização sobre fenômenos como a gentrificação ou a patrimonialização de um local que, intencionalmente ou não, desapropriam a comunidade de seus moradores originais por especulação imobiliária ou por conservação patrimonial que não dialoga com as necessidades da comunidade. O processo de construção desta crítica habilita as pessoas a intervir em ações governamentais impositivas propondo alternativas de interesse coletivo. Também se desenvolve a capacidade de avaliar e propor projetos de longo prazo, dialogando não apenas com as demandas imediatas como com as previsões de contingências futuras como crescimento populacional do bairro e custos de manutenção dos equipamentos urbanos.

## **6. Conclusão**

O desenho tem um importante papel na construção da identidade das pessoas com o lugar onde vivem. Conhecer, entender e representar afetos se tornam ações praticadas por todos quando existe instrumentação para tal. Isto se verifica pelos trabalhos de grupos sociais com ações direcionadas a comunidades específicas e pode se expandir por meio da implementação de um programa de conteúdos e métodos que se podem instituir dentro do currículo da disciplina Desenho e dando a garantia de presença na Educação Básica em todo o país.

Para a institucionalização desta disciplina e seus conteúdos, é papel do educador estudar a questão do método para flexibilizar práticas educacionais e evitar a reprodução de modelos de maneira irrefletida. Ensinar um modo de pensar e uma linguagem de representação. Quando o campo de conhecimento da representação gráfica, do desenho projetual, for dado como direito a todas as pessoas será possível ter comunidades trabalhando por seus interesses comuns em uma proporção muito maior do território, independentes de projetos sociais pontuais e inconstantes, tomando seus espaços e projetando-os com propriedade técnica, conhecimento histórico e consciência das relações sociais implicadas. Este movimento pode e deve ser iniciado pela da educação de crianças e jovens.

**Cristina Jardim Batista** é mestranda em Design na Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ). Contato:

cjardim@esdi.uerj.br

**Ligia Maria Sampaio de Medeiros** é doutora em Engenharia de Produção e coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial (PPDEsdi) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Esdi/UERJ). Contato: ligia@esdi.uerj.br

### **Referências bibliográficas**

COSTA, Lucio. **Arquitetura**. José Olympio: Rio de Janeiro, 2005.

\_\_\_\_\_. **O ensino de Desenho**. IPHAN: Rio de Janeiro, 1940.

BUCHANAN, Richard. **Design research and the new learning**. Design Issues. v.17 n.4. 2001.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas**. Ensaio. v.14 n.50. 2006.

JULIER, Guy. MOOR, Liz. **Design and creativity: policy, management and practice**. Berg: New York, 2009.

KIMBELL, Lucy. **Rethinking Design Thinking: Part I**. Design and Couture. v.3 i.3. 2011.

MEDEIROS, Ligia Maria Sampaio de. **Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhando**. sCHDs Editora: Santa Maria, 2004.

MOURA, Rodrigo de [et al]. **O Glicério por suas crianças**. Criacidade: São Paulo, 2015.

SIMON, Hebert. **The sciences of the artificial**. MIT Press: Massachusetts, 1996. [http://www.humarabachpan.org/resources\\_articlesbyteam.php](http://www.humarabachpan.org/resources_articlesbyteam.php) (Acesso em 24/01/16 - 23:51)