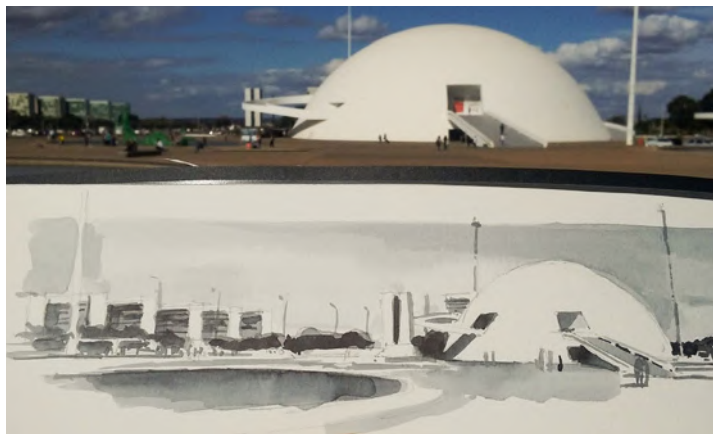
ESBOÇOS URBANOS:

imaginar cidades em tempos de pandemia



RESUMO

Essa experiência trata da percepção da cidade a partir do *urban sketch* ou croqui urbano, nos anos de 2020 e 2021, em plena pandemia da covid-19 quando perdemos o contato com as ruas. Mesmo com essa situação em decorrência do isolamento social, pesquisas em redes sociais, ferramentas como *Google stree view, Google maps, City Walks* e outras, foram fundamentais à manutenção dos objetivos principais: o resgate do ensino de desenho nas escolas de arquitetura e urbanismo, o conhecimento da comunidade e, principalmente, o ato de inventar novas cidades na escala do olhar do caminhante, em vistas aéreas ou voo de pássaro.

OBJETIVO

Incentivar a prática dos croquis urbanos no ensino da arquitetura, conhecer as várias comunidades urbanas por via do desenho à mão livre e por último quebrar o estigma de que as novas tecnologias, tais como internet e redes sociais, em geral, prejudicam a prática do desenho à mão livre.

Urban sketches | (De cima para baixo) 1 e 2. Brasília - DF | 3. Ouro Preto - MG | 4. Salvador - BA

INTRODUÇÃO

Tudo está diretamente à sua frente e muitas histórias a contar, assim é a cidade. Em se tratando de cidade, temos muito a aprender, ouvir, ver e, principalmente, desenhar, pois, ela nos alerta respeito das possíveis proposições para soluções de seus problemas.

Essa experiência pedagógica propõe a saída dos ateliês das escolas de arquitetura e urbanismo para uma nova forma de percepção da vida urbana. Caminhar, desenhar e ouvir as corriqueiras indagações dos que vivem o dia a dia das cidades: “o que é isso?”, “é um curso de desenho?”, “que desenho legal, parece uma foto!!”, “eu não sei desenhar nem uma linha reta” ... Mal as pessoas sabem que o desenhista de rua não busca a perfeição e, muito menos, uma linha reta precisa, mas sim, o registro da cidade na sua mais poética condição. Uma experiência necessária, fascinante e por que não dizer política?

Desenhar na rua é o ato de um caminhante ou, na definição de Walter Benjamin fundamentada na poesia de Boudelaire, de um *flâneur*, um tipo descrito na literatura do século XIX, na França, essencial para qualquer imagem das ruas de Paris. Resumindo, trata-se da oportunidade de representar as cenas do cotidiano, descobrir a comunidade e aprender sobre a cidade desenhando.

Todo artista do século XIX precisava conhecer a Paris de Monet, Gauguin, Seurat, Toulose-Lautrec e outros, frequentar os cafés para conversar e discutir sobre arte ou visitar os marginalizados salões independentes parisienses, tudo em busca de uma nova linguagem como artista.

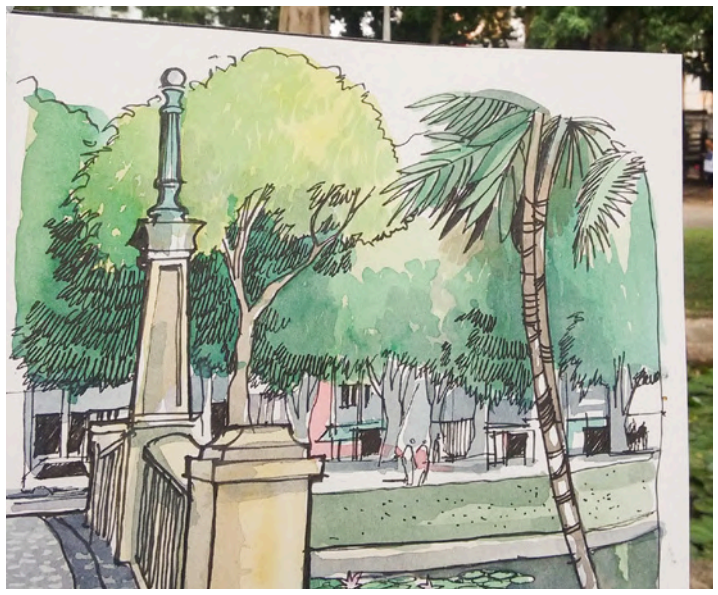
Hoje, essa atitude não é tão imprescindível. A internet e, consequentemente, as redes sociais favoreceram um intercâmbio imediato entre os artistas. *Blogs*, comunidades, grupos e sites que revelam a uma velocidade impressionante a produção dos desenhistas de todo o planeta.

Muitos eventos de desenhistas de rua atualmente ocorrem em todo o mundo graças ao advento das redes sociais. Esse movimento foi fundado por Gabriel Campanario, um artista americano, que ilustrava jornais em Seattle nos Estados Unidos, e fundou o *blog* chamado *Urban Sketchers*, que teve início com 100 artistas do mundo inteiro. No Brasil, o pioneiro dessa iniciativa foi o arquiteto e ilustrador Eduardo Bajzek e, em Brasília, o grupo é coordenado por Luana Kallas, Juan Guillén e Camila Diógenes.

Atualmente, o grupo International *Urban sketchers* tem 30.000 seguidores, o *Urban Sketchers* Brasil conta com mais de 5.000 seguidores no *Facebook*, mais de 7.000 no *Instagram* e com um recém inaugurado canal no *Youtube*. Foram organizados quatro encontros internacionais, respectivamente em Paraty, Singapura, Chicago e Amsterdam, e quatro encontros nacionais, em Curitiba, São Paulo, Salvador e Ouro Preto.

Desta forma, esta experiência didática, tem como referência conceitual as atividades desse movimento internacional e nacional, seguindo, inclusive, seus princípios: 1) desenhamos no local, seja na rua ou em um espaço interior, registrando o que vemos por meio da observação direta; 2) nossos desenhos contam a história de nosso entorno, os lugares que vivemos e aqueles que visitamos; 3) nossos desenhos são o registro do tempo e do lugar e 4) somos fiéis às cenas que testemunhamos; 5) apoiamos uns aos outros e desenhamos juntos; 6) compartilhamos nossos desenhos on line; 7) mostramos ao mundo um desenho de cada vez.

Urban sketches | (De cima para baixo) 1 e 2. Brasília - DF | 3 e 4. Bélem - PA



INTRODUÇÃO

“Desenhamos no local, seja na rua ou em um espaço interior” e “apoiamos uns aos outros e desenhamos juntos”, são dois itens estruturais para o movimento *urban sketchers*. Porém, em 2020 nos afastamos das ruas, transformando o isolamento social um ato de sobrevivência.

Toda essa dificuldade nos levou à reinvenção, aprender na condição de professores e alunos a admitir a mudança. Enfrentamos uma pandemia a nível mundial, nem o mais pessimista dos seres humanos poderia prever tal experiência. Ateliês das escolas de arquitetura fecharam e as aulas à distância tornaram-se a prática a ser rapidamente aprendidas.

A experiência que antes foi criada para tirar os alunos das quatro linhas da escola de arquitetura e urbanismo, levá-los às ruas e às cenas do cotidiano, agora, perde sua essência. Entretanto, ao mesmo tempo que carecemos das ruas, tivemos a tarefa de inventar processos de ensino para minimizar essa perda.

Se em gerações passadas precisávamos das bibliotecas, das viagens ou esperar ansiosamente as novidades nas edições de revistas como Módulo, CasaBella, Habitat, L’Esprit Nouveau, Projeto e outras, atualmente, as novas gerações contam com a tecnologia da informática e das redes sociais: Google images, *Pinterest*, *ArchDaily*, *Architeture Hunter*, *Walking in the Cities* e outras dezenas de páginas com degustação rápida e densa de informações sobre arquitetura e urbanismo ao redor do mundo.

Em síntese, aplicativos digitais como o *Street View* e vídeos de percepções simultâneas como o *Walk cities*, minimizaram o afastamento das ruas e auxiliaram na percepção do lugar ao nível do olhar do caminhante.

Sem dúvidas, nada substitui a experiência presencial, porém, não podemos desconsiderar que as novas gerações têm as cidades e o mundo nas mãos, refiro-me ao celular. Gerações desde os anos 1990 constroem cidades em jogos eletrônicos como *SimCity™*, percebem e mensuram ruas distópicas do urbanismo *Cyberpunk 2077*, orientam-se pelos sinais roteadores dos celulares e GPS on line e, por fim, conhecem o mundo ao caminhar em cidades por conteúdo do *Youtube* como os canais *Living walks*, *Wanna Walk*, *City Walks* e outros.

Urban sketches | 1, 2 e 3. Bélem - PA

METODOLOGIA

Metodologicamente, os seguintes tópicos foram abordados:

Teorização e desenhos na percepção do caminhante

Nesse item, a proposta apresentada tem sua fundamentação teórica em pesquisas sobre a morfologia urbana e suas representações, como Camillo Sitte que desde final do século XIX já alertava para a perda dos princípios artísticos das novas cidades; Kevin Lynch e seus conceitos de inteligibilidade e orientabilidade; Maria Elaine Kohlsdorf na definição de percepção no primeiro nível da percepção a partir de princípios topológicos e perspectivos; Rob Krier e seus estudos historiográficos para o resgate do antigo tecido urbano europeu dentro de uma materialidade contemporânea; Colin Rowe e Fred Koetter na definição de cidade como partes que se colam na obra Collage city; Edmund Bacon e seu relato ilustrado sobre a forma da cidade na publicação Design of Cities e, finalmente, Gordon Cüllen na sua obra Townscapes ilustrada por perspectivas de qualidades emotivas. A partir de tais teorias, definiu-se que nas primeiras aulas do curso alguns aspectos e conceitos do espaço urbano seriam escolhidos e pesquisados no street view ou em vídeos do City Walks. PAINEL 01

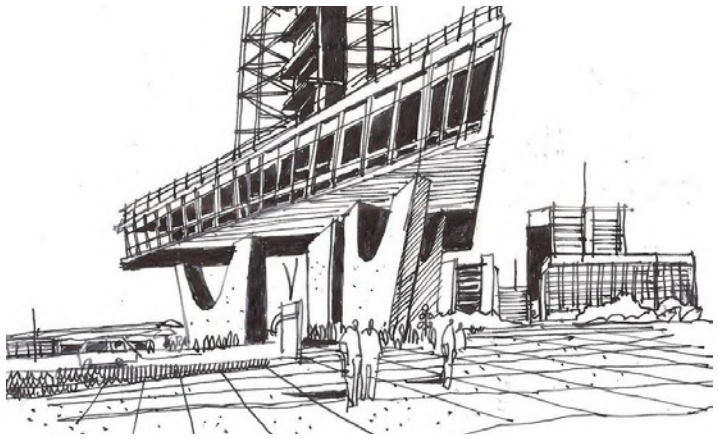
Imaginem desenhar lugares do tipo centros urbanos tradicionais, como o Piccadilly Circus de Londres, o Largo da Carioca no Rio de Janeiro, a Praça do Patriarca em São Paulo; conhecer e desenhar marcos visuais como a Torre Eiffel, o Cristo Redentor ou a Ópera de Sydney; estar em parques urbanos como o Central Park de Nova York, Parc du La Villete em Paris ou na Floresta da Tijuca no Rio de Janeiro; e, por fim, conhecer e registrar comunidades periféricas como Madureira no Rio de Janeiro, Ceilândia em Brasília e outros, tendo nas pesquisas de redes sociais e internet suas significativas referências. PAINEL 02

Logo, foram escolhidos lugares e acontecimentos importantes para a estrutura do tecido urbano, para que pudessem ser pesquisados, discutidos e posteriormente desenhados ao nível do olhar do caminhante.

Centro Urbano: no contexto global funciona como a região mais ativa da cidade, com atividades financeiras, comerciais, muitas vezes culturais e de entretenimento. Na definição de Lynch (1960), pode ser entendido como ponto focal, ou seja, local de encontros que resulta numa grande quantidade de pessoas; para Lucio Costa (1957), é o cuore, no original do italiano, o coração da cidade, ou na definição do urbanista de Brasília, a escala gregária, um somatório de Times Square, Picadilly Circus e Champs Élysées.

No nível da percepção, segundo Kolhsdorf M.E (1996) o centro urbano está mais suscetível a apresentar efeitos visuais como emparedamento, estreitamento, impedimentos e todos os outros efeitos que tornem esse espaço mais adequado à escala dos encontros. PAINEL 03

Fragmentos dos painéis 01, 02 e 03



Marco visual: esse termo foi pioneiramente abordado por Lynch, como um dos cinco elementos universais presentes em todas as cidades, no termo original em inglês é definido como landmark, marcos a serem vistos de qualquer lugar da cidade. Surgem no começo das primeiras civilizações, com o conceito de menires; marcam o poder e o respeito por uma dinastia como as pirâmides do Egito; sinalizam o domínio da religiosidade como as igrejas góticas na Idade Média; inauguram uma era moderna de industrialização como a Torre Eiffel em Paris do século XIX; representam o poder do capital a partir dos grandes arranha-céus de Chicago até as grandes torres de Dubai.

Entretanto, a altura não representa particularmente essa função. Muitas vezes, esse landmark é icônico e simbólico, como a catedral de Oscar Niemeyer em Brasília, representante da arquitetura moderna para um novo país; a Ópera de Sidney de Jørn Utzon, muito mais forte simbolicamente do que a própria cidade australiana e o Museu de Guggenheim, de Frank Gehry que colocou a pequena Bilbao no roteiro turístico internacional. Amplidão, alargamento, pregnância e outros efeitos que contribuem para o destaque desse elemento são encontrados nessa cena urbana. PAINEL 04

Limites: entendido como zona que divide um bairro do outro, um povoado do outro ou uma cidade de outra. Nesse caso, bairro é entendido imageticamente como uma região da cidade ou sociologicamente como uma comunidade que se difere de outra. Esses limites aqui são didaticamente levados em consideração como parques urbanos ou áreas verdes. Uma região da cidade que estimula uma mudança de escala, visualmente estimula cenas de amplidão, impedimento, envolvimento e, muitas vezes, de mirante. Lugar onde as massas verdes são mais pregnantes do que o encontro entre pessoas, assim definido por Lúcio Costa (1957) como escala bucólica. PAINEL 05

Corpos urbanos: estabelecidos como usuários dos espaços urbanos, isso mesmo, as pessoas, ou como alguns livros de desenho urbano definiam nos anos 70, peões urbanos.

Existe uma tradição muito forte no ensino da arquitetura e do urbanismo em supervalorizar o espaço construído e deixar de lado as pessoas que representam as cenas urbanas. Em se tratando de Brasil, quais os corpos do nosso lugar urbano? Por muito tempo e até hoje ilustradores brasileiros das cenas de arquitetura e urbanismo, muitas vezes, influenciados por desenhistas europeus e pelos ensinamentos das tradicionais escolas de belas artes equivocaram-se em não buscar a expressão e a alma no desenho dos corpos que compõem o Brasil urbano. Talvez essa crítica possa conscientizar a respeito da importância do protagonismo do corpo nas proposições urbanas e, principalmente, a verdade de suas expressões.

Alguns mestres brasileiros já sinalizavam nesse sentido, as figuras humanas tipicamente brasileiras, nos desenhos de Lucio Costa, Oscar Niemeyer e Roberto Burle Marx, as pinturas modernas de Portinari, Di Cavalcante, Cícero Dias, Caribé e outros também trilharam esse caminho, e, não deixando de lado a pioneira contribuição do francês Debret, ao retratar principalmente o centro urbano do Rio de Janeiro, em meados do século XIX, e as angustiantes cenas urbanas representadas pela escravidão.

Fragmentos dos painéis 04 e 05

É importante olhar as expressões e desenhar a verdade do mundo, os olhares perdidos, os gestos de angústia, o povo que lota o transporte público e tem nos centros das cidades os lugares de encontros e sobrevivência, mas ao mesmo tempo os de alegria, nos momentos de interações, nas reuniões encontros bares e cafés. Esse é o verdadeiro conceito representado no corpo urbano. PAINEL 06

Bordas urbanas: trata-se do espaço urbano segregado, colocado à margem, ou melhor, o que não é considerado cartão postal de uma cidade. Não podemos registrar somente a "cidade oficial", mas também, o lugar da luta pela sobrevivência, o ato inventivo e criativo em busca de uma vida melhor, onde a rua vira casa, onde as lajes são áreas de lazer, lugar das ruas repletas, ou onde copia-se a classe média que se tranca em muros. Também é necessário conhecer e desenhar as favelas, a periferia ou subúrbio urbano em sua riqueza e expressividade. PAINEL 07

Teorização sobre imagem mental e desenhos de cidades imaginárias.

"Nasceu de um gesto primário de quem assinala um lugar ou dele tomar posse: dois eixos cruzando-se em ângulo reto, ou seja, o próprio sinal da cruz". Assim Lucio Costa inventou uma das mais importantes cidades do século XX, Brasília, no centro de um país a ser explorado.

Os romanos também eram adeptos desses dois eixos principais norte sul e leste oeste, que definiam como *cardo* e *decumano*. Organização espacial que traduz um pensamento, ou melhor, golpes certeiros em cruz na definição de um traçado regulador. Depois disso tudo seria detalhes de uma vida urbana a ser construída.

Essa prática da antiguidade a partir do traçado regulador influenciou jovens urbanistas do século XX: A Cidade de Três Milhões de Habitantes, de Le Corbusier, com o cruzamento de eixos e o surgimento do grande centro de negócios; eixos que geraram a malha das pequenas fazendas americanas no sonho da Broadacre City, de F.L.Wright; a cidade em linha automotiva, de Arturo Soria y Mata, nos arredores de Madrid; a capital australiana de Camberra, da arquiteta Marion Griffin, no final do século XIX e outras experiências que fundamentaram a Brasília de Lucio Costa.

Logo, os traçados reguladores permitem a leitura das cidades de cima em grandes escalas, práticas adotadas como entretenimento nas rotundas panorâmicas dos séculos passados, cilindros arquitetônicos onde cidades eram pintadas em paredes curvas a 360°, como o Regent's Park Colloseum, em Londres e a Rotunda of the Battle's Panoramic, com registros de Palermo, Copenhague, Malta, Elba, Waterloo, Veneza e outras, isso em 1829.

Verdadeiras cidades dentro cidades, as rotundas permitiam imaginar os espaços particulares em cada ponto avistado, conhecer e imaginar cidades ao redor do mundo sem precisar sair de Londres. Até o longínquo Rio de Janeiro registrado nas viagens de Debret, Rugendas e Albert Eckhout despertou o interesse do público europeu.

Fragmentos dos painéis 06 e 07

METODOLOGIA

A chamada “visão do pássaro” dos panoramas pretendia alcançar a realidade em sua totalidade, como se nos desse o mundo para ler. Nesse universo surgiu o imaginário de Lucio Costa e de outros urbanistas do início do século XX, a cidade na imagem mental. Os desenhos, tanto do criador de Brasília quanto de seus concorrentes para o Plano Piloto de Brasília de 1957, registraram na maioria das vezes, imagens de cima, a organização da cidade como um todo, uma cidade legível cuja a capacidade das partes fosse passível de agrupamento em estruturas globais.

Lucio Costa primeiramente ajustou seu pensamento a partir de dois eixos para depois incluir elementos urbanos que pudessem agrupar a urbe e civitas; logo depois surgiu a plataforma rodoviária no cruzamento dos dois eixos principais; a praça dos três poderes tendo o congresso nacional como um marco visual e ponto focal e a torre de televisão como o marco visual a oeste.

Kevin Lynch, na condição de teórico do urbanismo pós Carta de Atenas de 1933, apesar de crítico aos postulados do urbanismo modernista, segue na mesma linha da chamada visão geral de Lucio Costa, traduzida na sua definição da percepção de imagem mental.

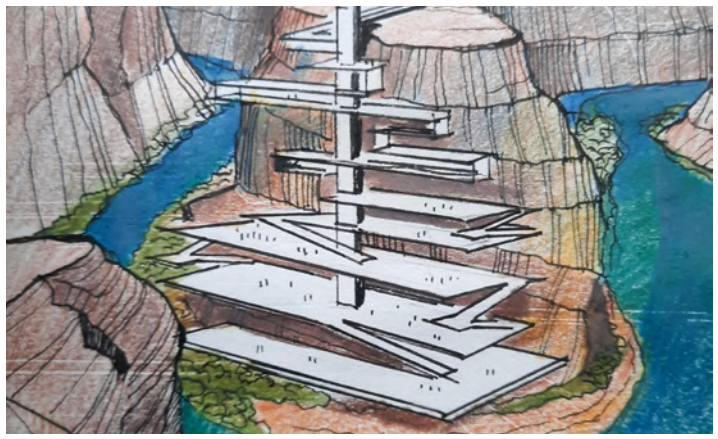
A partir da experiência realizada com mapas mentais por cidadãos comuns em cidades como Los Angeles, Nova Jersey e Boston, Lynch fortaleceu a tese de que elementos como bairros, costuras, limites, marcos visuais e pontos focais estão presentes universalmente em todas as cidades e suas existências são imprescindíveis para boa legibilidade urbana.

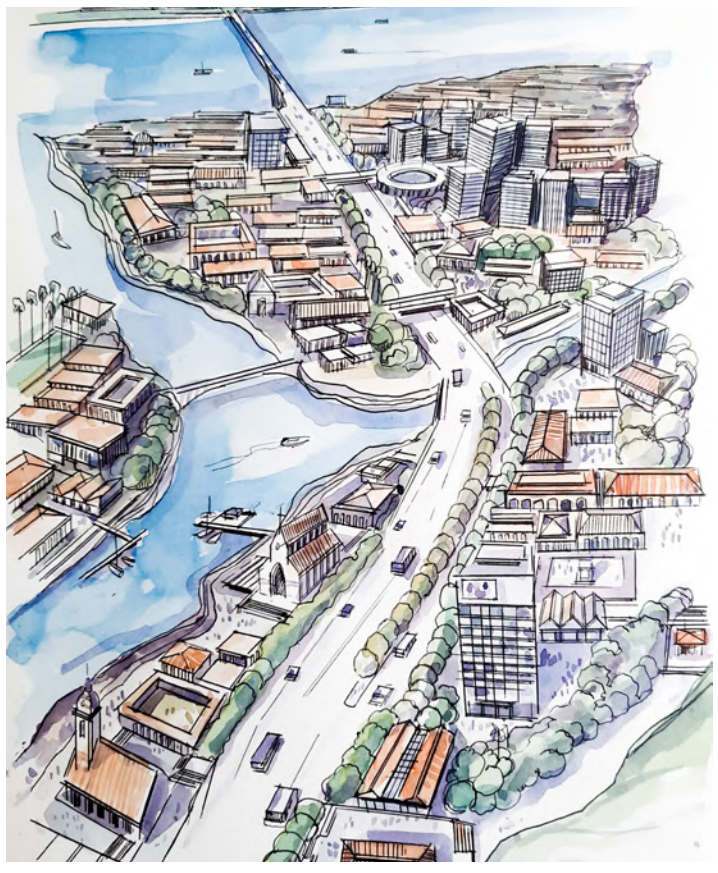
Para Lynch, temos a oportunidade de formar a partir desses elementos nosso novo mundo citadino como sendo uma paisagem ideal, visível, coerente e clara. Por isso, que uma cidade “bem desenhada” precisa emitir todos esses elementos universais em uma imagem forte com a possibilidade da construção de mapas suficientemente inteligíveis para que suas partes sejam contempladas, assim como, ter em sua configuração a capacidade de conduzir uma pessoa para seu destino.

É importante desenhar sua estrutura geral, seus elementos fortes como marcos visuais e pontos focais ou de encontros, é preciso também, desenhar as ruas como traços organizadores, desenhar as fachadas que compõem os limites dessas ruas, desenhar os monumentos, as texturas da cidade e seus limites que diferenciam um bairro em relação ao outro.

Em tempos atuais, observamos novas tecnologias que resgatam essa escala global perdida, como os drones que produzem conteúdo para programas de televisão, portais da internet e principalmente para os cursos e escritórios de arquitetura e urbanismo. Resumindo, as cidades hoje são intensamente monitoradas e observadas a partir de suas vistas aéreas, até mesmo grandes metrópoles e países inteiros.

Imaginem se Le Corbusier, F.LWright, Lucio Costa e outros dispusessem dessas ferramentas atuais? É louvável que, mesmo sem o *drone* e *internet*, esses mestres do *design* das cidades produzissem desenhos urbanos aéreos tão determinantes para sua geração.





Essas ferramentas, como por exemplo o *google maps*, possibilitaram também viagens sem sair do lugar, visitar cidades como Marrocos, Cidade do México, Tóquio, Sidney, Cidade do Cabo, Moscou, Barcelona, Istambul, Dubroinik e até mesmo cidades brasileiras vistas de cima como Porto Alegre, Vitória, São Paulo, Rio de Janeiro, Manaus e outras.

Além disso, as imagens de satélites e suas aproximações em escalas menores possibilitaram a imaginação de cenas dos caminhantes. Diante dessa quantidade de desenhos de cenas urbanas foi possível perceber os elementos universais presentes em todas as cidades e a partir daí, a possibilidade de organizar e imaginar novas cidades.

As cidades podem ser inventadas de um "começo criativo" ou até mesmo de uma "referência", essa última pode ser uma fotografia, um sítio físico, uma poesia ou uma história, o importante é o incentivo à imaginação. PAINEL 08

A cidade no voo do pássaro conta histórias, pode surgir de uma pequena vila medieval e depois de séculos entregar-se a modernidade. Pode surgir como a grande maioria à margem de um rio, de um largo ou do mar. A água sempre foi importante para as narrativas urbanas. Pode ser composta por várias ilhas que se interligam por pontes. Pode girar em torno de uma grande catedral, de um centro urbano com grandes torres de escritórios ou até mesmo de uma grande praça, o ponto focal, em que todos seus habitantes utilizam durante os finais de tarde, e nas festividades e atividade noturnas. PAINEL 09

Essa prática do desenho permite que escalas urbanas sejam identificadas, estruturadas e desenhadas. A imagem da metrópole é formada por autoestradas, linhas de trânsito, linhas aéreas, limitadas por parques que separam bairros, por rios que separam distritos. Mas ao mesmo tempo, pode contrapor-se a esse urbanismo tradicional e gerar grandes ciclovias, VLTs, e evitar o carro e favorecer o pedestre.

O importante é favorecer a visão aérea, mesmo que nossas cidades tenham acelerado nos seus tempos, tornando-se imensuráveis. O resgate da antiga prática do desenho dos mestres do urbanismo moderno, de encarar a cidade como objeto, mesmo em tempos de fragmentação, pode ser uma ferramenta valiosa.

Desenhos reversos, da escala global a escala do lugar
um exercício de imaginação contínua

O desenho urbano aéreo, desta forma, torna-se importante e desafiadora referência para que possamos imaginar a cidade na percepção do caminhante. E, contribuições teóricas e artísticas como as de Gordon Cüllen, Camillo Sitte, Rob Krier e outros são fundamentais nesse sentido, uma vez que, referendam princípios também universais na percepção do pedestre. Algumas cidades são marcadas por mirantes; outras são mais estreitas e emparedadas por planos verticais; outras apresentam um envolvimento por planos horizontais superiores; outras são mais amplas com o domínio dos vazios. Assim, começamos a observar outros efeitos universais que auxiliam na composição das cenas visuais como direcionamento, fundo-figura, destaque, pregnância, bem como as próprias leis da perspectiva. PAINEL 10

Fragmentos dos painéis 08, 09 e 10

Incentivo à construção de uma linguagem própria, coragem de desenhar e aprender com o coletivo.

Em encontros de desenhistas de rua (urban sketchers) ao final de cada seção, a tradição de expor todos os desenhos dos participantes é uma prática corriqueira, com a intenção de que todos vejam os caminhos trilhados individualmente e para que possam aprender com linguagens dos outros. Cada desenhista tem um estilo próprio e o medo de errar é um fator que deve ser evitado. Para isso, no início de cada aula da disciplina, trabalhos são expostos, evitando-se conceituar o certo e o errado, mas reforçando a qualidade da linguagem de cada um. PAINEL 11

Depois desse processo, vídeos são apresentados com procedimentos de desenho do professor, que, inevitavelmente, terá sua própria linguagem e traço. Para evitar a influência, além das aulas teóricas que tratam de técnicas de perspectivas, cores, texturas, pensamentos urbanísticos, técnicas e a lógica urbana de cada lugar a ser desenhado, são apresentados desenhos de vários arquitetos urbanistas e, principalmente, os desenhos de artistas do movimento urban sketchers e os caminhos escolhidos para registrar cada lugar abordado na cidade. PAINEL 12

Essa bateria de imagens que aborda desenho de toda a parte do mundo demonstra diferentes linguagens, traços, cores, temperaturas e técnicas quando se fala em centro urbano, marco visual, figuras humanas, vegetações, parques, periferias urbanas e outros temas presentes na percepção do caminhante. O mesmo pode-se dizer dessas diferentes linguagens ao tratar dos desenhos em voo de pássaro ou das perspectivas urbanas aéreas. PAINEL 13

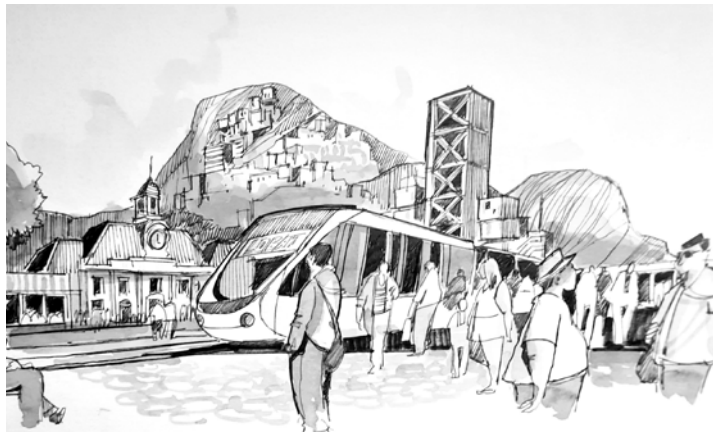
A importância de todo esse processo reside no incentivo, tanto no desenho de cidades imaginárias em visões aéreas quanto na percepção do pedestre, para que os alunos comecem a buscar linguagens próprias. Pois, automaticamente percebem a diversidade de caminhos e entendem que essa diversidade também está presente nas cidades, atitude imprescindível para a sensibilização dos futuros arquitetos e urbanistas.

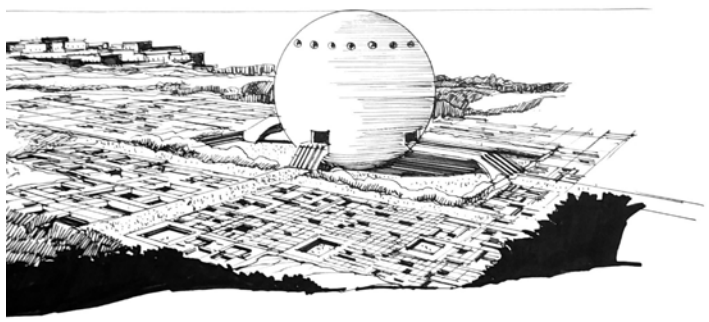
CONCLUSÕES E RESULTADOS

Por aproximadamente uma década de desenhos nas cidades in loco, incentivo aos alunos às atividades de extensão universitária em grupos de croquizeiros urbanos regionais e nacionais, e por fim, com as publicações sobre o urban sketcher, surgiu a ideia de levar essa prática ao mundo acadêmico na qualidade de disciplina.

Mesmo ao perder o objetivo inicial do desenho presencial, essa experiência pedagógica ao se reinventar com a utilização de ferramentas de monitoramento da cidade, trouxe o desenvolvimento de uma prática que não estava em cogitação, a imaginação de cidades a partir de uma visão de voo de pássaro.

Fragmentos dos painéis 11, 12 e 13





CONCLUSÕES E RESULTADOS

E, nesse desenho da cidade aérea estabelecemos a imaginação em grande escala, e a partir daí, pensamos em como seria caminhar nessa imaginação. Esse processo de primeiramente captar percepções como caminhante nas ferramentas oferecidas pela internet e depois de fortalecer esse repertório de lugares urbanos ao criar a sua própria cidade, permite também o contrário, olhar para essa urbe imaginativa e criar as percepções de seus usuários, em ruas, parques, próximas a pontos focais e marcos urbanos, perceber a vida das bordas ou áreas suburbanas, observar e registrar as pessoas que utilizam essa cidade e assim por diante. PAINEL 14

Ao final da disciplina, foram apreendidas experiências e resultados interessantes, como: o desenvolvimento da percepção urbana dos alunos, o entendimento de escalas urbanas e a diminuição de um dos principais problemas no ato do croqui, o medo de desenhar. As expressões e traços de cada desenho sempre foram respeitados ao longo das avaliações em turma, o importante sempre foi o desenvolvimento da linguagem de cada desenhista.

Ao mesmo tempo, desenvolve-se a consciência de que cada desenhista, arquiteto, e urbanista deve aproveitar a tecnologia do seu tempo. Ou melhor, ao vivermos em uma época da instantânea comunicação, dos arquivos e desenhos digitais e das informações produzidas pela internet, o incentivo em elevar a imaginação e criação pelos jovens arquitetos e urbanistas se faz mais presente.

Em tempos de reavaliar valores e atitudes, algumas mensagens importantes ficam: a tecnologia é a grande aliada do desenhista; o desenho não necessariamente é precisão e sim uma ferramenta pra perceber e contar a história dos nossos tempos; e, por último, se por algum motivo perdemos o contato e nos isolamos do mundo, é o momento criar um mundo novo. E, que a velha prática do croqui, aliada a tecnologia e as inevitáveis mudanças, nos inspirem para tudo isso. PAINEL 15

Seguem trabalhos desenvolvidos por alunos ao longo de dois semestres. PAINEL 16

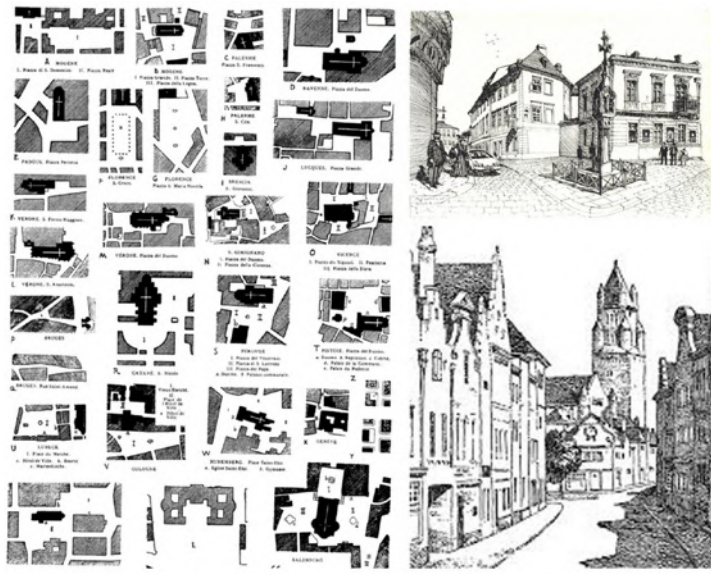
BILIOGRAFIA

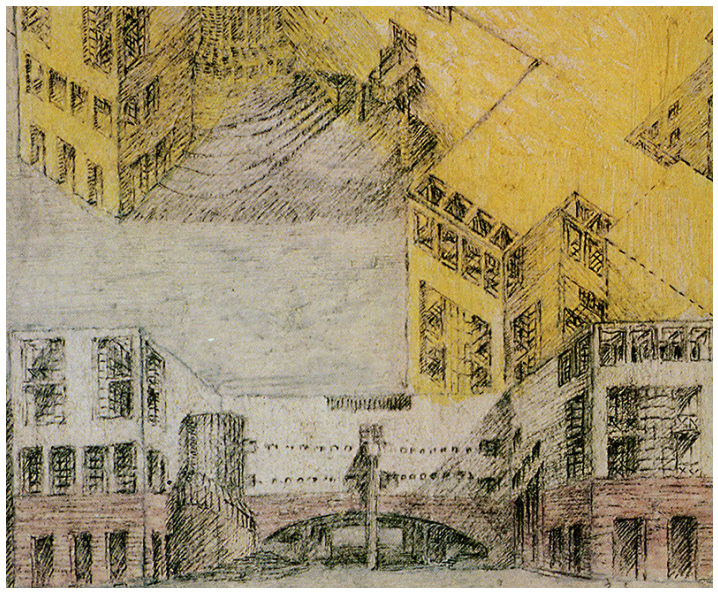
CAMPANÁRIO, Gabriel. The art of urban sketching. Massachusetts: Quary Books, 2012.
CULLEN, Gordon. Paisagem Urbana. Tradução Isabel Correia e Carlos de Macedo. Lisboa: Edições 70, 2016.
GEHL, Jan. Cidades para Pessoas. Tradução Anita Di Maco. São Paulo: Perspectiva, 2015.
KOHLSDORF, Maria Elaine. A apreensão da forma da cidade. Brasília: editora Universidade de Brasília, 1996.
KRIER, Rob. Town Spaces. Academy Editions London, 1979.
LYNCH, Kevin. Imagem da Cidade. Martins Fontes. São Paulo, 1982.
ROWE, Collin and KOETTER, Fred. Collage City. Massachusetts: The MIT Press, 1984.
SCHEINDBERGER, Felix. Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher. Tradução Denis Fracalossi. São Paulo: Gustavo Gilli, 2017.

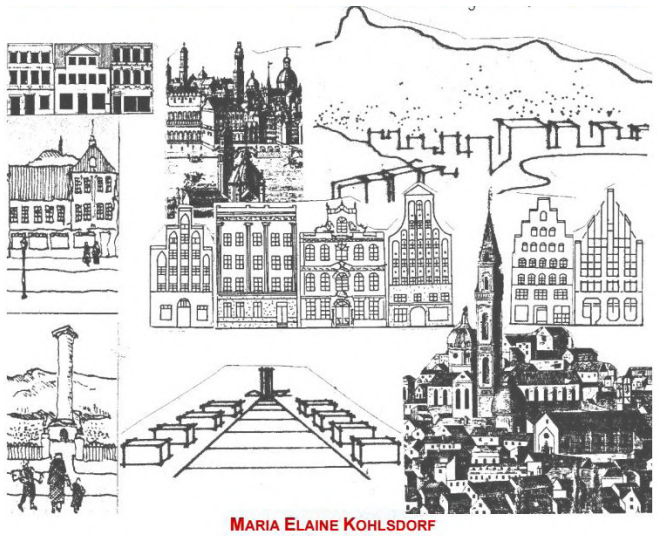
Fragmentos dos painéis 14, 15 e 16

PAINÉIS - IMAGENS

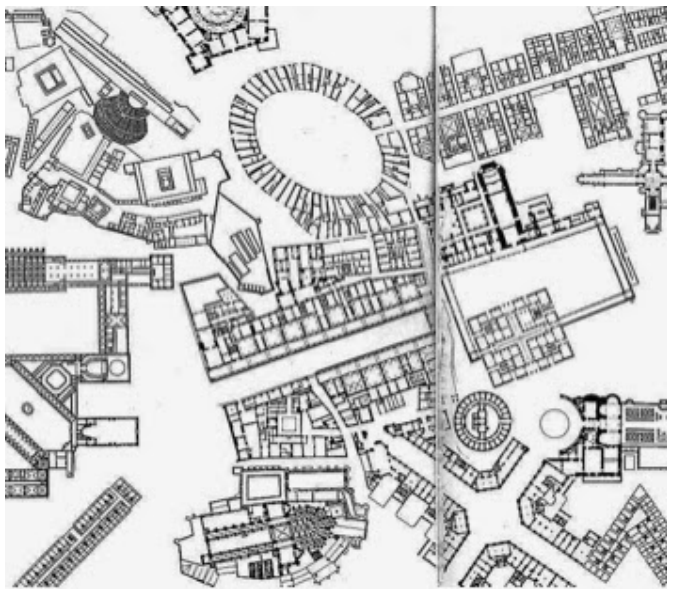
Teóricos que reivindicaram o lugar da percepção do caminhante - PAINEL 01

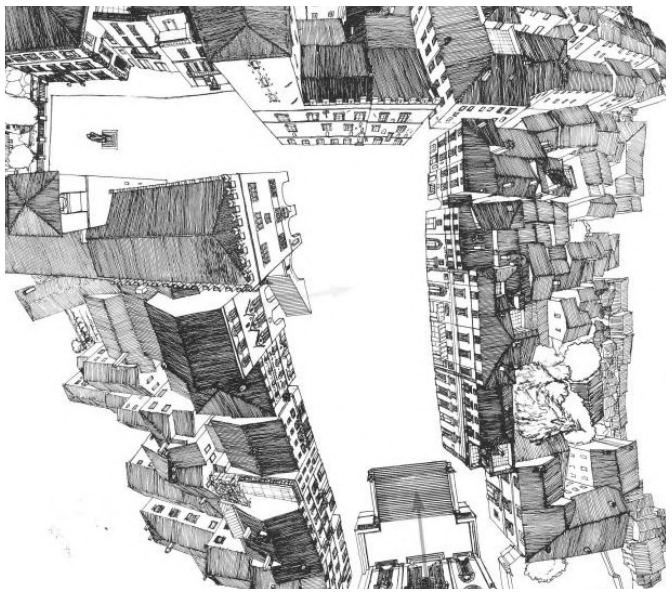


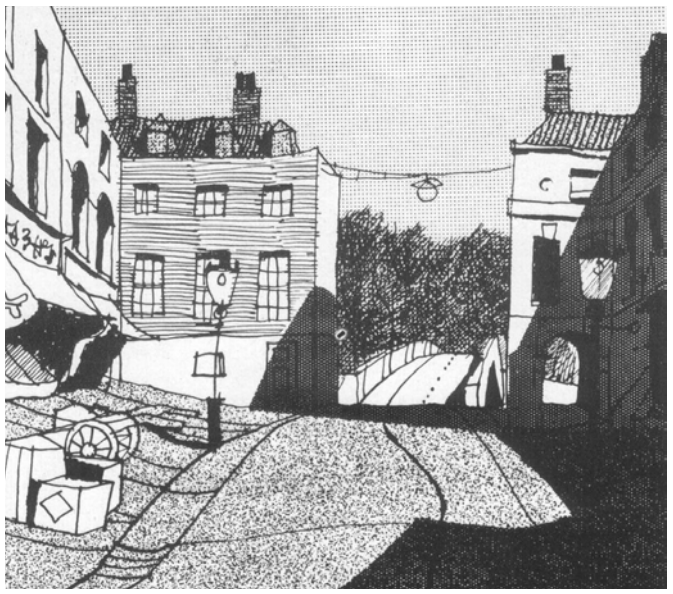


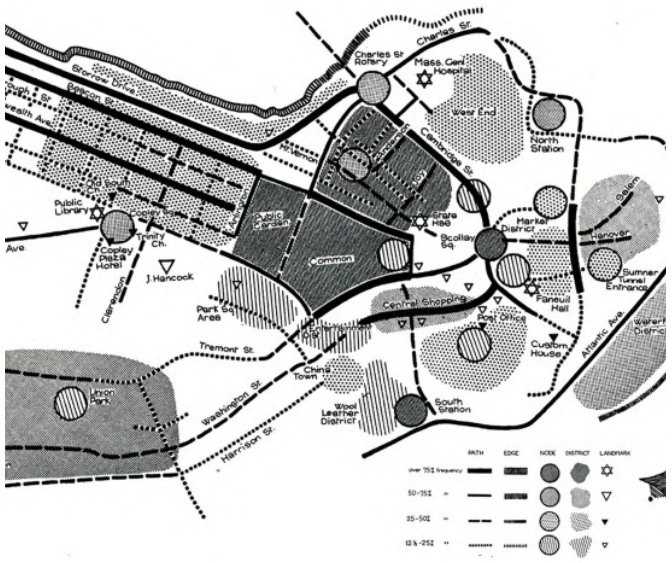


MARIA ELAINE KOHLSDORF
Brasília, outubro de 1996









Painel 01 | Fonte: CULLEN, Gordon. Paisagem Urbana. Tradução Isabel Correia e Carlos de Macedo. Lisboa: Edições 70, 2016; KOHLSDORF, Maria Elaine. A apreensão da forma da cidade. Brasília: editora Universidade de Brasília, 1996; KRIER, Rob. Town Spaces. Academy Editions London, 1979; LYNCH, Kevin. Imagem da Cidade. Martins Fontes. São Paulo, 1982; ROWE, Collin and KOETTER, Fred. Collage City. Massachusetts: The MIT Press, 1984; SITTE, Camillo. The art of building cities. London, 1945.

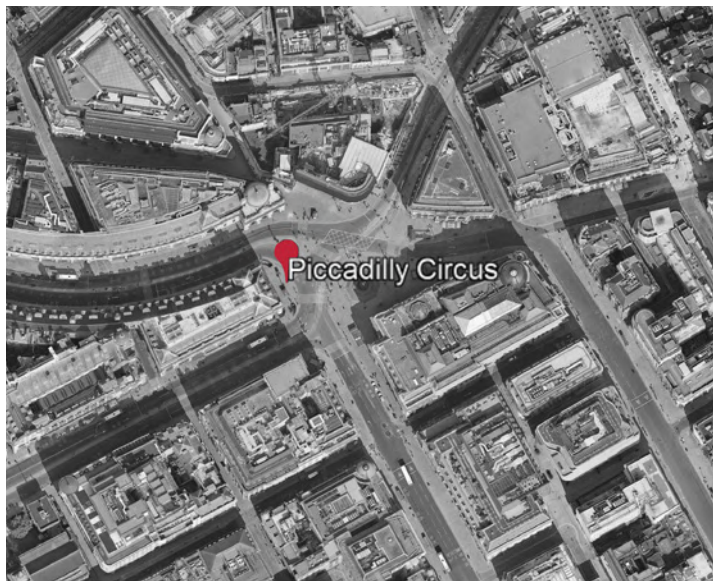
Possibilidade de desenhar o mundo nas viagens virtuais - **PAINEL 02**

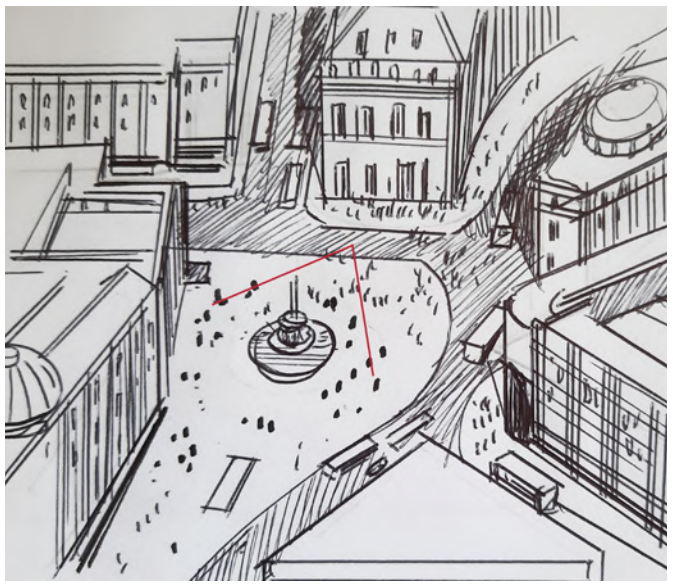
Painel 02 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em aquarela e nanquim
1. Instituto Iberê Camargo, Porto Alegre - RS | 2. Jardim Botânico de Curitiba - PR | 3. Mercado Modelo, Salvador - BA

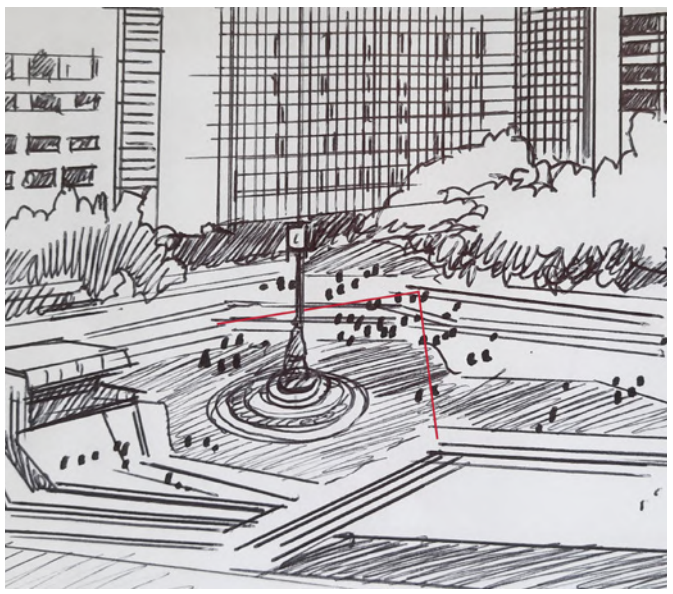
Painel 02 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em aquarela e nanquim
1. Chefchaouen, Marrocos | 2. Praça Costa Pereira, Vitória - ES | 3. Morro da Urca - RJ

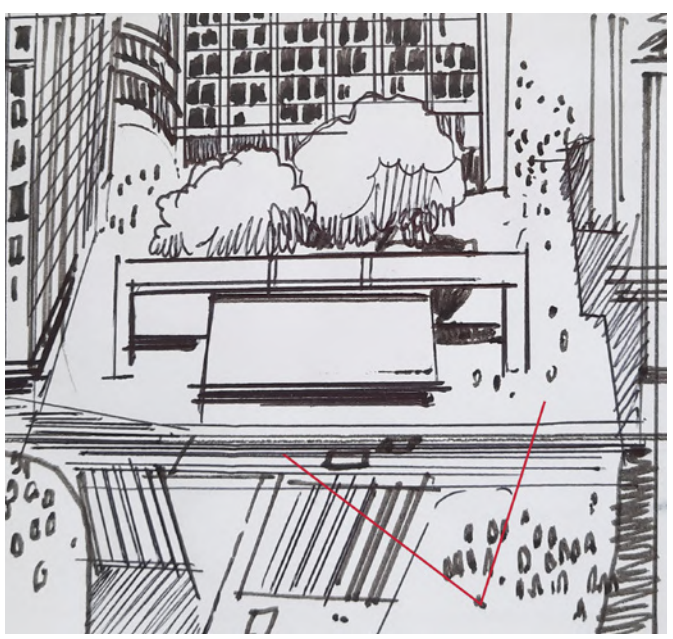
PAINEL 03

Centro urbano | Alguns são bem configurados por suas fronteiras espaciais, outros são amplos e muitos o ponto de encontro de todos.





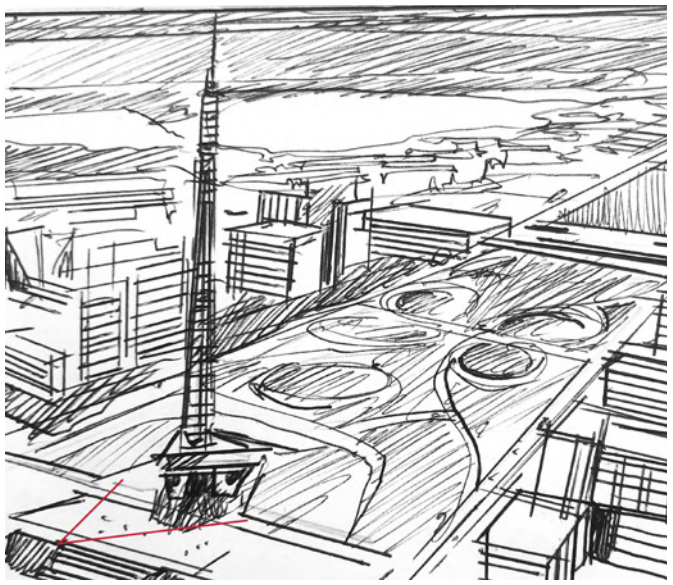


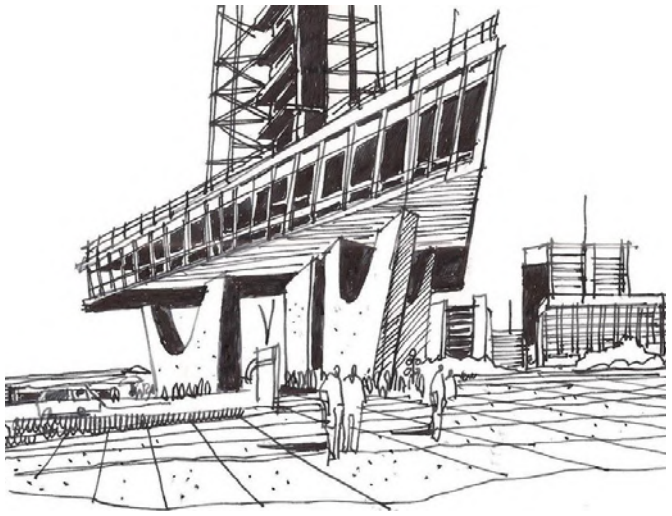


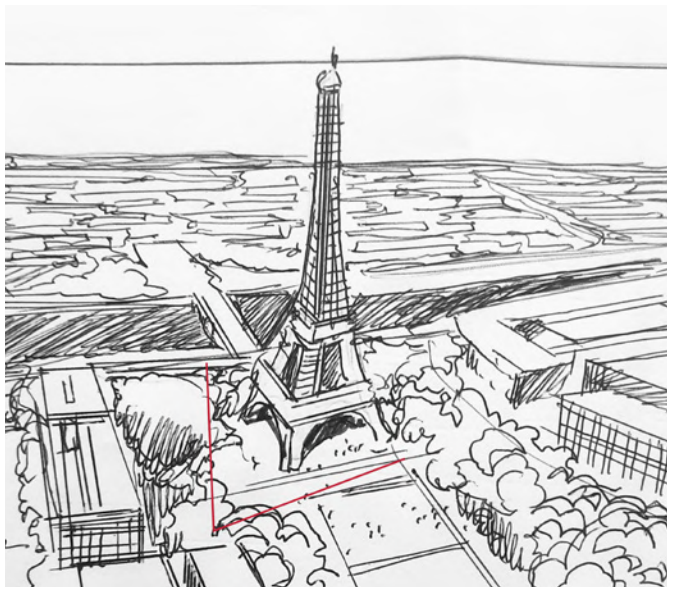
Painel 03 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em caneta esferográfica
1. Piccadilly Circus, Londres - Inglaterra | 2. Largo da Carioca, Rio de Janeiro | 3. Praça do Patriarca, São Paulo

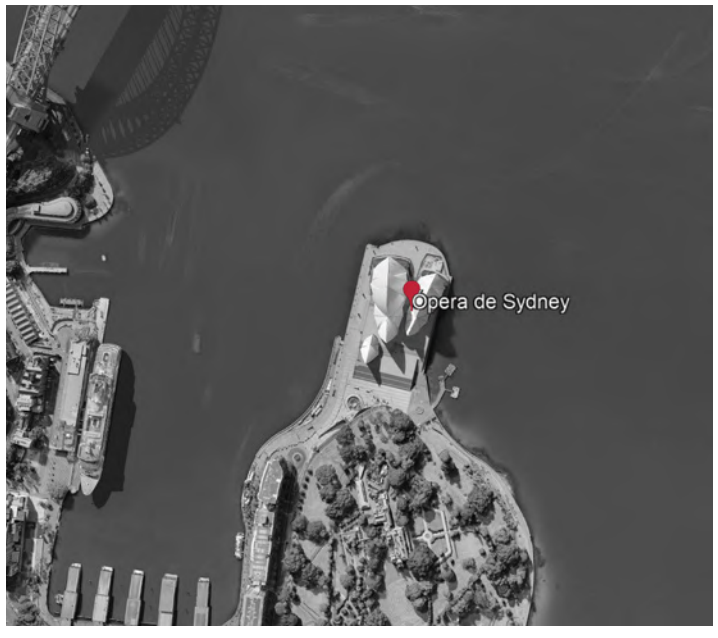
PAINEL 04

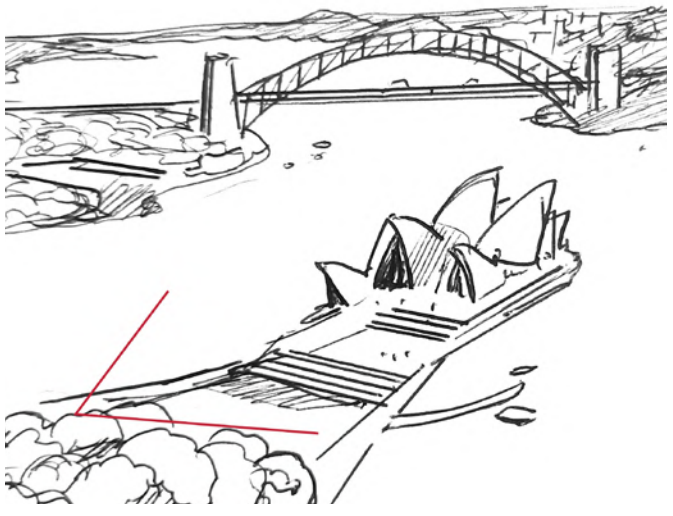
Marco visual | Os menires do neolítico atravessaram o tempo, marcaram o poder do Faraó, do rei, da indústria, da modernidade e do mercado.







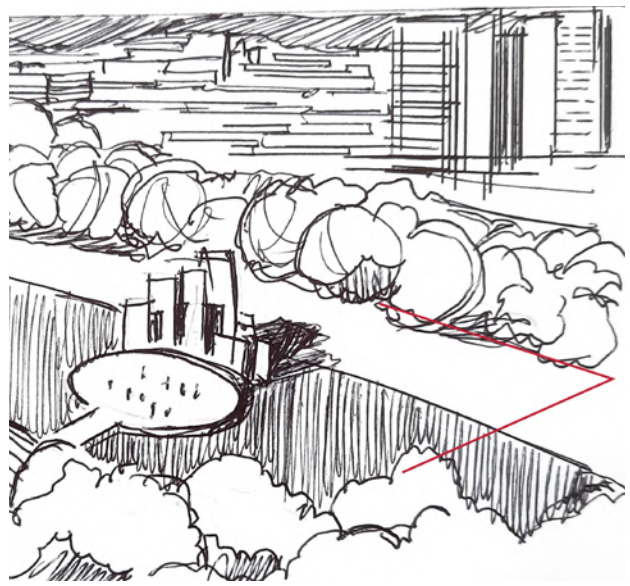


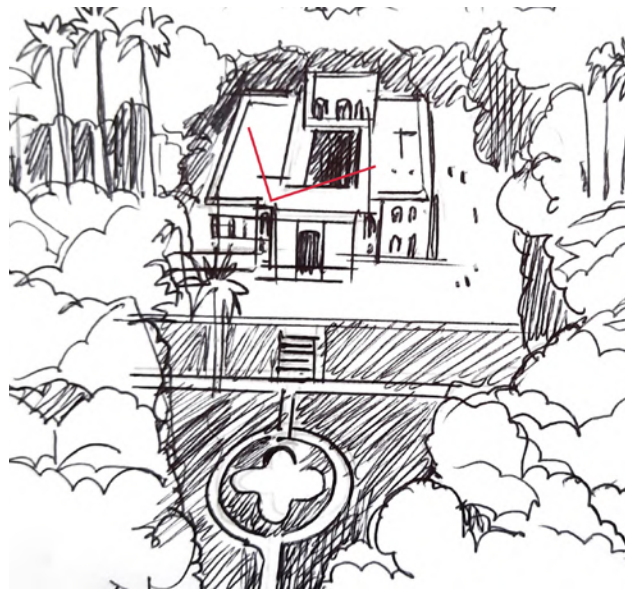


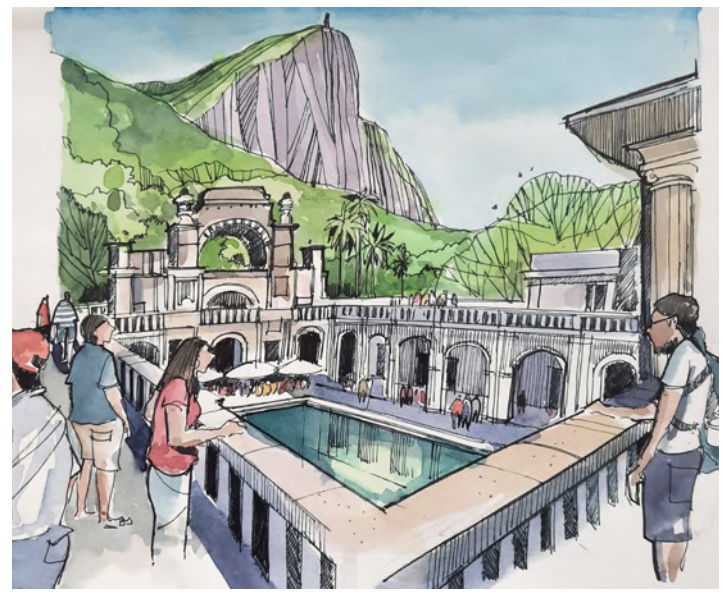
Painel 04 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em técnicas diversas
1. Torre de TV, Brasília-DF | 2. Torre Eiffel, Paris - França | 3. Ópera de Sidney - Austrália

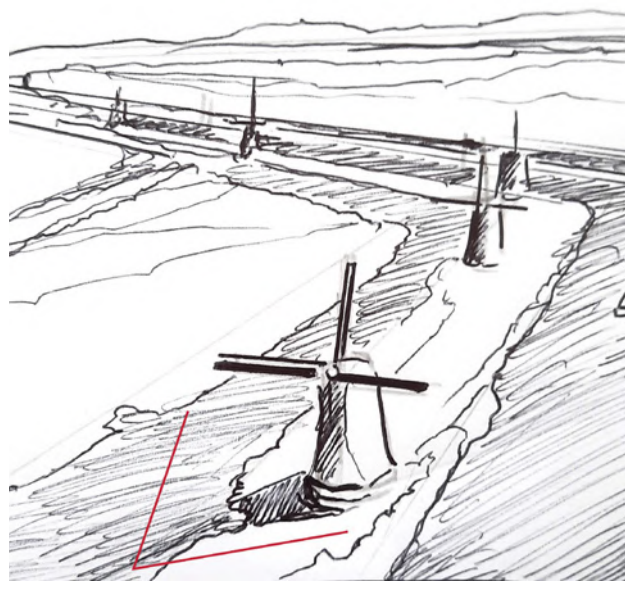
PAINEL 05

Limites | Limites, desligamentos perceptivos da cena urbana. As cidades necessitam do bucólico.









Painel 05 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em nanquim e aquarela
1. Parque Vitória Régia, Bauru-SP | 2. Parque Laje, Rio de Janeiro | 3. Kinderdijk, Países Baixos

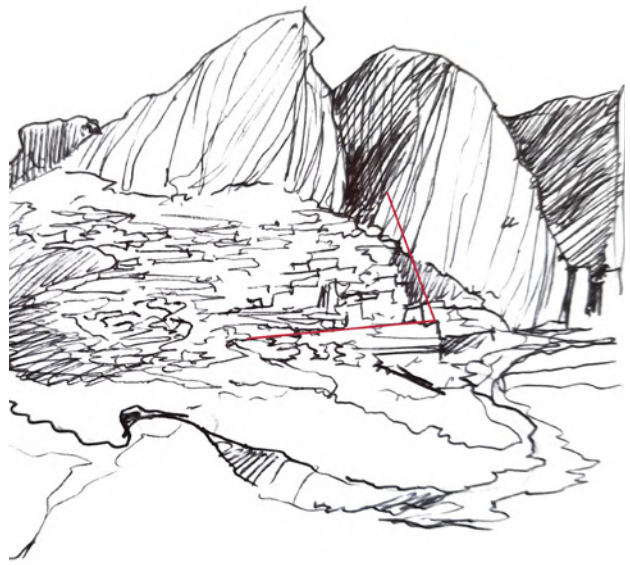
PAINEL 06

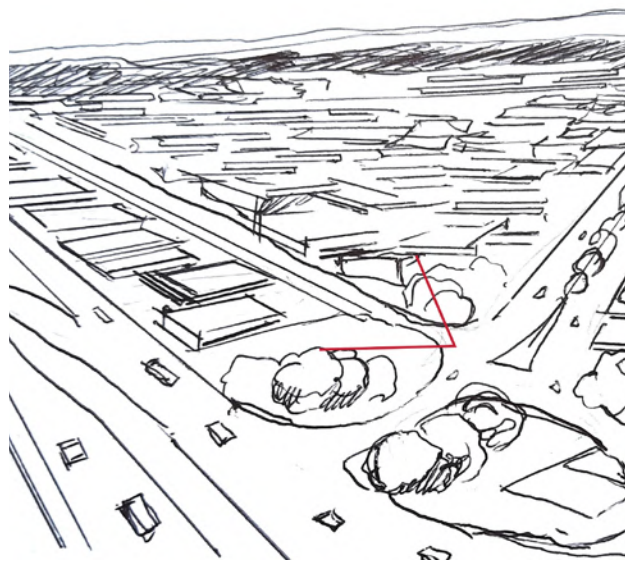
Corpos urbanos | Corpos compõem verdadeiramente a cena urbana.
São expressões, texturas e profunda relação com o lugar.

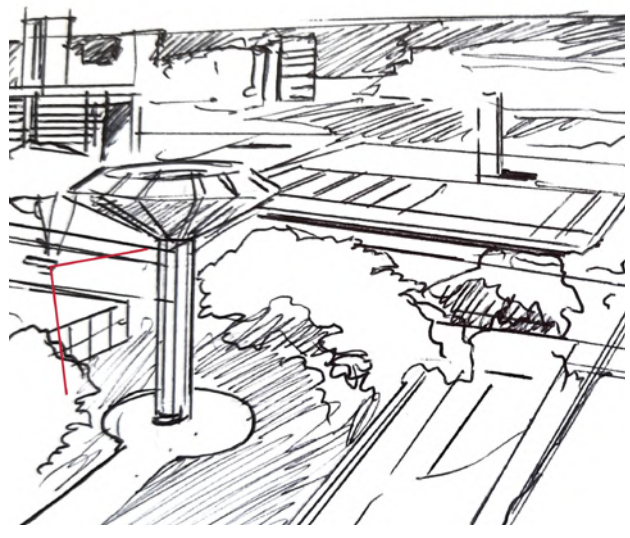
Painel 06 | Croquis em caneta esferográfica

PAINEL 07

Bordas urbanas | “Quando a rua vira casa, quando a lage vira praça.”
Onde muitos se trancam, as passarelas representam sua estética. Assim é a periferia.



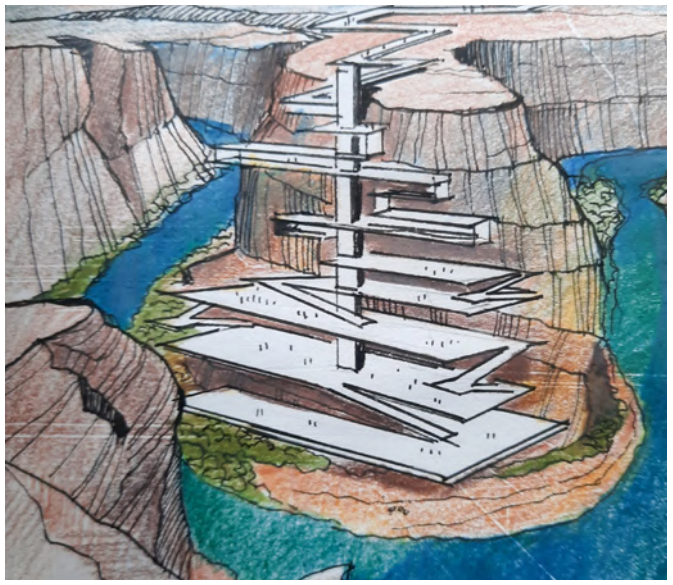


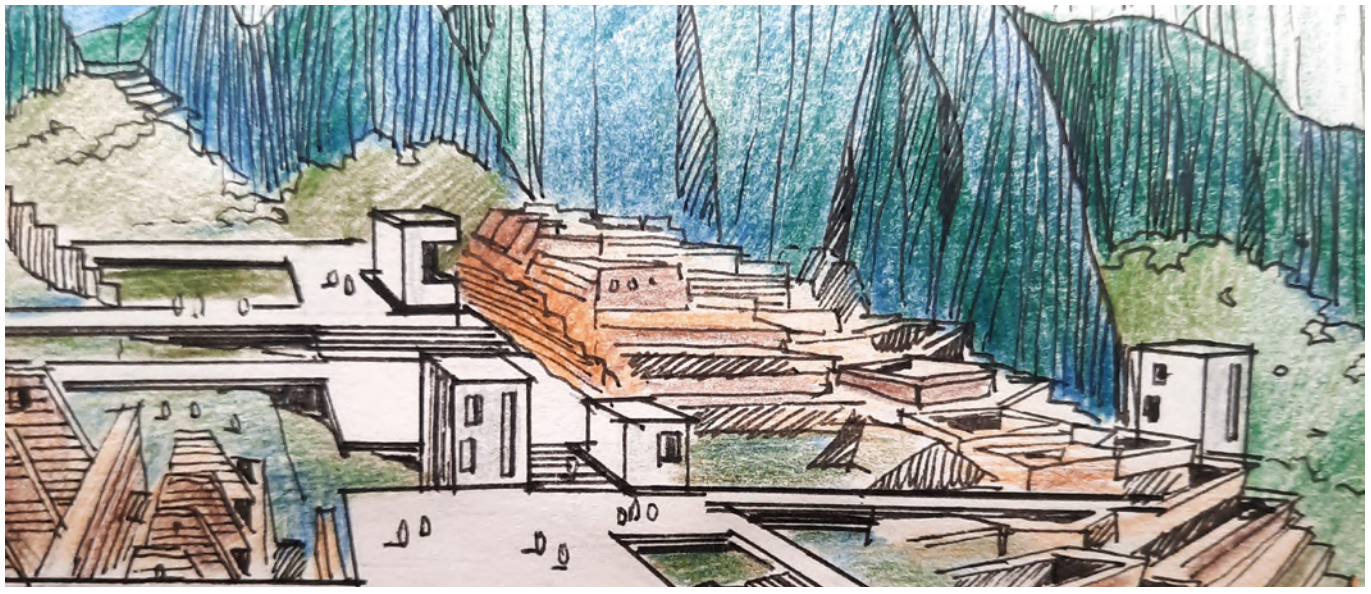


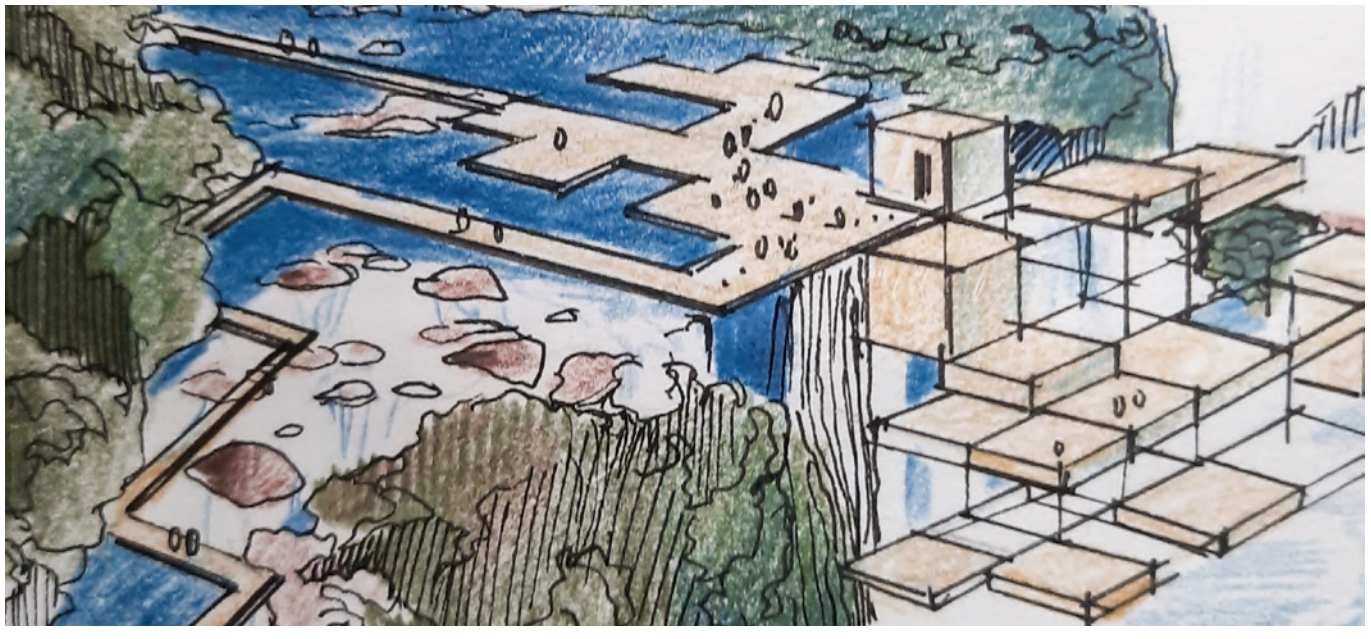
Painel 07 | Imagens do *Google Maps* e perspectivas correspondentes em caneta esferográfica e nanquim
1. Vidigal, Rio de Janeiro | 2. Candangolândia, Brasília-DF | 3. Ceilândia, Brasília-DF

PAINEL 08

“Pense em um sonho, imensurável e depois adapte-o ao sítio físico, aos custos e às necessidade. Se mesmo assim mantiver o sonho com intensidade, então terá um bom projeto.” (Louis Kahn)



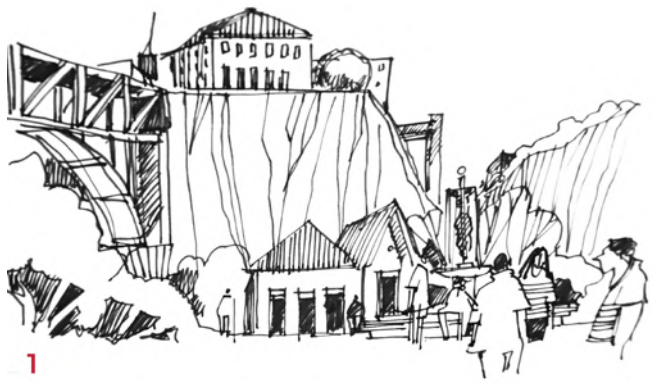


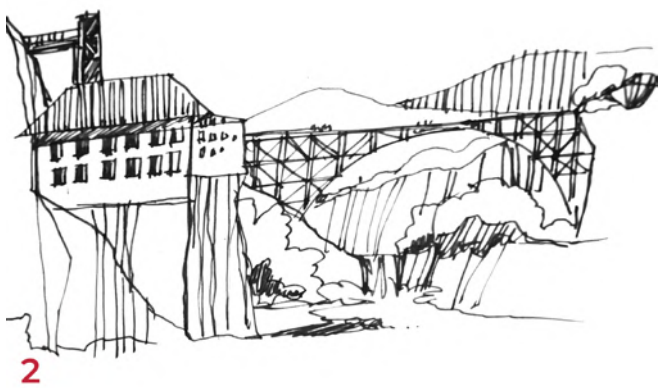


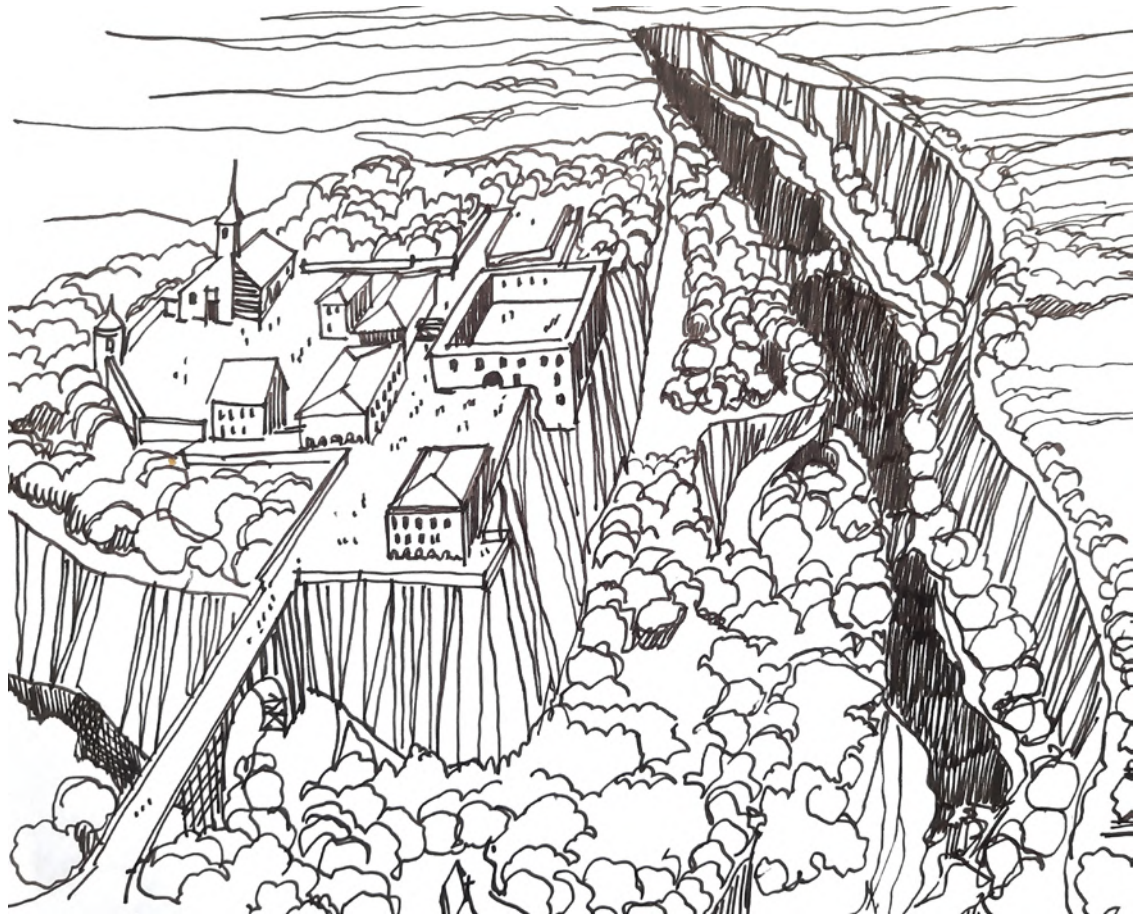
Painel 08 | Imagens da internet (Google imagens) e perspectivas correspondentes em aquarela e nanquim
1. Grand Canyon, EUA | 2. Machu Picchu, Peru | 3. Foz do Iguaçu-PR, Brasil

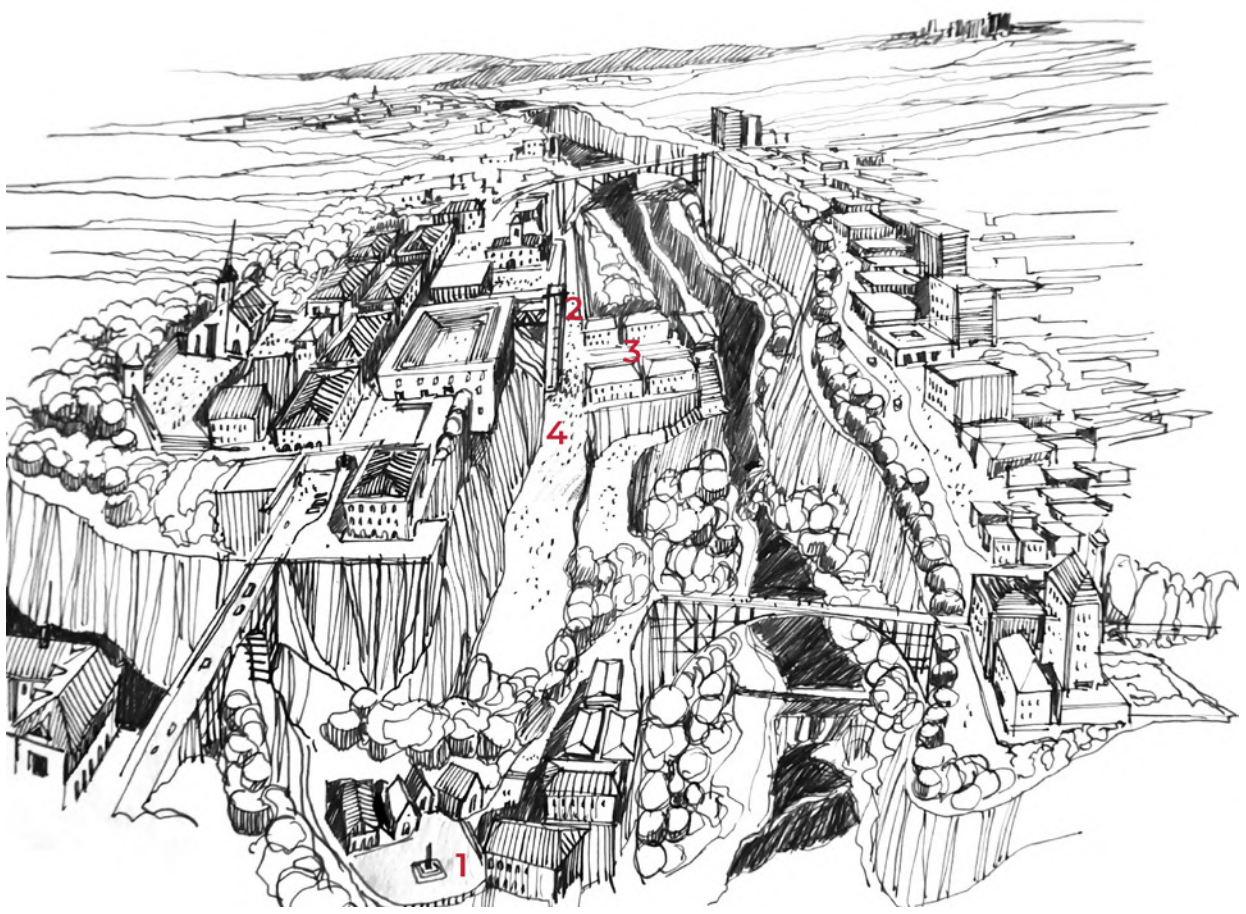
PAINEL 09A

Cidades imaginárias | A força do sítio físico e o começo na cidade medieval.





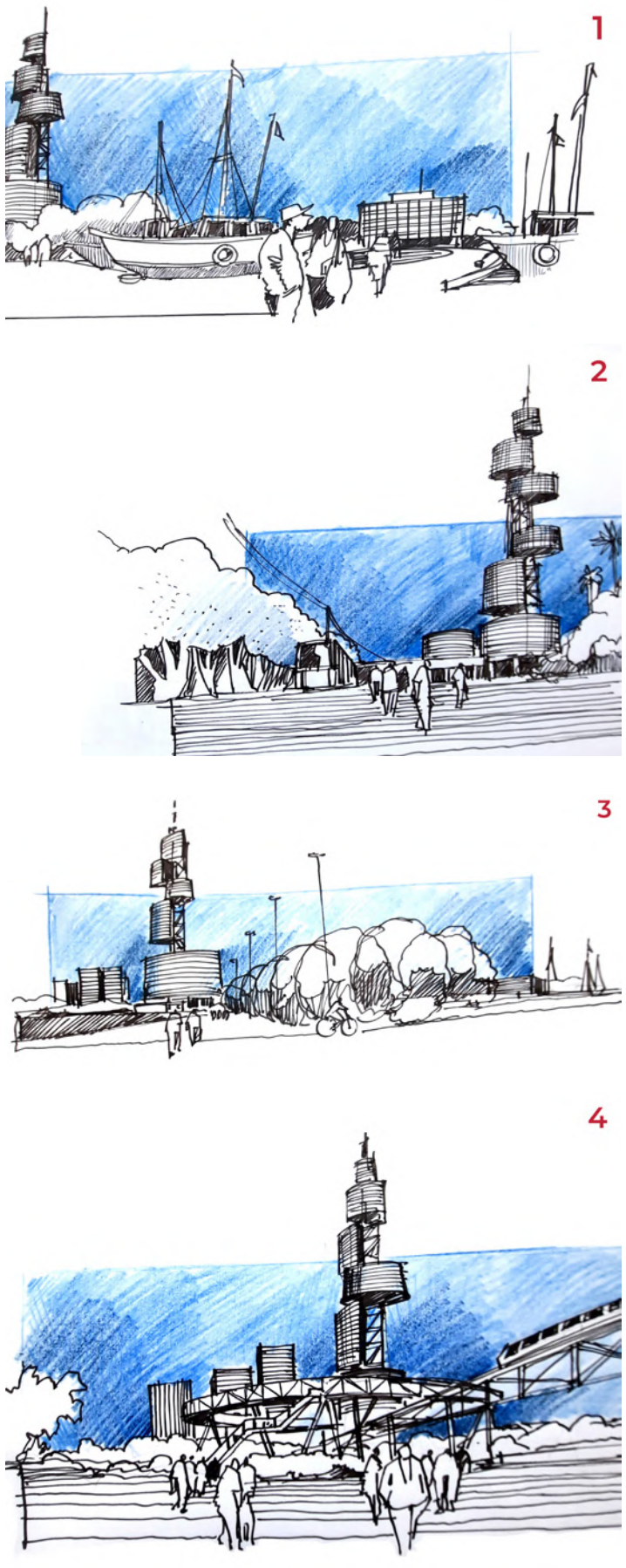


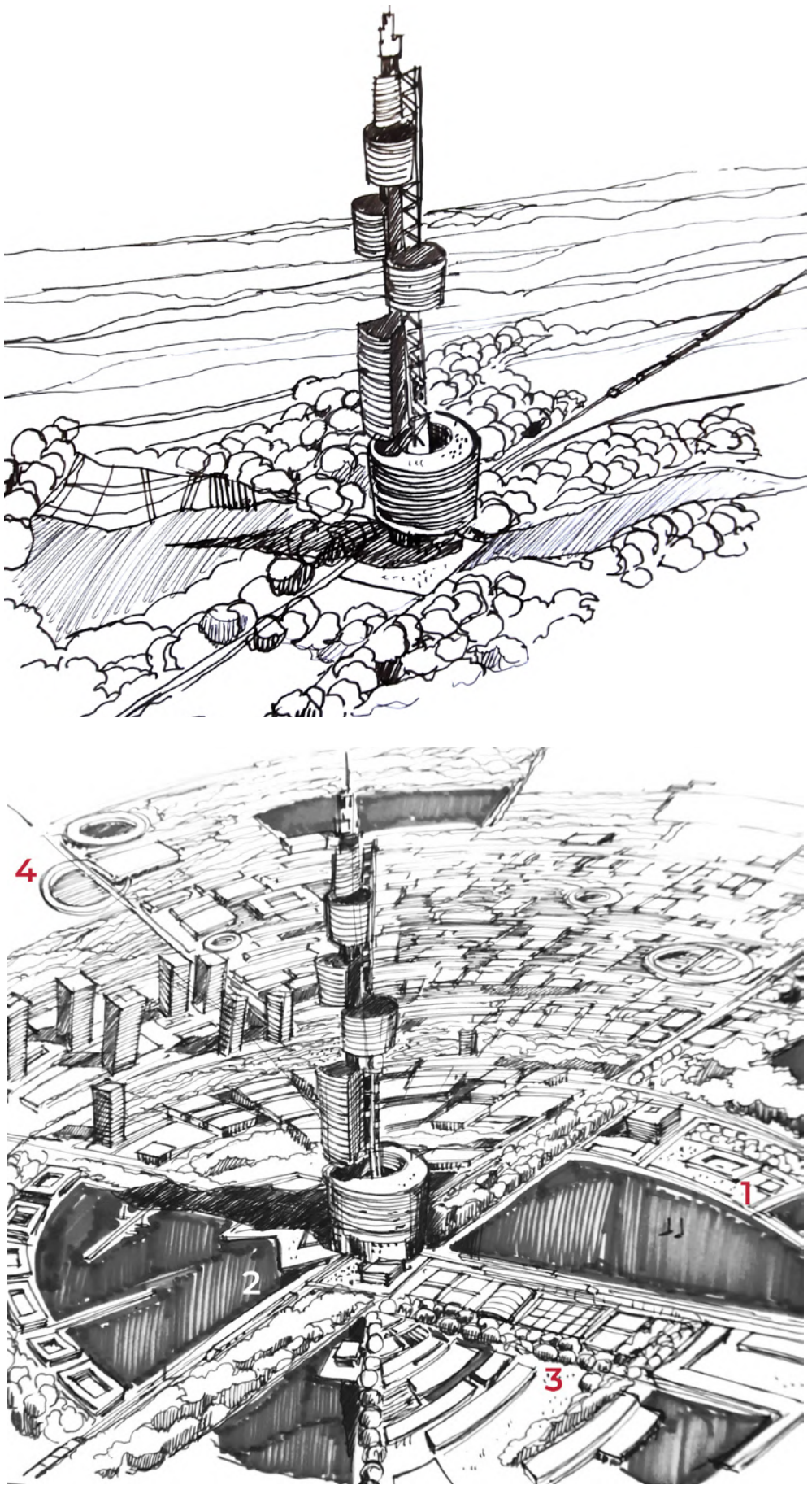


Painel 09A | Perspectivas no olhar do caminhante e aéreas (voo do pássaro), em nanquim
(Em cima) Cidade medieval | (Embaixo) Cidade imaginária

PAINEL 09B

Cidades imaginárias | Cidade futurista

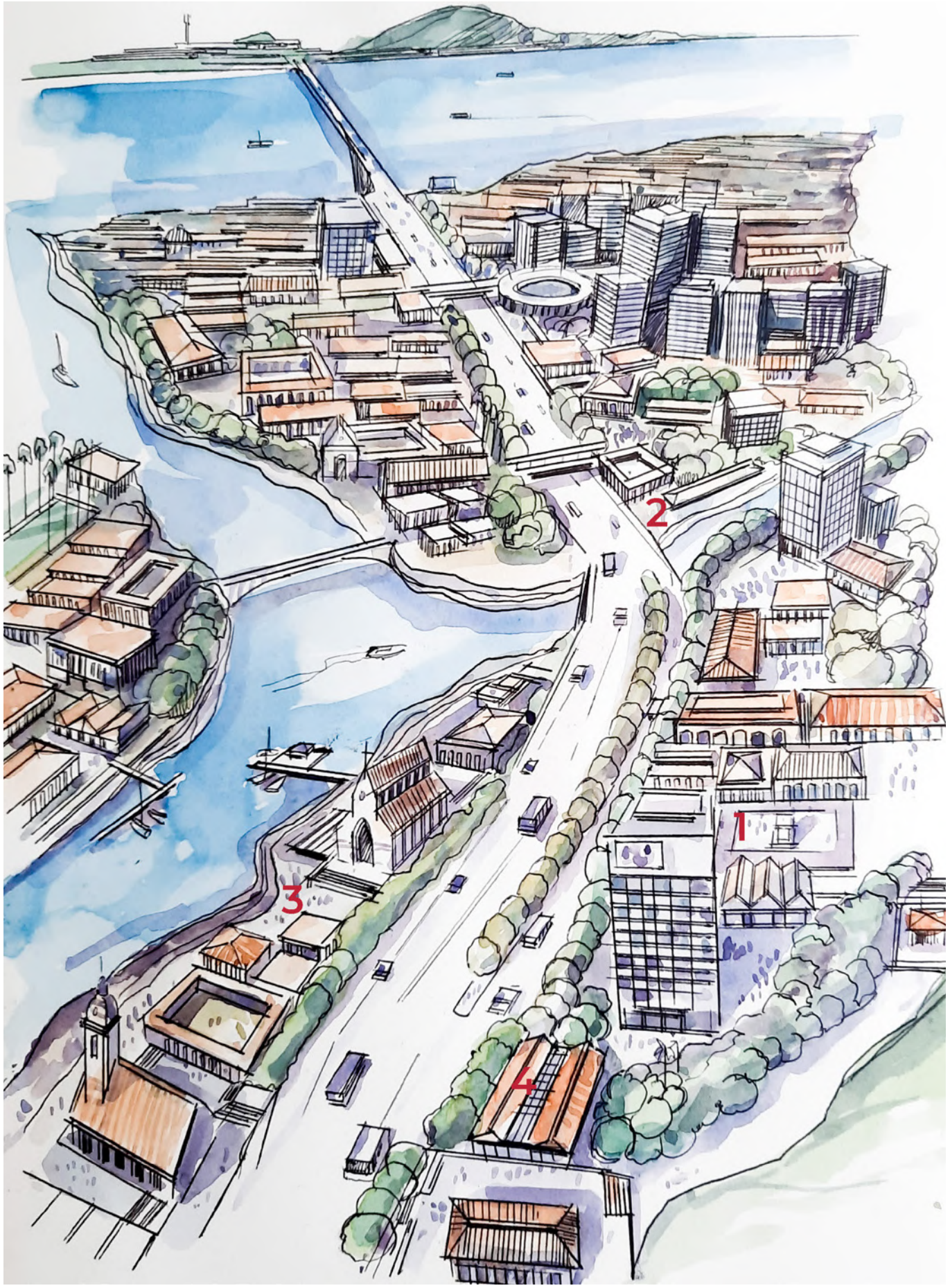




Painel 09B | Perspectivas no olhar do caminhante e aéreas (voo do pássaro), em nanquim e lápis de cor

PAINEL 10

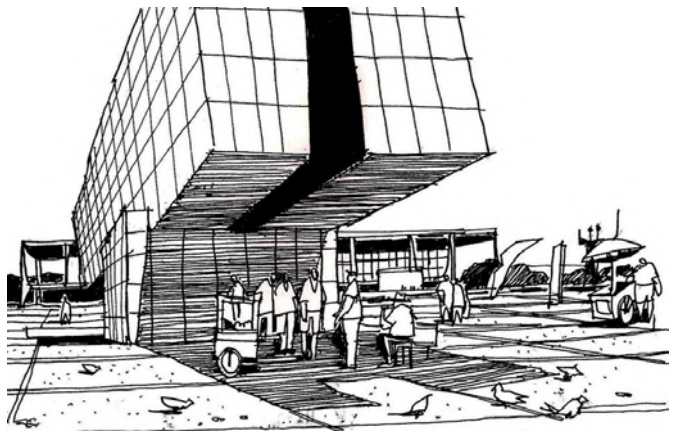
Cidades imaginárias | O eixo que constroe. Estruturas e lugares, a leitura da cidade.

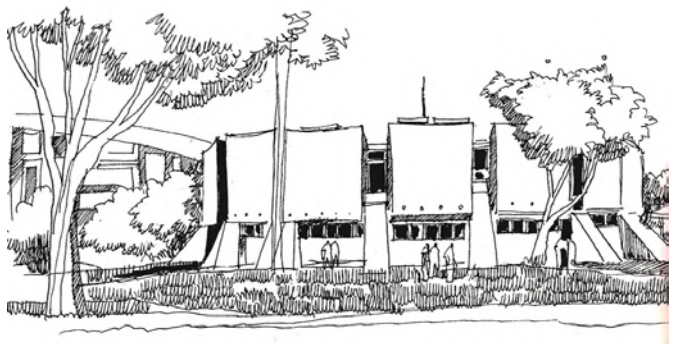


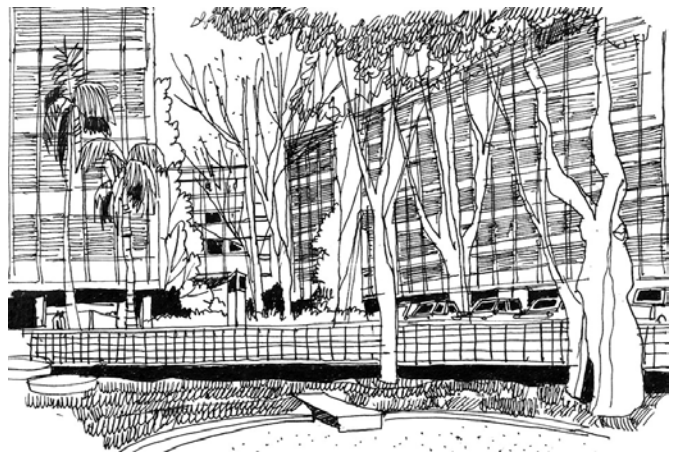
Painel 10 | Perspectivas no olhar do caminhante e aérea (voo do pássaro), em nanquim e aquarela

PAINEL 11

Construção de uma linguagem | “Ninguém comenta o certo ou o errado, o importante é desenhar e aprender com o coletivo e a cidade.”



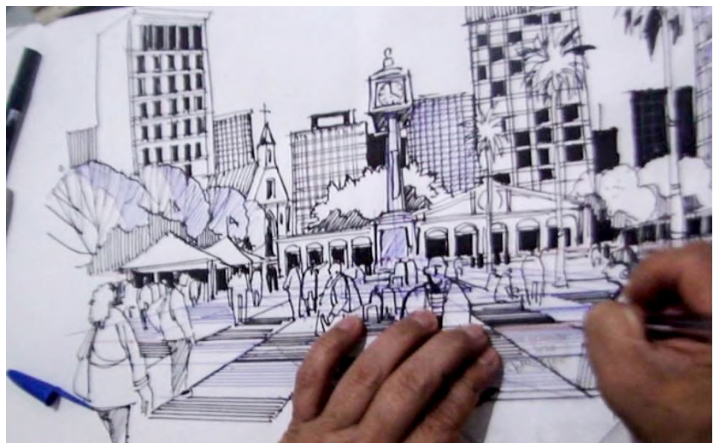


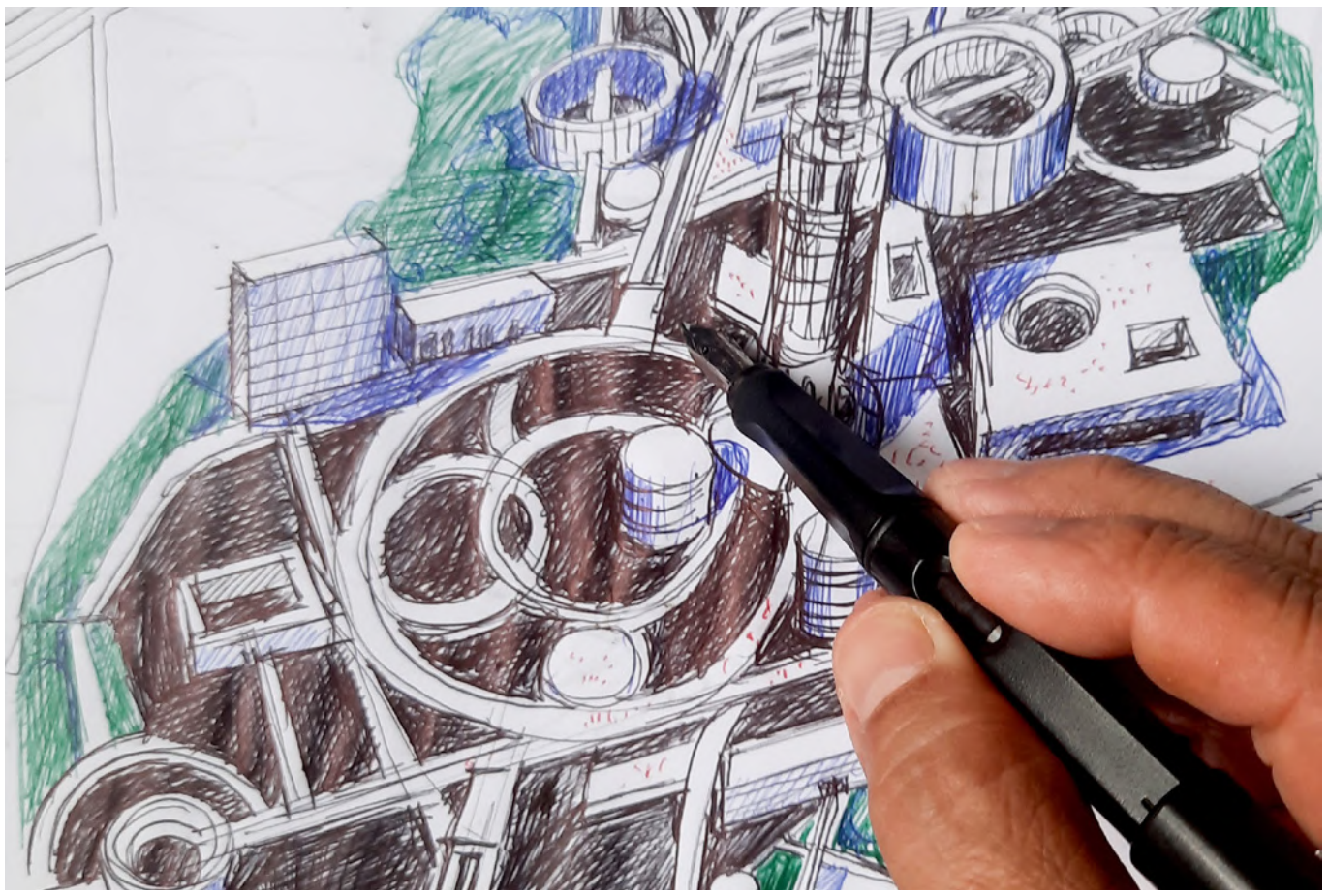


Painel 11 | Imagens de encontros de *Urban Sketchers* no Brasil e croquis de Brasíia em nanquim

PAINEL 12

Desenho e comunicação à distância | “Ensinar com respeito ao traço e à linguagem de cada um, sempre atentos ao domínio da escala da cidade.”





Painel 12 | “Prints” de aulas online exemplificando propostas de cidades imaginárias e perspectivas no olhar do caminhante

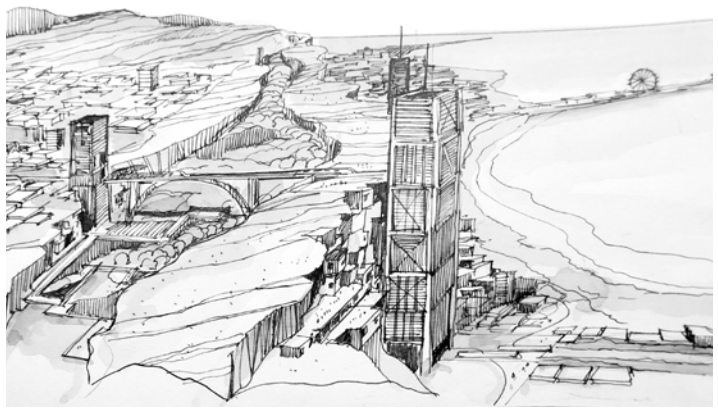
PAINEL 13

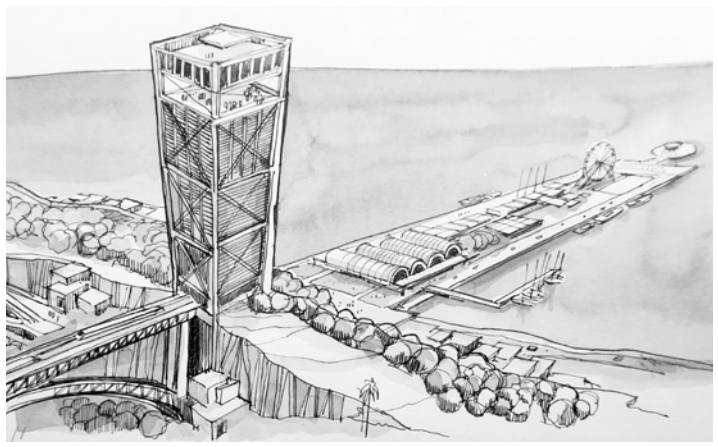
Aprendendo com o coletivo | Todos tem a paixão pelo desenho e o receio à perfeição.

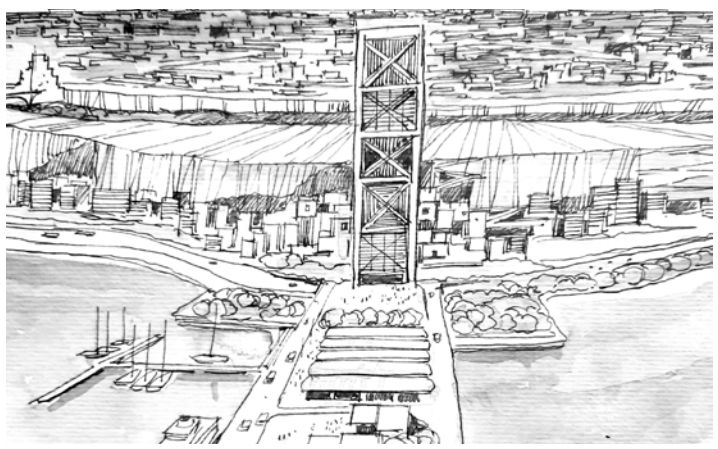
Painel 13 | (À esquerda) *Urban skecther* desenhando em campo
(À direita) Desenhos dos *Urban Sketchers* brasileiros Miguel Ramires, André Luiz, Camila Diógenes, e Raro de Oliveira

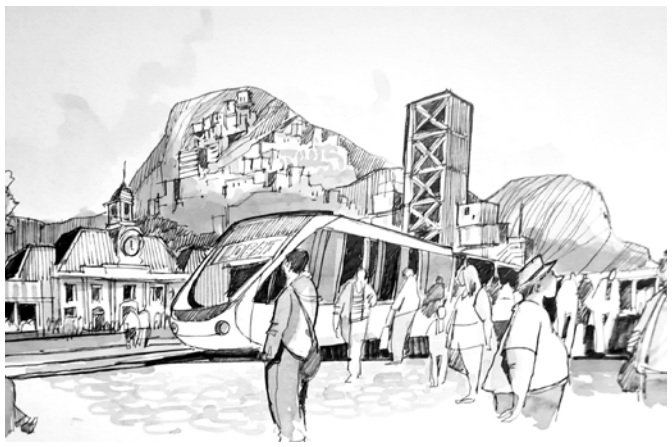
PAINEL 14

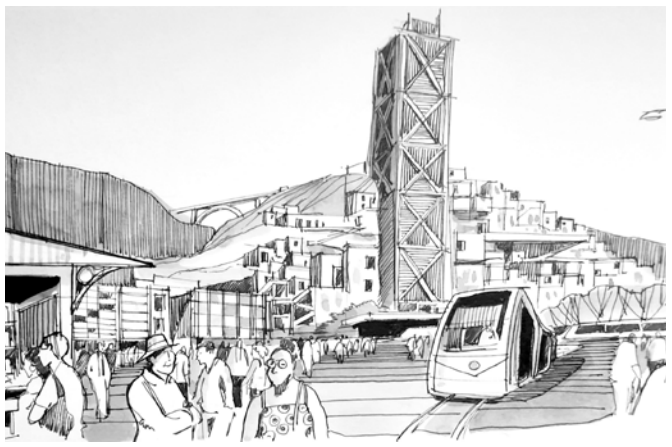
Imaginar em grande escala e depois desenhar os lugares ou o contrário.

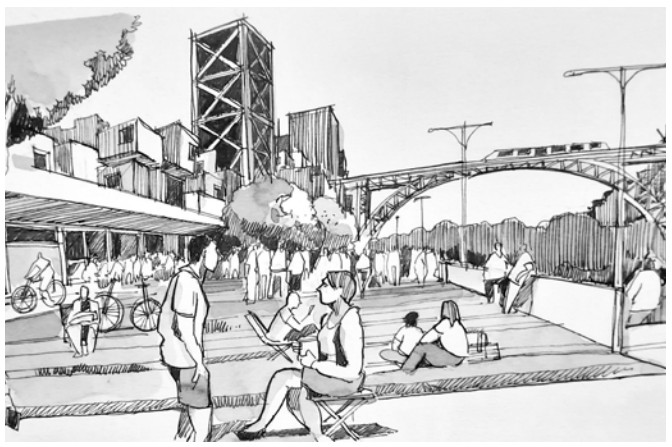


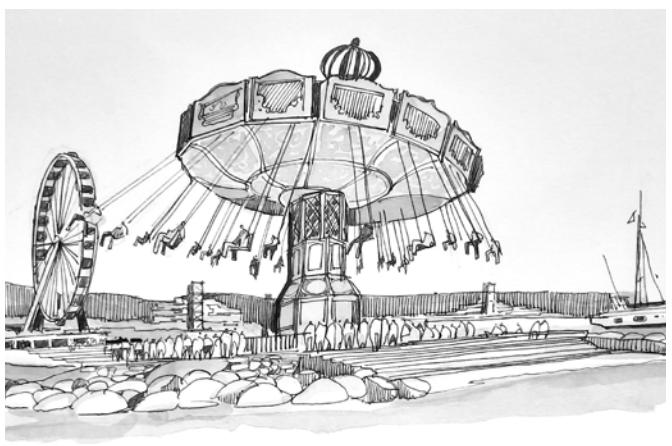








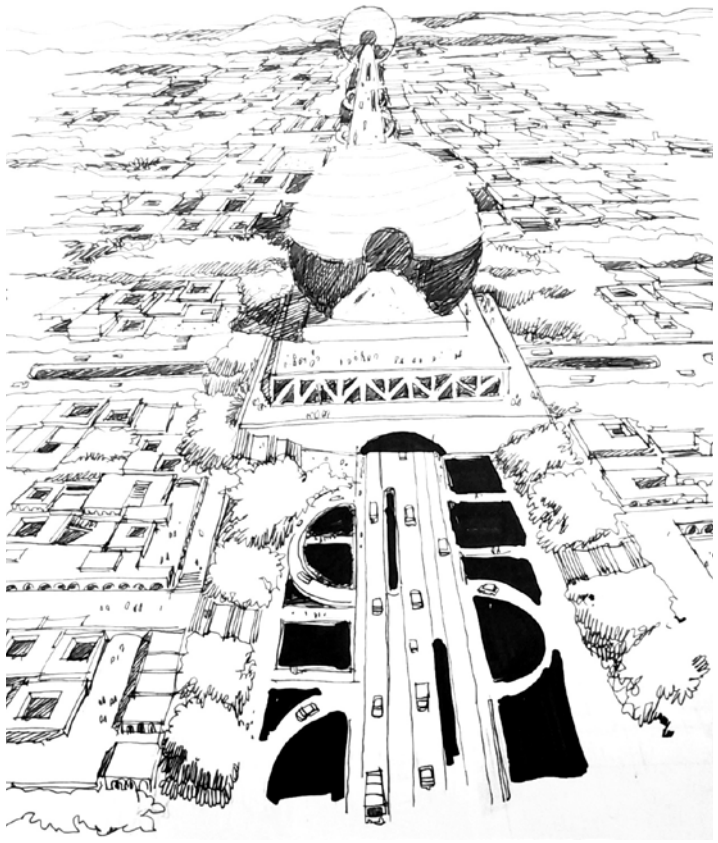


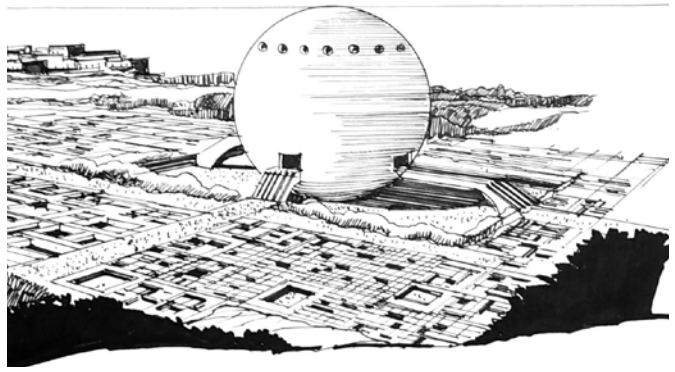


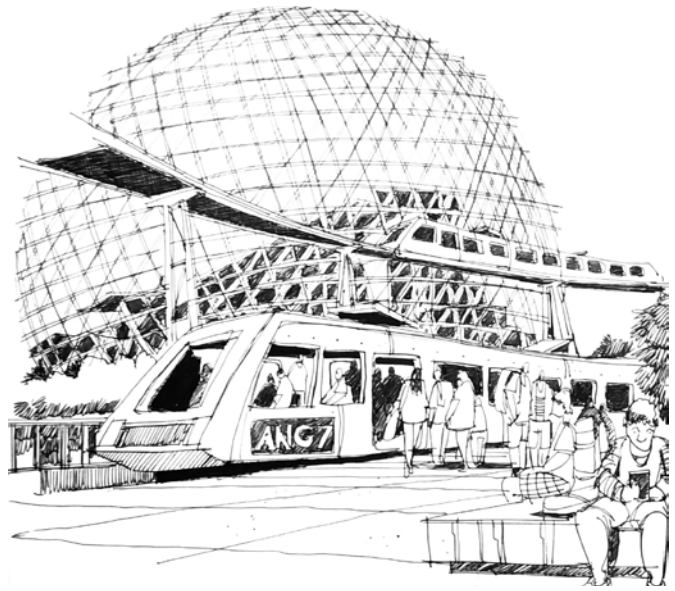
Painel 14 | Imagens em voo de pássaro e perspectivas no olhar do caminhante de uma cidade imaginária, em nanquim e aquarela

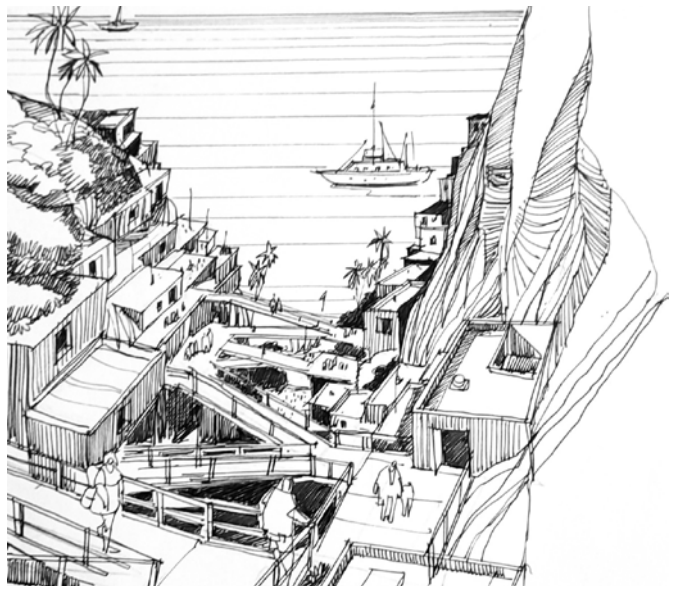
PAINEL 15

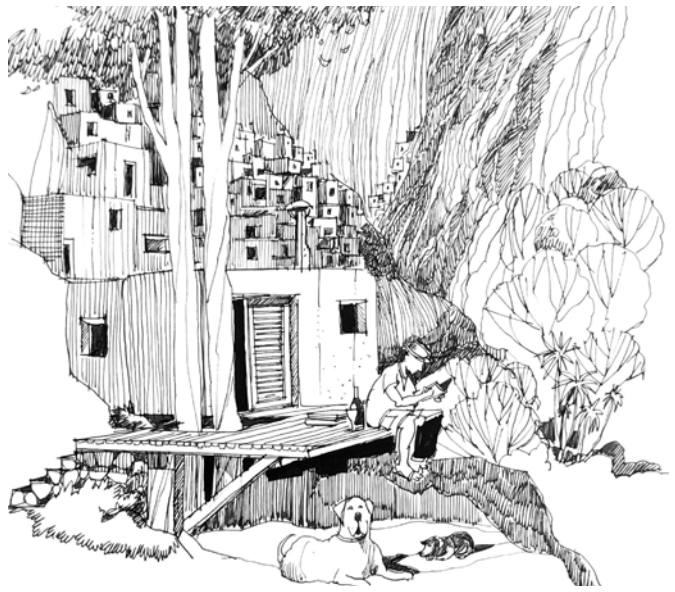
“Existem momentos em que o arquiteto tem que dar uma de esquizoide, até porque seu mundo passa a ser a folha de papel.” (Paráfrase: Eduardo Souto de Moura)

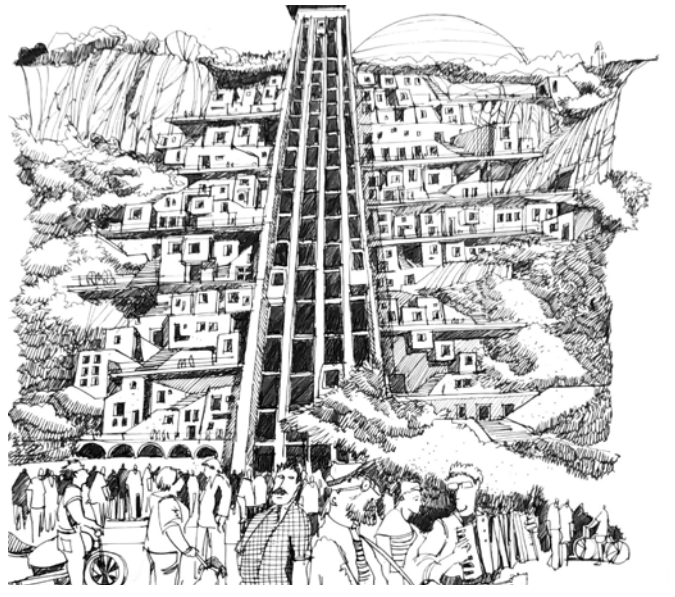








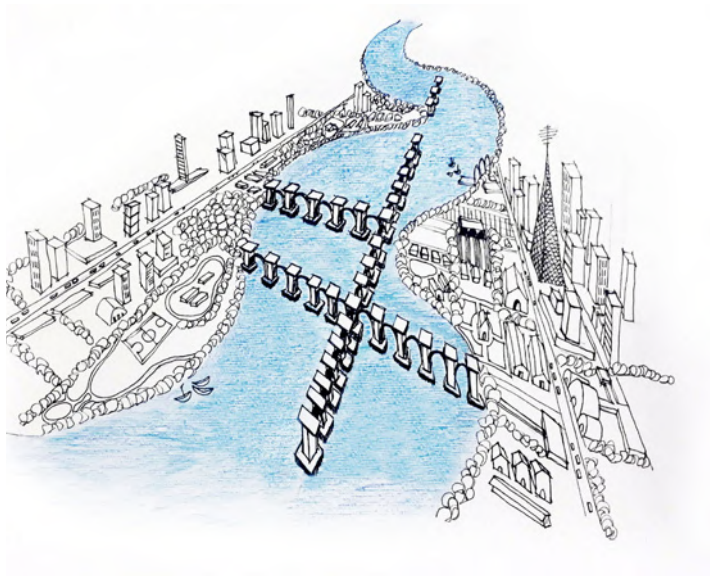


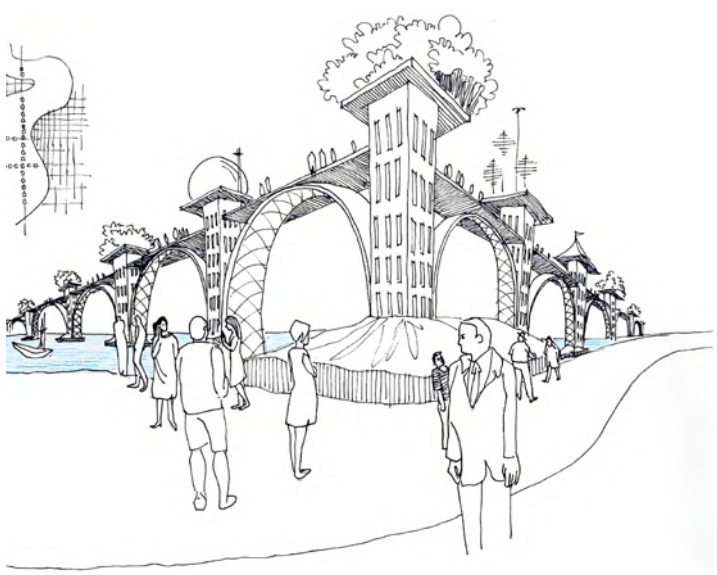


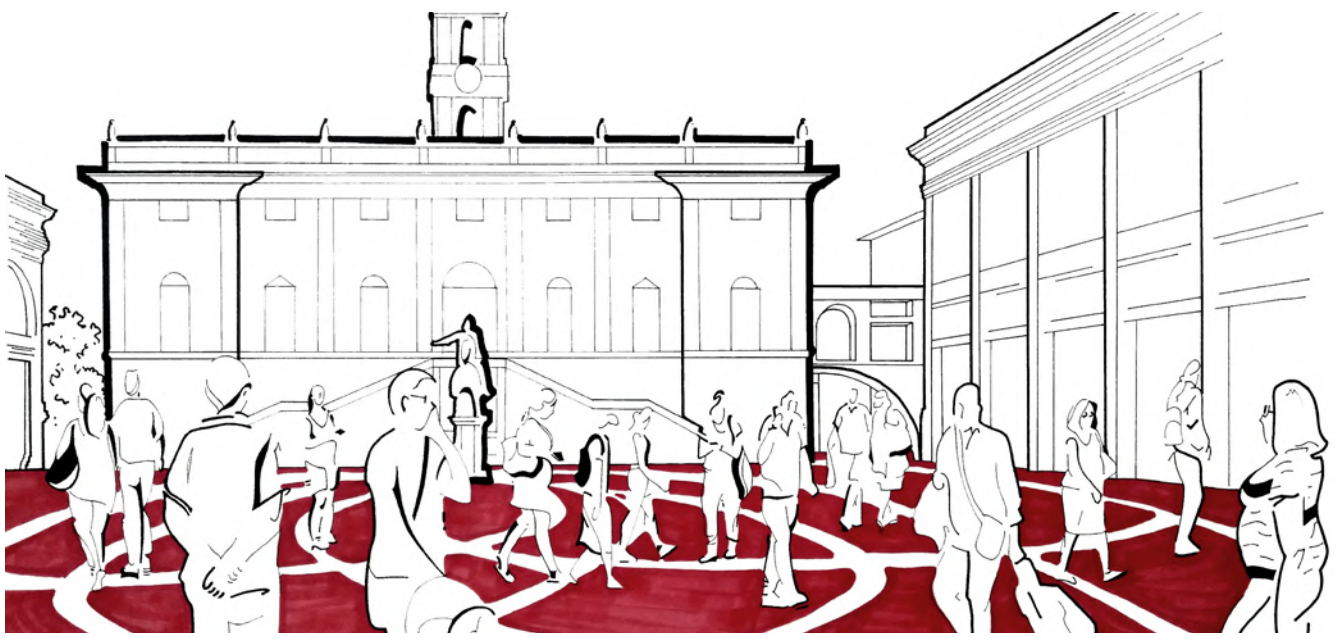
Painel 15 | Imagem aérea de cidade imaginária e perspectivas no olhar do caminhante, em nanquim

PAINEL 16

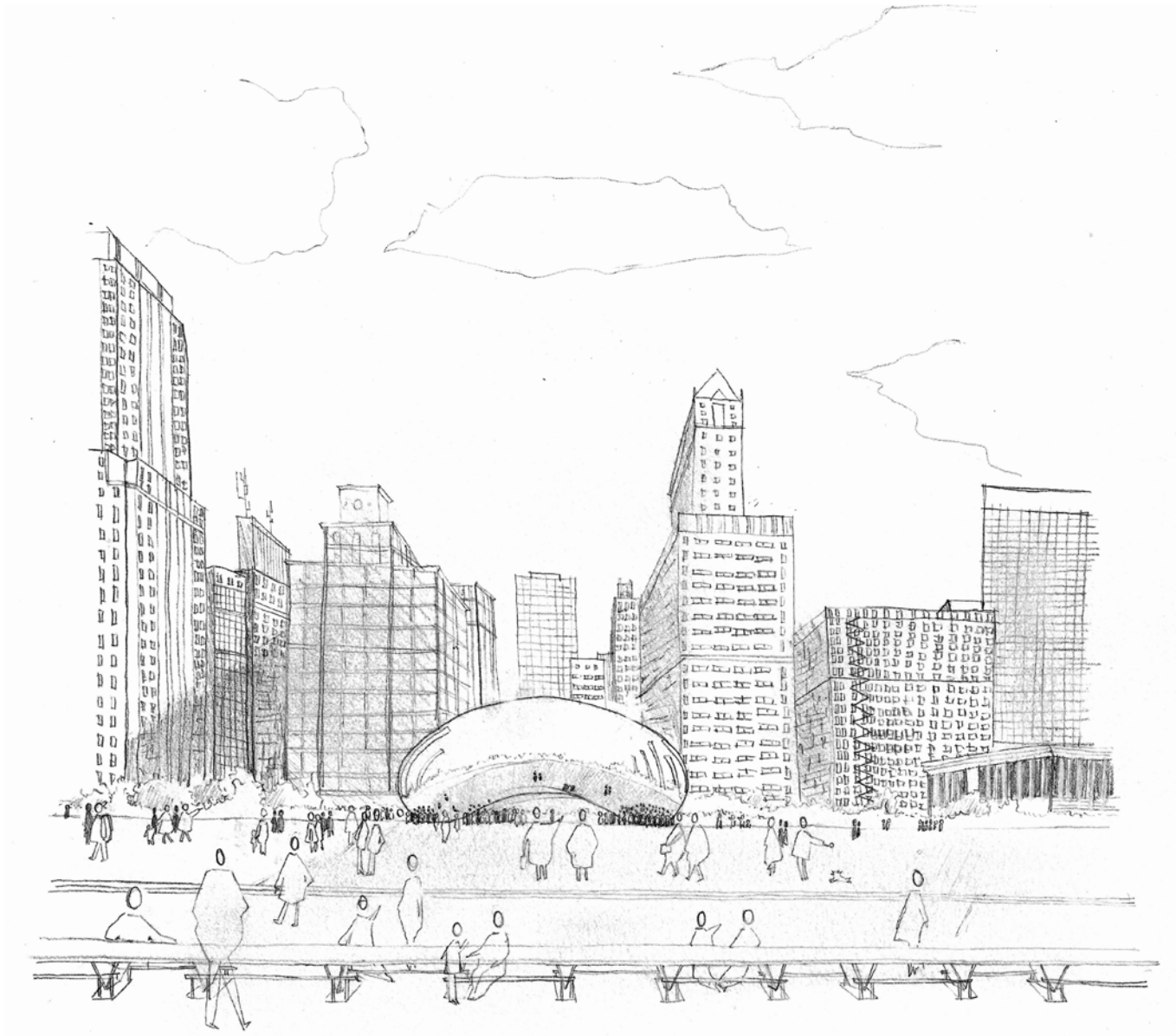
Nesse ponto, tempo e história foram complacentes, perder as ruas e isolar-se no momento da Internet e das imagens instantâneas. Que bom que mesmo assim eles puderam imaginar e desenhar cidades.

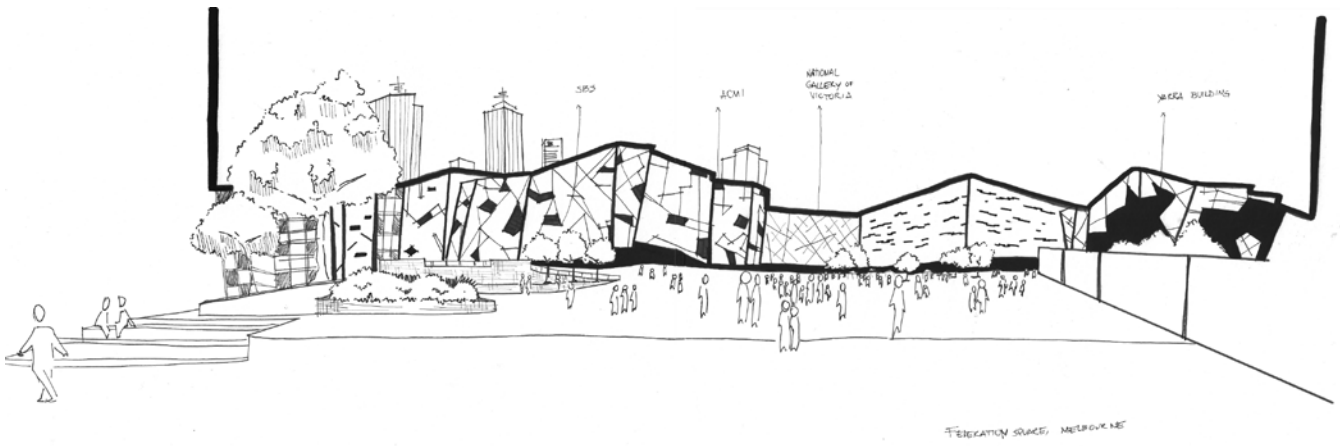




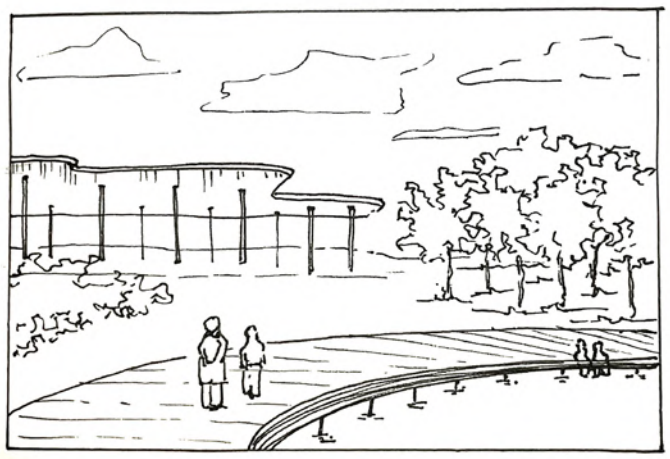


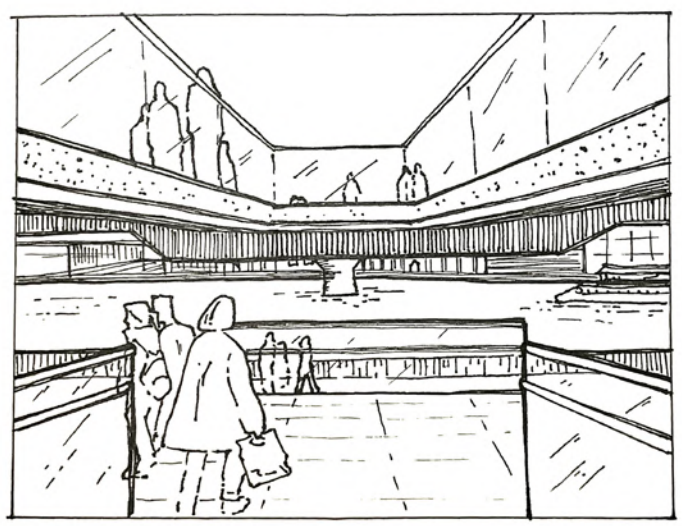
Painel 16 | Desenhos dos alunos da experiência didática





Painel 16 | Desenhos dos alunos da experiência didática





Painel 16 | Desenhos dos alunos da experiência didática

Painel 16 | Desenhos dos alunos da experiência didática