



---

# Imagem, design e território uma experiência no ensino de arquitetura e urbanismo

Goldchmit, FAUUSP, Brasil

saragold@usp.br

## Palavras-chave :

imagem, design visual, ensino, arquitetura e urbanismo

## RESUMO

Este texto apresenta os processos e resultados de uma experiência de ensino na disciplina Projeto Visual Gráfico, no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. A partir dessa experiência, pretende-se refletir sobre a produção de imagens fotográficas para sensibilização aos espaços e tempos da cidade, assim como suas aplicações em projetos visuais. A disciplina tem como objetivo geral o desenvolvimento de projetos visuais relacionados ao edifício e à cidade. A experiência aqui relatada abordou as relações entre design visual e valorização do território urbano, por meio da comunicação de aspectos relativos ao ambiente, à identidade, à história e à cultura, apoiados pelos princípios de design voltado para transformação social. A proposta pedagógica envolveu a criação de projetos visuais gráficos em múltiplas plataformas tais como cartazes, publicações editoriais, sites e mapas digitais. A atividade de fotografar a cidade, inicialmente empregada como metodologia de pesquisa de campo, mostrou-se eficaz para o contato dos estudantes com a realidade dos contextos urbanos. A análise dos resultados aponta que, além de artefato informacional, a imagem fotográfica configurou sentidos para os projetos, dando visibilidade a aspectos do território que nortearam as estratégias narrativas então incorporadas nas múltiplas interfaces comunicacionais.

---

## Introdução

Esta comunicação visa relatar uma experiência de ensino no curso de Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP, na disciplina Projeto Visual Gráfico (PVG). A disciplina é a terceira de uma sequência de quatro disciplinas de Programação Visual presentes na estrutura curricular do curso, sendo idealmente ministrada para os alunos do 4º semestre. Está ativa neste formato desde 2013, com carga horária total de 60 horas por semestre. São 15 aulas com duração de 4 horas cada, uma vez por semana. A experiência aqui relatada ocorreu no 2º semestre de 2018<sup>1</sup>.

A disciplina PVG tem como objetivo geral capacitar os estudantes para a realização de projetos visuais relacionados ao edifício e à cidade, incluindo os projetos de identidade e das mídias impressas. Nesta ocasião, abordamos especificamente os vínculos entre design gráfico e valorização do território urbano, por meio da comunicação de aspectos relativos ao ambiente, à identidade, à história e à cultura. A base conceitual da proposta foi idealizada segundo princípios de design voltados para a transformação social (Frascara 1997, Forlizzi & Lebbon 2002, Manzini 2015, Krucken 2009).

Na visão de Frascara (1997, p. 23), o design de comunicações afeta o “conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas”<sup>2</sup>, afim de transformar a situação existente em uma situação desejada. Para tanto, as mensagens visuais devem ser “detectáveis, discrimináveis, atraentes, compreensíveis e convincentes”<sup>3</sup> (Frascara, 1997, p.20):

[...] A excelência da forma de uma mensagem provê força à comunicação; resulta em uma expansão da experiência visual do público; reforça a relação simbólica entre forma e conteúdo; intensifica a experiência visual do observador, guia o ato visual em termos de hierarquias e sequências; confere valor estético ao objeto; gera prazer; desperta uma relação de respeito pela habilidade e inteligência do autor e conecta o observador com valores culturais que transcendem a função operativa do design”. (Frascara, 1997, p.20, tradução da autora)

Forlizzi & Lebbon (2002) apontam que, historicamente, o designer gráfico esteve orientado para demandas de clientes e o desenvolvimento de peças gráficas, focado, acima de tudo, em traduzir conteúdo verbal em visual, confiando em sua formação e intuição. Nas últimas décadas, contudo, o público tornou-se extremamente diverso em idade, renda e capacidade, com maior variedade de expectativas, influências e educação. Além disso, estamos muito mais expostos a estímulos visuais e experiências em um mundo repleto de mensagens codificadas. Por estes motivos, fiar-se apenas na intuição do designer pode não ser mais uma abordagem efetiva para criar comunicações que ressoam com um público em particular. Ao constituir empatia e diálogo com o usuário, sem prescindir das qualidades estéticas, o designer visual ganha relevância como mediador da informação.

<sup>1</sup> A proposta foi elaborada em conjunto pelas professoras Daniela Hanns, Fernanda Sarmiento e a autora e aplicada para suas respectivas turmas, com apoio das mestrandas Beatriz Dinelli e Patricia Lobo, do Programa de Pós Graduação em Design da FAUUSP.

<sup>2</sup> Tradução da autora.

<sup>3</sup> Idem.

Manzini (2015) discute a emergência de nova posição do designer especialista no mundo contemporâneo, “onde todos fazem design”. Segundo o autor, vivemos uma onda de inovação social sem precedentes, na qual novas ideias (sob a forma de produtos, serviços e modelos) atendem necessidades sociais e criam novas relações ou colaborações. Trata-se de uma multiplicidade de pequenas iniciativas que podem gerar grande impacto, encampadas por atores sociais diversos que utilizam os métodos e ferramentas de design, hoje mais difundidos e acessíveis. Para além da resolução de problemas, que é a atribuição primordial dos designers, os especialistas podem colaborar para a criação de valores, qualidades e sistemas de sentidos. Para tanto, uma das estratégias sugeridas por Manzini (2015) é “tornar as coisas visíveis e tangíveis”, ou seja, projetar para a visibilidade:

“Rearranjando dados numéricos, reinterpretação de informação qualitativa, localizando informação geograficamente, e construindo taxonomias visuais, podemos desenvolver uma visualização diagramática – como um atalho gráfico – para descrever e revelar as conexões escondidas dos sistemas complexos”. (Manzini, 2015, s.p., tradução da autora).

Krucken (2009) traz uma *noção* de design e território que se caracteriza pelo modo como o design atua na comunicação, melhoria dos serviços e produtos locais, destacando qualidades para valorizar o território como um todo. O objetivo é tornar o lugar e suas potencialidades reconhecíveis, trabalhando a difusão de elementos culturais, históricos, ambientais etc. Como contribuição metodológica, destacamos *ações* indicadas pela autora para valorizar produtos e territórios, tais como:

“Reconhecer as qualidades do produto e do território; ativar as competências situadas no território; comunicar o produto e o território; proteger a identidade local e o patrimônio material e imaterial (...); desenvolver novos produtos e serviços que respeitem a vocação e valorizem o território” (Krucken, 2009, p.98).

No modelo de ensino de design visual de base modernista, questões de contexto e conteúdo são normalmente postergadas até os estágios mais avançados dos cursos. Mas tais vínculos com as condições locais e os significados pretendidos fazem muito sentido para os estudantes iniciantes (Davis & Hunt, 2017).

Uma questão que nos mantém em constante aprimoramento é *pensar o ensino de arquitetura, urbanismo e design para essa geração* de estudantes. Nascidos a partir de 1995 em um mundo já globalmente conectado, estão imersos na cultura digital, vivenciando novas formas de experiência e sociabilidade, sem conhecer o modo de vida anterior à internet. Estudos recentes revelam que metodologias ativas de aprendizagem baseadas no aluno, com ênfase na visualidade e em ambiente colaborativo podem ser mais eficazes (Cilliers, 2017).

Assim, partimos da hipótese que a atividade inicial de fotografar a cidade funcionaria como gatilho para a experiência sensorial dos espaços e tempos da cidade. Em seguida, as imagens coletadas estariam disponíveis para a criação de projetos visuais gráficos em múltiplas plataformas tais como cartazes, publicações editoriais, sites e mapas digitais.

## Metodologia

A turma de aproximadamente 130 alunos sob responsabilidade de 3 professoras foi dividida em equipes de 4 a 5 integrantes. Cada equipe elegeu um território da cidade de São Paulo por livre escolha. Muitas equipes optaram por regiões que *já* estavam sendo trabalhadas em outras disciplinas, afim de obter sinergia entre os projetos em andamento no semestre. A proposta pedagógica foi dividida em quatro módulos sequenciais, de acordo com os exercícios, objetivos e estratégias descritos a seguir (tabela 1):

Exercícios propostos	Objetivos	Estratégias
1 <b>Caderno de desenhos e fotografias</b> Registrar aspectos da paisagem ou do ambiente construído que mereçam ser destacados ou valorizados em regiões específicas da cidade, através de fotografias e caderno de anotações, colagens e desenhos.	Coletar dados em visitas de campo; sensibilizar o estudante em contextos reais; desenvolver o olhar e a expressão individual.	Eleger uma região da cidade de São Paulo; realizar visitas e percursos a pé para observação; fotografar e desenhar paisagens, edifícios, objetos, pessoas, etc; anotar percepções e informações coletadas no caderno. Exercício individual.
2 <b>Cartaz</b> Elaborar um cartaz que comunique visualmente aspectos do lugar estudado, a ser instalado hipoteticamente em pontos de ônibus.	Organizar estratégia, forma e significado em peça gráfica de baixa complexidade.	Associar informações verbais e visuais em uma peça gráfica síntese através da escolha de imagens, estilos tipográficos, cores e grafismos. Exercício em dupla.
3 <b>Publicação editorial impressa</b> Projetar uma publicação impressa sobre o lugar estudado, que auxilie a valorização de territórios por meio da comunicação de aspectos relativos ao ambiente, à identidade, à história e à cultura.	Editar e organizar conteúdo complexo em mídia impressa; estudar aspectos da materialidade e da tecnologia gráfica; desenvolver competências para o trabalho em grupo.	Definir conceito e título da publicação, tipo (jornal, revista, guia, catálogo), coletar e editar conteúdo verbal e visual, espelho (sequência de páginas), elementos de identidade visual (letras, cores, imagens), estrutura tipográfica do projeto visual (grid, colunas, margens, elementos da página, manchas de textos, hierarquias, estilos tipográficos), direção de arte (fotografia, ilustração e infografia). Estudar viabilidade de reprodução gráfica, técnicas, materiais e possibilidades de inovação. Exercício em equipe de 4 a 5 integrantes.
4 <b>Website e mapa digital</b> Criar site e mapa interativo sobre o território. Pode incluir histórico, apresentação e indicação dos locais estudados, assim como conteúdos customizados pelas equipes.	Adequar conteúdo em mídia digital; estudar aspectos de estrutura e navegação; design visual e sensorial; interação; desenvolver competências para o trabalho em grupo.	Definir estratégia (objetivos e requisitos de usuários/visitantes); escopo (conteúdo e funcionalidades); estrutura (arquitetura da informação e design de interação); estrutura (design da informação, design de navegação); superfície (design sensorial). Adaptar aspectos considerados para o exercício 3 e dimensões (aural, visual, háptico) da experiência. Exercício em equipe de 4 a 5 integrantes.

Tabela 1: Descritivo dos exercícios, objetivos e estratégias baseado no programa da disciplina Projeto Visual Gráfico, elaborado por Daniela Kutschat Hanns, Fernanda Sarmiento e Sara Goldchmit em 2018.

A dinâmica de ensino envolveu aulas expositivas, desenvolvimento dos projetos durante o horário da aula, visitas de campo, orientações às equipes pelas professoras, *feedback* dos trabalhos realizados em sessões conjuntas ou em fichas de avaliação por escrito ao final de cada fase. As entregas compunham-se dos objetos físicos e respectivos arquivos digitais PDF enviados para o *Google Drive*, de modo que a documentação da produção da disciplina ocorreu simultaneamente ao curso. Os resultados mostrados a seguir trazem uma *seleção* de imagens dos projetos realizados por quatro equipes. Os autores dos trabalhos selecionados foram convidados a enviar depoimentos sobre a experiência de fotografar a cidade.

## Resultados Projeto “Cursos D’água”

Me coloco a pensar que a experiência de fotografar é parte que cumpre o acúmulo do conhecimento agraciado pela visão; embora isso não se faça de imediato. A revisitação da imagem transforma as informações ali gravadas em reflexões, acessíveis porque se consolidam e, ao mesmo tempo, permanecem abertas. Assim, a cidade quando é colocada no foco da questão, provoca inquietações: *como poderia uma vivência cotidiana se transformar tanto a partir de uma imagem recolhida?* Revisitar o percurso do invisível rio Saracura para a disciplina “Projeto Visual Gráfico” com outros olhos, os da câmera, foi transformar um espaço que já me era familiar pelo estudo e pelas vivências. Foi, nisso, identificar vestígios que até então não entendia existentes ali.<sup>4</sup>

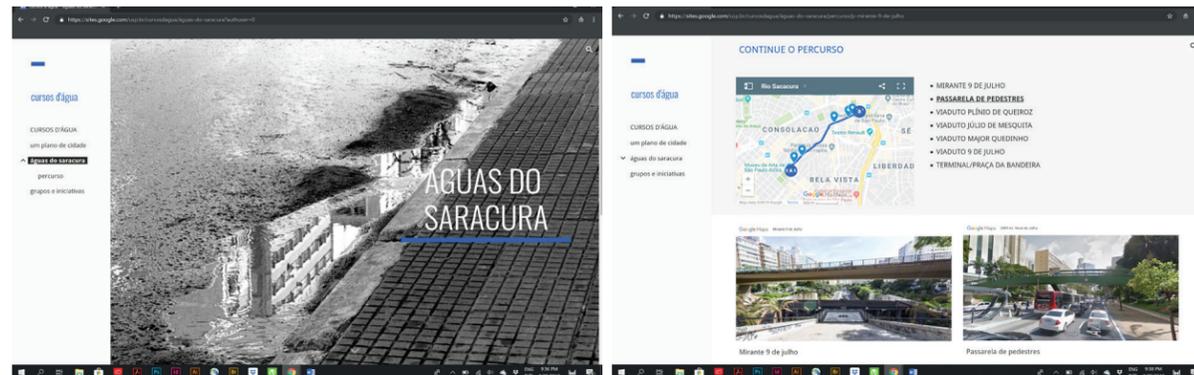


Figuras 1 e 2: Fotografias de Marina Rigolletto (à esquerda) e Julia Frezza (à direita), produzidas na região do córrego do Saracura.

4 Depoimento de Marina Rigolletto (2019) enviado à autora.



Figura 3: “Movimento para reaproximação com as águas”. Cartaz elaborado por Marina Rigolletto e Julia Frezza, sobre a região do córrego do Saracura.



Figuras 4 e 5: Páginas do website “Cursos d’água” sobre a região do córrego Saracura, elaborado por Julia Frezza, Marina Rigolletto e Victor Tonacio. Disponível em: <https://sites.google.com/usp.br/cursosdagua>.

### Projeto “Fórum Social Vila Leopoldina”

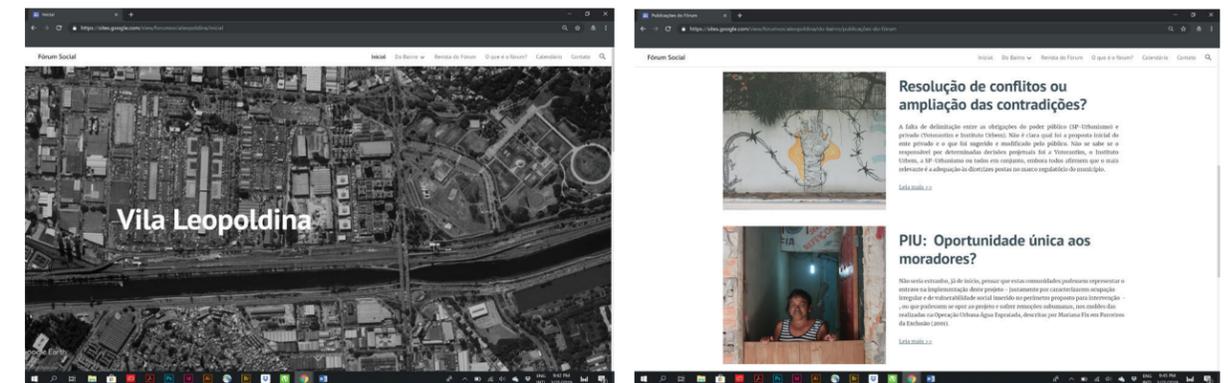
[...] Fizemos duas curtas incursões fotográficas pelo conjunto Cingapura-Madeirite e pelas favelas da Linha e do Nove, na Vila Leopoldina; antes disso, havíamos apenas uma vez visitado o local. Localizadas no entorno imediato do CEAGESP e próximas à marginal Pinheiros, essas comunidades estão inscritas no perímetro de um Projeto de Intervenção Urbana, o PIU Vila Leopoldina-Villa Lobos e, por isso, tem sido alvo de atenção da Prefeitura, da mídia, dos agentes privados, da Academia e da sociedade civil do entorno. [...] O ambiente é indigesto, cru, demasiadamente denso. A densidade é total – de massa construída, de informação visual, de habitantes, de odor. Fruto da necessidade, as duas favelas estão assentadas em nesgas de terra compridas e estreitas, comprimidas e intensamente ocupadas de modo que, por longos trechos, o sol não alcança o construído e a iluminação artificial faz-se necessária em pleno dia. [...] Há uma profusão de cores nas fachadas das casas, muita alvenaria exposta, fios e tubulações pendendo, letreiros chamativos de pequenos comércios, roupas estendidas para secar. A intensidade de informações visuais era difícil e por isso mesmo interessante de fotografar, desafiadora.<sup>5</sup>



Figuras 6 e 7: Fotografias de Debora Almeida Bruno (à esquerda) e Mirko Schuetz (à direita), produzidas na região da Vila Leopoldina.



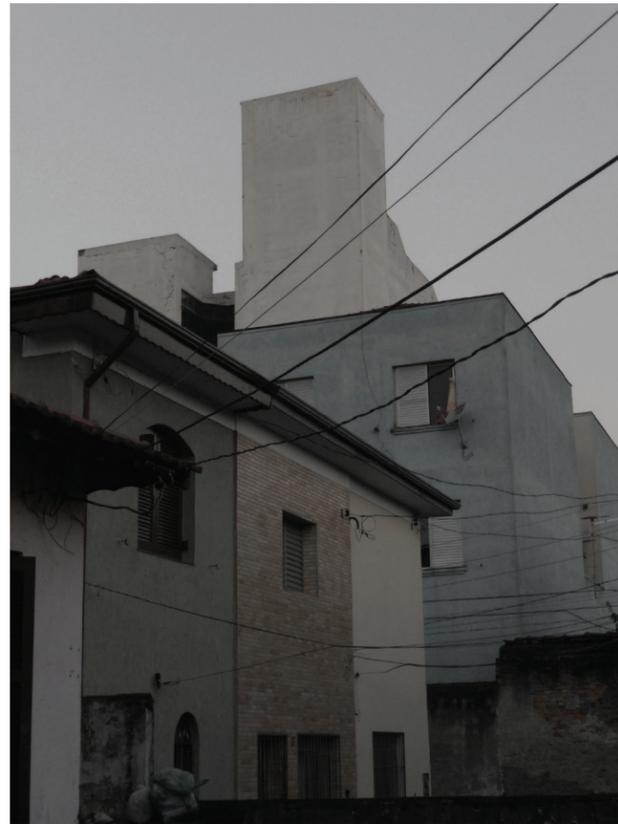
Figuras 8, 9, 10 e 11: Capa e páginas internas da revista "Fórum Social Vila Leopoldina", elaborada por Debora Almeida Bruno, Marina Yoshimura, Mirko Schuetz e Vitor Sá.



Figuras 12 e 13: Páginas do website "Fórum Social Vila Leopoldina" desenvolvido por Debora Almeida Bruno, Marina Yoshimura, Mirko Schuetz e Vitor Sá. Disponível em: <https://sites.google.com/view/forumsocialeopoldina>

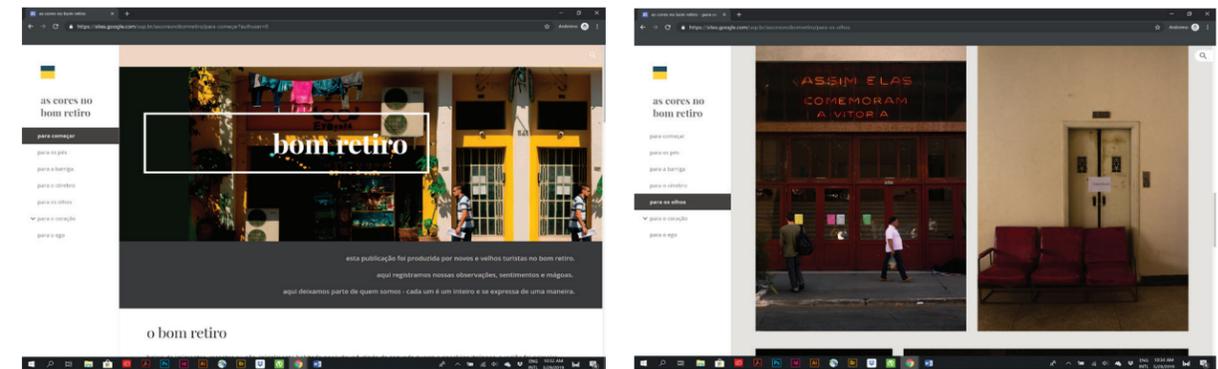
## Projeto “As cores do Bom Retiro”

O caminho leva, às vezes arrasta, às vezes convida. Retiro: quarta-feira, dia letivo, horário comercial. [...] Os registros se fazem quase sozinhos, se convidam a entrar e ficam. Livro de experiências, as cores convidavam os olhos, às vezes aos sussurros, em outras aos berros. As histórias se mostram aos poucos, como quem observa da varanda. [...] Não entendo, entretanto, nada do que me acontece. Uma garçonete latina, falando um português enrolado, serve o grupo brasileiro-alemão-taiwanês no restaurante coreano. [...] Heterogênea em cada pedaço, a região é um jardim delirante. Desde a casa de cultura judaica, ao centro cultural que recebia ensaios secretíssimos de alguma academia de balé, à igreja pseudo-barroca frente a um museu histórico, até os cortiços da região mais baixa. A história vive e pulsa, é impossível não senti-la.<sup>6</sup>



Figuras 14 e 15: Fotografias de Julia Morais Peredo (à esquerda) e Sebastian Von Rosen (à direita), produzidas na região do Bom Retiro.

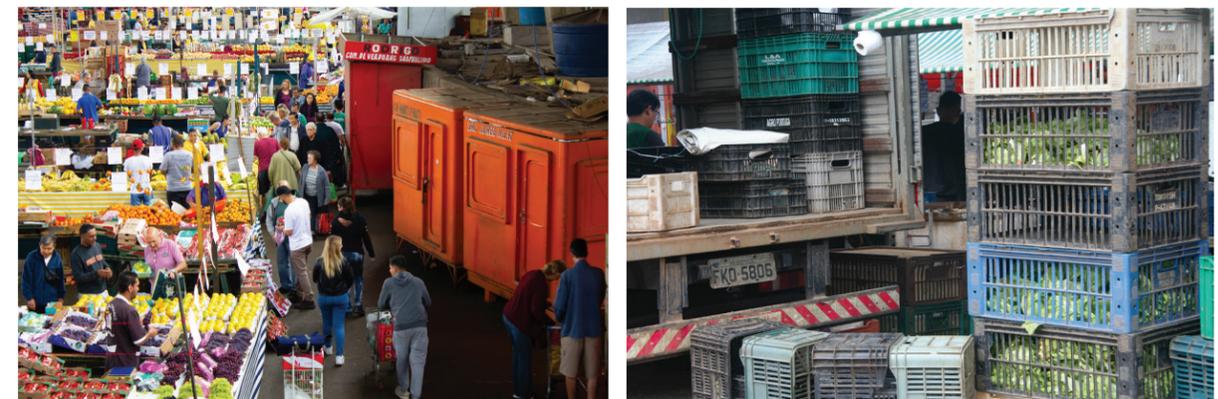
6 Depoimento de Julia Morais Peredo (2019) enviado à autora.



Figuras 16 e 17: Páginas do website “As cores do Bom Retiro”, desenvolvido por Giancarlo Lopes, Alberto Barbatto, Júlia Morais, Susan Chou e Sebastian Von Rosen. Disponível em: <https://sites.google.com/usp.br/ascoresnobomretiro>.

## Projeto “CEAGESP”

Entrar no CEAGESP foi como conhecer um novo universo. As perspectivas que temos do entreposto, como público e como estudantes de arquitetura e urbanismo, usualmente não se aproximam dele: estamos sempre olhando-o de longe, muito longe, em escalas de grandiosas subprefeituras ou de uma imensa região metropolitana [...] Muito se diz e se ouve falar do CEAGESP, realmente seu tamanho e tráfego intenso de caminhões e carros chamam a atenção, mas nada se compara a entrar lá e vê-lo de perto, de dentro. [...] enche os olhos e o coração conhecer as pessoas que trabalham ali, e que preenchem cada pedaço do Pavilhão do Livre Produtor, onde se realiza a feira livre, com vivacidade e alegria e sorrisos. É lindo. [...] Justamente porque por todos os lados há vida: nos alimentos, nos transeuntes, nos trabalhadores.<sup>7</sup>



Figuras 18 e 19: Fotografias de Alice Picariello (à esquerda) e Malu Macedo (à direita), produzidas no CEAGESP

7 Depoimento de Alice Picariello (2019) enviado à autora.

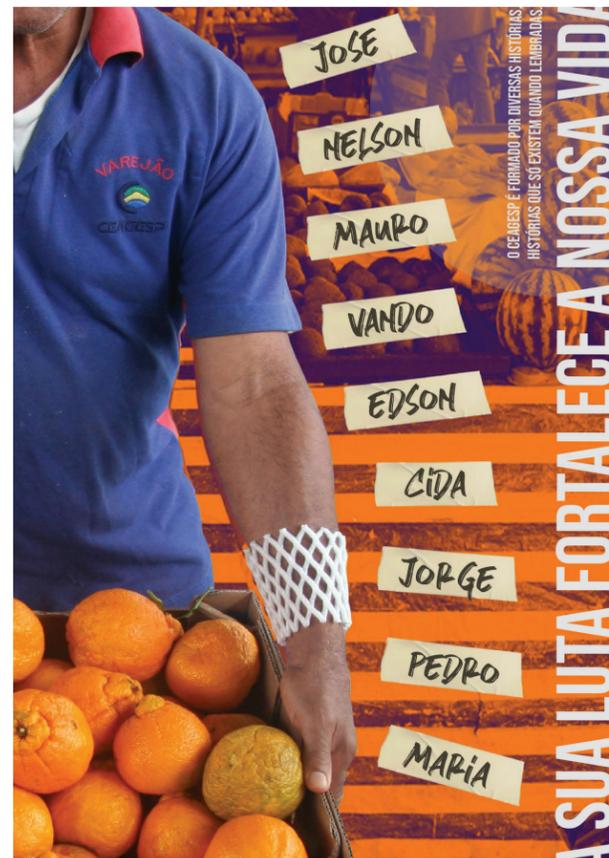
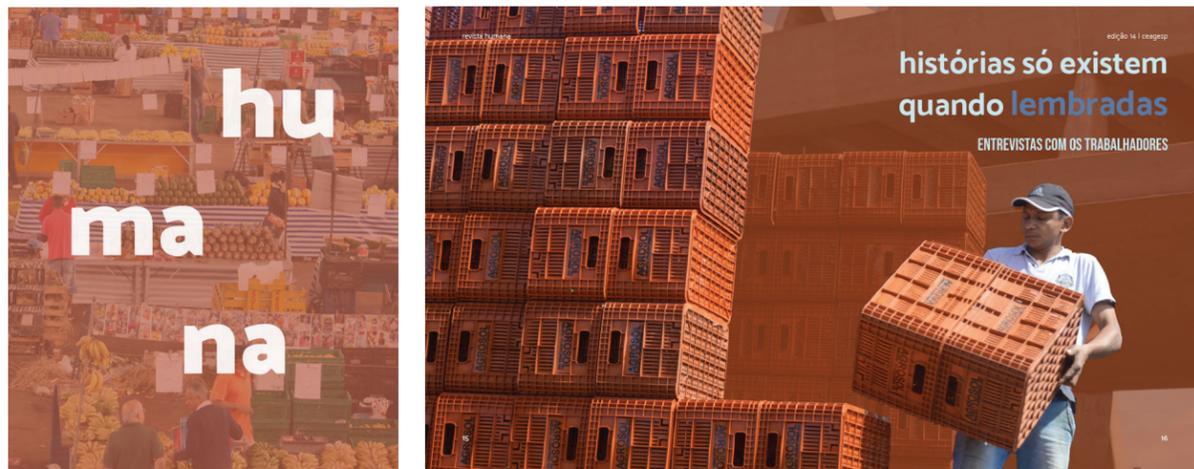
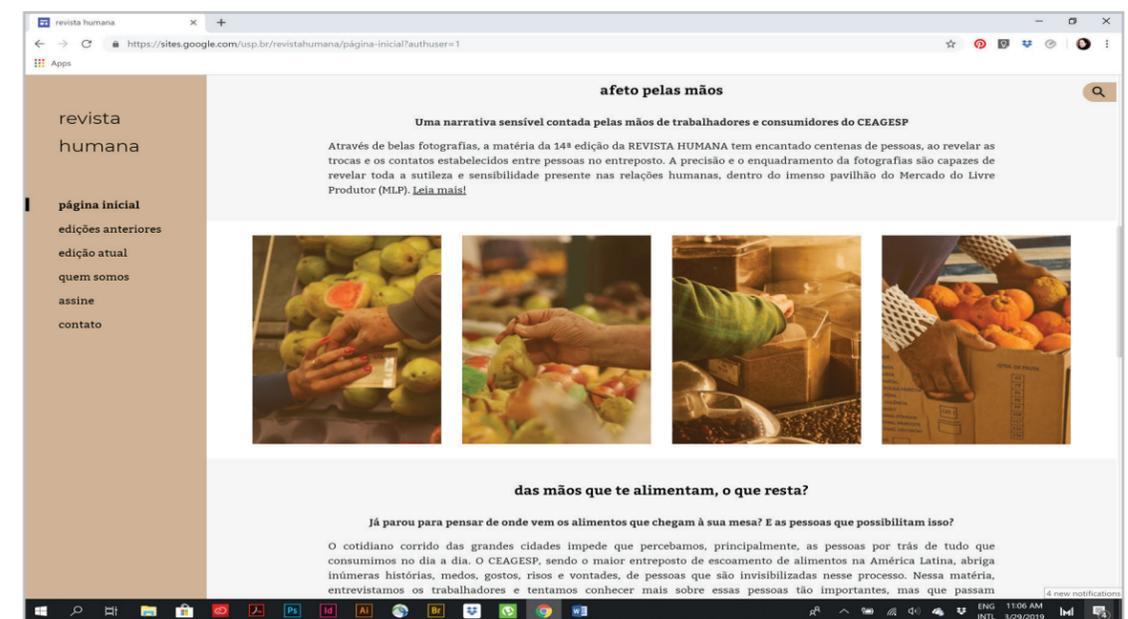
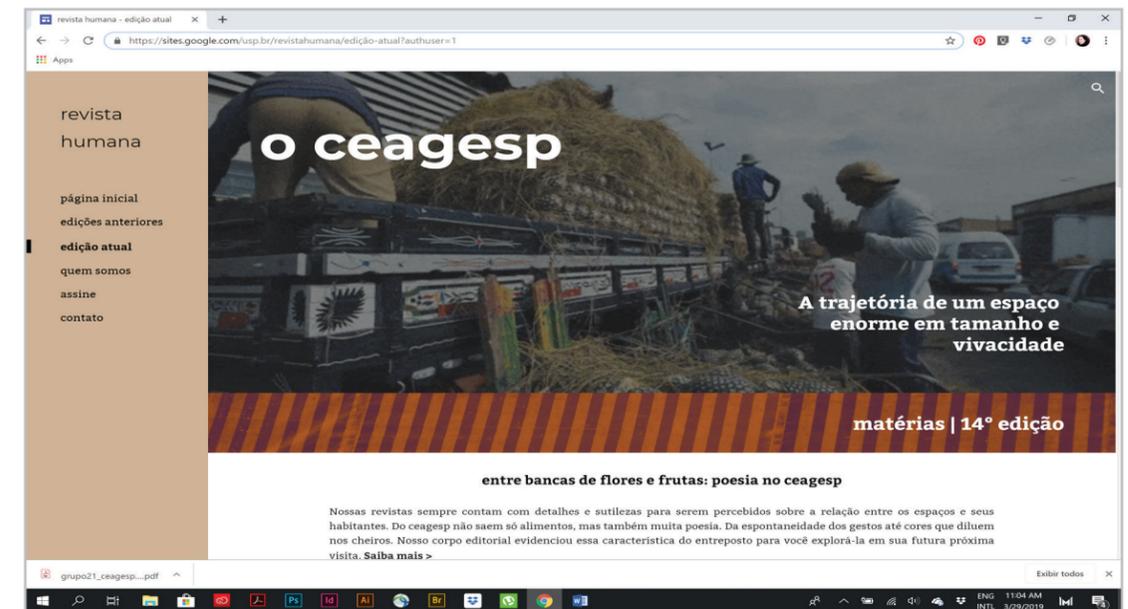


Figura 20: Cartaz “CEAGESP” desenvolvido por Larissa Gabrielle, Alice Picariello e Malu Macedo.



Figuras 21 e 22: Capa e página dupla da revista “Humana” desenvolvida por Alice Picariello, Malu Macedo, Julia Flock, Gabriel Cardoso e Larissa Gabrielle.



Figuras 23 e 24: Páginas do website “Humana” desenvolvido por Alice Picariello, Malu Macedo, Julia Flock, Gabriel Cardoso e Larissa Gabrielle. Disponível em: <https://sites.google.com/usp.br/revistahumana>.

## Conclusões

Com ênfase nos processos criativos, consideramos que a disciplina proporcionou o aprendizado do raciocínio de projeto em suas diversas etapas: disponibilidade para observação e escuta, exercício do pensamento divergente e convergente, capacidade de análise e síntese, criação de soluções sistêmicas. Apesar de tratar-se de uma disciplina prática, o referencial teórico forneceu subsídios importantes para a proposta de engajamento em contextos reais da cidade de São Paulo, ação indispensável e transformadora, conforme indicam os depoimentos dos alunos. A atividade de fotografar a cidade, inicialmente empregada como metodologia de pesquisa de campo a partir de percursos a pé, mostrou-se, ainda, eficaz como mapeamento sensível dos espaços e tempos da cidade. Após identificarem aspectos valorosos de cada lugar, como desdobramento, os alunos realizaram projetos visuais gráficos em múltiplas plataformas, nas quais a imagem, fluida, conforma-se aos diferentes suportes e usos comunicacionais. A análise dos resultados aponta que, além de artefato informacional, a imagem fotográfica deu visibilidade a aspectos intangíveis do território que acabaram por nortear as estratégias narrativas. Ou seja, os nexos projetuais emergiram também – ou sobretudo – a partir das imagens.

## Agradecimentos

Contribuições de Daniela Hanns, Fernanda Sarmento, Beatriz Dinelli, Patricia Lobo, Marina Rigolletto, Julia Frezza, Mariana Yoshimura, Debora Almeida Bruno, Mirko Schuetz, Julia Morais Peredo, Alice Picariello, Malu Macedo, Beatriz Falleiros de Mello, Joao Loureiro Montagnini.

## Referências

Cilliers, E. The challenge of teaching generation Z. People: International Journal of Social Sciences. Disponível em: < <https://dx.doi.org/10.20319/pijss.2017.31.188198> >

Davis, M., Hunt, J. *Visual communication design: an introduction to design concepts in everyday experience*. London / New York: Bloomsbury Visual Arts, 2017.

Forlizzi, J., Lebbon, C. From formalism to social significance in communication design. *Design Issues*, v. 18, n. 4, 2002.

Frascara, J. *Diseño grafico para la gente*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1997.

Krucken, L. *Design e território*. São Paulo: Studio Nobel 2009.

Manzini, E. *Design, when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. Cambridge: MIT Press, 2015. Kindle version.