

ILUSTRAÇÃO E LUDICIDADE NA REPRESENTAÇÃO DO PROJETO ARQUITETÔNICO

ILLUSTRATION AND PLAYFULNESS IN THE REPRESENTATION OF THE ARCHITECTURAL PROJECT

MOACIR MOREIRA

Resumo

A representação arquitetônica é o canal comunicativo mais potente entre o profissional e o cliente, visto que através dela a concepção projetual é esboçada, transmitindo a mensagem final. Desse modo, o presente artigo tem como foco central analisar como os métodos representativos não convencionais podem ser importantes ferramentas de conexão entre a obra e o espectador. Uma vez que o uso de imagens como instrumento comunicativo é visto desde os primórdios da humanidade, através das pinturas rupestres e de inúmeras formas de artes na modernidade. Todo esse processo de emissão de mensagem é realizado a partir de signos e significados que aplicados assertivamente, como na construção do projeto *The Strip* do Office of Metropolitan Architecture, desenvolvem no leitor um olhar especular gerado pela interpretação dos códigos visuais de um sistema de leitura. Portanto, a partir de uma revisão bibliográfica a seguinte pesquisa tem como objetivo debater como o emprego das ferramentas lúdicas no campo da arquitetura é de extrema importância para agregar valores sociais, direcionando o receptor para o campo metafórico do projeto. Em suma, estudar e compreender a representação visual não convencional é de suma importância para alcançar a plenitude da mensagem arquitetônica, indo além dos caracteres técnicos construtivos.

Palavras-chave: Representação; Arquitetura; Ludicidade; Comunicação.

Abstract

Architectural representation stands as the most potent communicative conduit between the professional and the client, as it is through this medium that the conceptual design takes shape, conveying the

final message. Thus, the central focus of this article is to analyze how non-conventional representational methods can serve as significant tools of connection between the architectural work and the viewer. Given that the use of images as a communicative instrument has been witnessed since the dawn of humanity, from ancient cave paintings to various forms of modern art. This entire process of message conveyance is executed through signs and meanings that, when applied effectively, as seen in the construction of the Office of Metropolitan Architecture's project "The Strip," engender in the viewer a speculative gaze generated by the interpretation of visual codes within a reading system. Therefore, through a literature review, this research aims to deliberate on how the utilization of ludic tools in the field of architecture is of paramount importance in imparting social values and directing the recipient towards the metaphorical realm of the project. In summary, the study and comprehension of unconventional visual representation are of utmost significance in attaining the fullness of the architectural message, transcending the realm of technical constructive characters.

Keywords: Representation; Architecture; Playfulness; Communication

INTRODUÇÃO

Em toda civilização, o homem tem demonstrado a necessidade de representar suas vivências, experiências e dinâmicas. Tais representações, atualmente conhecidas como pinturas rupestres²⁰, tiveram o intuito de narrar histórias e sobretudo repassar os conhecimentos adquiridos a partir

da experimentação. Nesse caso, a pintura surgiu como uma ferramenta de representar a realidade. Esse processo social linguístico e de transferência de conhecimento, devem ser olhados a partir do contexto histórico, social e cultural, abraçando, dessa forma, os valores que orientaram tais atos, os quais podem ser de valores cognitivos, instrumentais, estratégicos, estéticos e simbólicos (Gomez, 1993).

O processo comunicativo por símbolos imagéticos assim como a leitura encontra-se presente até os dias atuais através das mais variadas formas de artes. Por consequência dessa pluralidade no campo artístico, inúmeros pesquisadores tentam definir e conceituar o que é arte, tais pensamentos emergem a partir das definições tradicionais – da imitação, da expressão e da forma significante. A primeira acredita que toda criação artística é objeto de imitação de algo, como a natureza por exemplo (Jacques Maritain, 1920). Em contrapartida, os defensores da definição expressivista, como Tolstói (1898), acreditavam que a arte é a expressão máxima e contagiante das emoções humanas. Por último, os formalistas acreditavam que toda obra possuía um fator significativo que unia o vislumbre artístico (Bell, 1914).

Jorge Coli (2017) em seu livro *O que é arte?* a conceitua como a manifestação da ação humana a partir das experimentações culturais e sensoriais. Conceituação essencial para a compreensão da importância do caráter lúdico na representação arquitetônica, visto que, a partir da peça gráfica, o arquiteto será capaz de transmitir as emoções e os caracteres subjetivos da projeção, atingindo uma esfera irracional.

Sob o olhar platônico, esse campo emotivo da representação artística pode ser observado através

dos símbolos rupestres dos hominídeos, adjunto de seus processos de criação. Logo, podendo ser entendido e lido através de dois eixos, o primeiro a partir do mundo sensível, o qual é relativo à pessoalidade e subjetividade do leitor, enquanto o segundo a partir do mundo inteligível, o qual é relativo à racionalidade imutável. Por conseguinte, embora exista uma razão por trás de uma representação há adjunto a ela, de modo intrínseco, uma interpretação que parte exclusivamente de quem está lendo:

“O ouvido e a voz precisam de algum elemento de espécie diferente, o primeiro para ouvir e a segunda para ser ouvida, de modo que, se esse terceiro elemento vier a faltar, o primeiro não ouça e a segunda não seja ouvida?” (Platão, 1993, p.288).

De modo geral, a imagem e a iconografia demonstram um poder comunicativo, transmitindo uma mensagem que vai do campo racional, atingindo o campo imaterial das ideias. Paulo Freire (1968) afirma que a imagem promove a conversão do sujeito com sua realidade e o contexto em que ele se encontra, implicando em sua leitura de mundo. Desse modo, a iconografia gera um movimento linguístico de aprendizagem, por exemplo no espaço arquitetônico, o qual é capaz de ligar e incorporar o sujeito cognoscente²¹ na trama, isto é, o arquiteto ao cliente, potencializando, dessa forma, o diálogo entre essas instâncias.

Pois observar não é objetificar; é aprender as pessoas e coisas, aprender com elas, e acompanhá-las em princípio e prática. Com efeito, não pode haver observação sem participação, ou seja, sem uma composição íntima, na percepção como na ação, entre observador e observado (Ingold, 2016, p. 407).

²⁰ Representações artísticas pré-históricas realizadas em paredes, tetos e outras superfícies de cavernas e abrigos rochosos, bem como sobre superfícies rochosas ao ar livre.

²¹ Termo utilizado no campo da filosofia epistemológica e caracteriza o sujeito que detém a capacidade de conhecer, de ter pensamentos, de processar informações e de ter experiências conscientes ao seu redor.

Por fim, metodologicamente diante de uma análise, adjunto de uma revisão bibliográfica compreende-se que a observação é um processo de aprendizagem ativo. Logo, objetivando o fato de que a imagética artística e lúdica não convencional produzida pelo arquiteto é capaz de atingir variados pontos e percepções no receptor. Em suma, alcançando os códigos visuais da imagem que tocam nos valores intrínsecos da construção individual humana, produzindo uma mensagem assertiva e sensível.

A IMAGEM E A MENSAGEM

A imagem, diante do olhar de Paulo Freire (1968), é essencial no processo de transmissão da mensagem, servindo como aparato linguístico. Juhani Pallasmaa (2013) afirmou em seus estudos que os nossos pensamentos funcionam a partir de códigos mentais e neurais, os quais são armazenados no nosso subconsciente como forma imagética, mediando as criações verbais. Nessa perspectiva para o arquiteto, a noção de imagem está submetida a uma representação visual esquemática e tem a capacidade de mediar o físico e o mental, culminando nas imagens poéticas. “As imagens poéticas são estruturas mentais que direcionam nossas associações, emoções, reações e pensamentos.” (Pallasmaa, 2013), tal direcionamento e ordenamento cognitivo é o alvo de estudos da Gestalt aplicada ao design desde 1920, a qual visa entender como as iconografias, geometrias e composições afetam os sentidos humanos (João Gomes Filho, 2008)

Propulsionada pela escola de artes Bauhaus, o pensamento gestáltico em seu decorrer, baseou-se na filosofia da pregnância da forma, de modo que a harmonia visual, construção da figura e dos fatores de equilíbrio são intrínsecos à existência humana.

Se o design deve ser uma linguagem visual específica para a transmissão de sensações inconscientes, o conhecimento dos fatos objetivos no terreno da escala forma e cor, assim como o domínio da gramática da composição constituem seus pressupostos indispensáveis (...) O homem percebe o meio ambiente físico por meio de suas experiências sensoriais. (Gropius; P Morton Shand, 1998)

Antonio García Bueno (2019) em seus escritos tratou e subdividir tal leitura visual e a relação do signo²² com o significado²³ em dois sistemas, o transitivo e o apegado (Figura 1). O primeiro se relaciona com o caráter formal da imagem, ou seja, a racionalidade, a função e a tecnologia. Enquanto o segundo se relaciona com as interpretações ideológicas, como valores políticos, religiosos e sociológicos.

Desse modo, do ponto de vista representativo da arquitetura, torna-se possível dividir os meios de apresentação projetual e compreender as suas funções de linguagem. Logo, a foto renderização se encaixaria como uma ferramenta do sistema transitivo, isto é, transmitindo um caráter formal e tecnológico, por outro lado, a ilustração do espaço arquitetônico se enquadraria como uma ferramenta do sistema apegado.

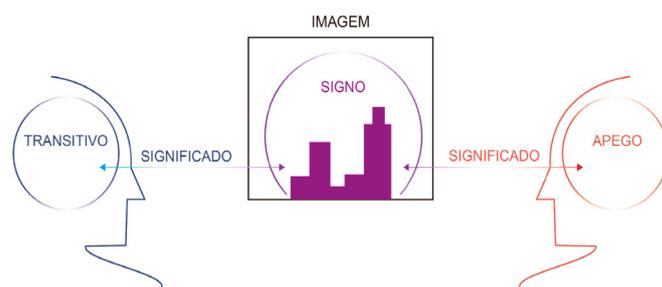


Figura 1 - Diagrama dos sistemas de leitura de uma imagem segundo Antonio García Bueno

Fonte: Autoria Moacir Moreira, 2023

²² Parte base da comunicação visual, isto é, utiliza-se de signos para transmitir informações e significados de um emissor para um receptor. (Mariluz Restrepo,1990)

²³ Significado é um dos componentes do signo, sendo considerado o caráter imaginário que gera a evocação mental da ideia ao leitor. (Mariluz Restrepo,1990)

Dessa forma, quando um desenho arquitetônico utiliza de caráter artístico e lúdico, ou seja, uma representação do sistema do apego, tal projeto desencadeia diferentes estímulos e significados. Tendo em vista que, a utilização de tais técnicas possibilita ao receptor da mensagem decodificar tal imagem em um campo sensível das ideias, trazendo consigo interpretações empíricas, pessoais e baseadas em sua leitura de mundo.

Portanto, tal ludicidade é essencial para a transmissão dos valores subjetivos da obra, demonstrando a natureza sociocultural do projeto, estabelecendo um diálogo pessoal e sensível, aproximando o leitor do compositor.

A LINGUAGEM DOS CÓDIGOS

Inicialmente a comunicação humana deriva de uma ciência não natural, uma vez que o ser humano com o avanço da tecnologia e da organicidade social, desenvolveu técnicas de expressar a mensagem que vão de encontro aos instintos biológicos, como por exemplo o balbuciar dos primatas. Diante do decorrer da história, tais comportamentos primitivos foram sendo aperfeiçoado, a partir da necessidade do homem de desenvolver formas mais claras e consistentes de transmitir conhecimento, mensagem e anseios, tornando- o um “animal político” (Aristóteles, 384 - 322 a.C.).

Todavia, para Vilém Flusser (2008), filósofo checo-brasileiro, a comunicação vai muito além do caráter romântico, proposto pelo filósofo pré-socrático. Em seu livro “O Mundo Codificado”, Flusser afirma que a construção da linguagem humana está intrinsecamente ligada à necessidade de se obter informações e armazená-las.

Pode-se afirmar que a transmissão de informações adquiridas de geração em geração seja um aspecto essencial da comunicação humana, e é isso sobretudo que caracteriza o homem: ele é um animal que encontrou truques para acumular informações adquiridas (Flusser, 2007).

Desse modo, a comunicação humana pode ser sintetizada, no intuito de produzir e absorver novas informações, o homem desenvolveu o método dialético, pautado no diálogo entre as partes comunicantes. Por consequência de tal necessidade, apresentada acima, o ser humano desenvolveu técnicas rápidas e eficazes, as quais foram se consolidando com o desenvolvimento da sociedade, sobretudo a moderna, portanto, inicia-se o uso dos códigos linguísticos que podem ser verbal ou não verbal, isto é, códigos visuais.

Os códigos visuais são todas as informações que se encontram no campo da imagética de uma peça comunicativa, desse modo indo além do caráter linguístico, uma vez que a língua por si só não é capaz de esboçar toda a completude de um entendimento e pensamento (Sánchez, 2014).

Por sua vez, dentro de âmbito de análise, o código arquitetônico é responsável pela construção do cronotopos²⁴ (Bajtín, 1989) o qual detém a função de situar o leitor no espaço tempo, através das estruturas arquitetônicas. Além disso, o emprego da arquitetura nas funções comunicativas é capaz de transmitir aspectos culturais regionais, faixas etárias, classes sociais etc. Tal artifício será amplamente utilizado pelo cartunista Chris Ware em seu livro “*Building Stories*” (2014), visto que a narrativa e caracterização dos personagens é guiada a partir da arquitetura (Figura 2)

²⁴ Cronotopos é o resultado da união da espacialidade de uma imagem, portanto o cronotopos é a junção de signos que geram o significado geral de um espaço físico (BAJTIN.1989)

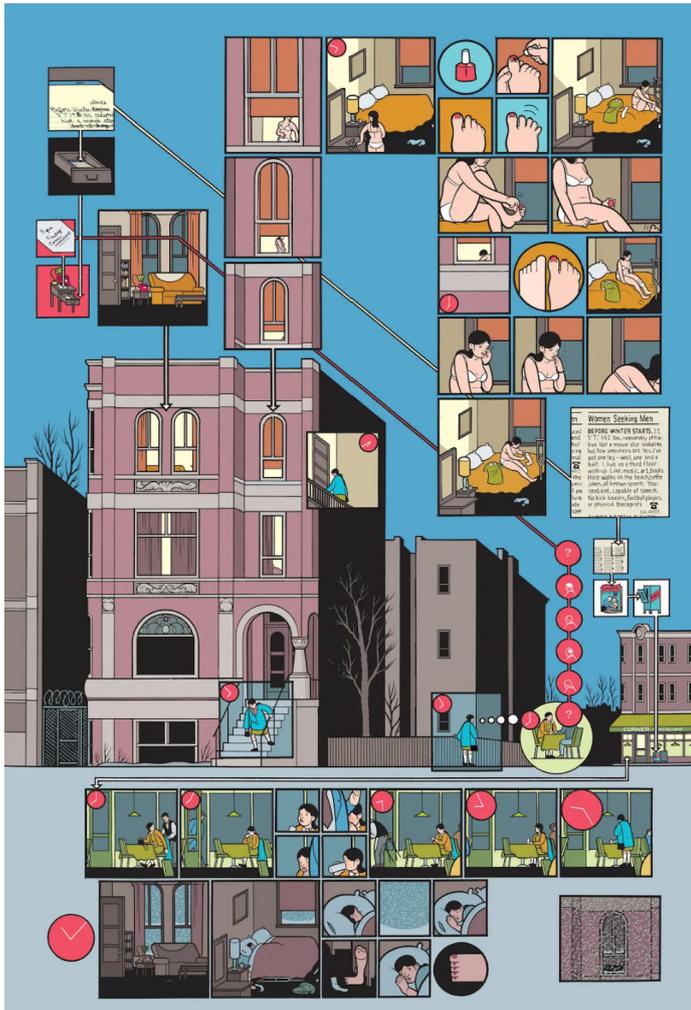


Figura 2- Building Stories
 Fonte: Chris Ware, 2014 - New York Times, acesso em 03/09/2023

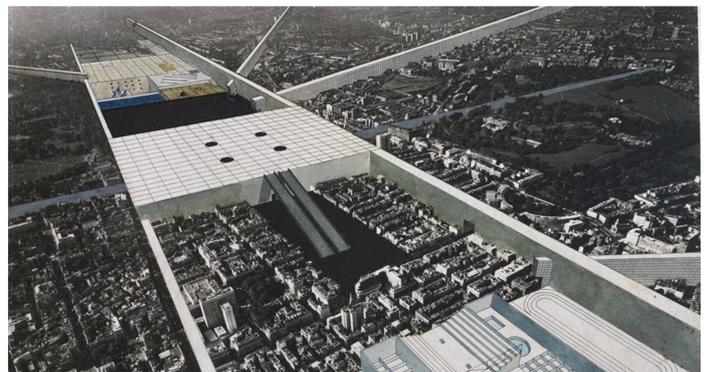
Portanto, a linguagem não visual surge há anos com o objetivo de comunicar uma mensagem ou ideia, seja ela no campo racional ou sensível. Todavia, a escolha do método de representação da imagem é fundamental para que o fio condutor entre o receptor e emissor seja claro. Portanto, fica evidente que para atingir a completude da comunicação é necessário o emprego de caracteres visuais, os quais em conjunto com outras formas de linguagem geram códigos que servirão como base para o entendimento da mensagem por parte do leitor.

Tal processo comunicativo será empregado de maneira assertiva pelas artistas Madelon Vriesendorp (1945), artista plástica holandesa pela *Amsterdam at the Rietveld Academy* e Zoe Zenghelis (1937), designer e cenografista pela *Regent Street Polytechnique*, quando atuavam em conjunto no escritório de arquitetura *Office of Metropolitan Architecture (OMA)*. Logo, as autoras empregam os códigos visuais de modo a transmitir toda a completude e entendimento da obra, por conseguinte evidenciando os valores simbólicos e sociais de seu projeto arquitetônico intitulado de *The Strip*.

THE STRIP DE MADELON VRIESENDORP E ZOE ZENGHELIS

A obra:

Marcando a pré-formação do OMA, Madelon unida com Zoe desenvolveram a obra artística, nomeada *The Strip* (Figura 3), a qual fazia parte de uma iniciativa intitulada *Exodus*²⁵, idealizada por Rem Koolhaas. O projeto das artistas nasceu diante de um contexto de fim da Guerra Fria, com isso tínhamos dois opostos que moldaram a cultura, o capitalismo que predominava no mundo e o socialismo na União das Repúblicas Soviéticas. Tal histórico foi extremamente importante para a construção da mensagem da obra, uma vez que toda a experimentação do projeto Exodus se ancorava no seguinte tema, “O Muro de Berlim como Arquitetura”.



²⁵ Concebido em 1972 pelo arquiteto holandês Rem Koolhaas. Exodus é um estudo crítico feito na cidade de Londres, local de implantação do projeto, o qual tem como objetivo explorar a possibilidade de dividir a cidade em duas partes, uma boa e outra ruim.

Figura 3 - Exodus, Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture: The Strip.

Fonte: Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Elia Zenghelis, Zoe Zenghelis, 1972.

A cena acima (Figura 3) sintetiza a proposta projetual pensada pelas artistas, as quais utilizaram de métodos não convencionais da época para representar tal proposta. A obra demonstra a construção brutal de uma nova malha urbana e edificações levantadas repentinamente. Tal tecido é composto por altos muros que separa o conjunto atual, isto é o capitalismo, do contexto urbano social adjacente, isto é o socialismo, afastando, dessa maneira, qualquer ideologia não hegemônica.

A *Strip* é composta por grandes termas, alojamentos temporários, grandes escadas rolantes e o Parque dos Quatro Elementos. Por fim, tem-se a longa faixa, a qual tem como função se ramificar pelas cidades e seus loteamentos, dividindo a cidade em grandes zonas, propiciando a população migrar-se para o recinto murado.

De repente, uma faixa de intensa desejabilidade metropolitana atravessa o centro de Londres... Do lado de fora, essa arquitetura se apresenta como uma sequência de monumentos serenos; a vida no seu interior produz um estado contínuo de frenesi ornamental e delírio decorativo, uma overdose de símbolos. (Rem Koolhaas e Elia Zenghelis apud Harriet Schoenholz Bee et al (ed.), *MoMA Highlights: 350 Works from The Museum of Modern Art*, New York, 2013, p. 280.)²⁶

Esses componentes urbanísticos são apresentados de maneiras ilustrativas e artísticas, muito disso deve-se à formação acadêmica das sócias do OMA,

indo de encontro a todo rigor técnico, comumente utilizado ao esboçar um projeto arquitetônico. Madelon e Zoe optaram por tais técnicas relativas ao apego (Antonio García Bueno, 2019), uma vez que há a necessidade prioritária era elucidar a ideia e o conceito projetual, isto é, o sentimento de ruptura entre dois contextos sociais, representados pelos muros, além do surgimento repentino de tal estrutura, que é elucidado pelo contraste entre a fotografia aérea e as pinturas e colagens.

Vale ressaltar que tais posicionamentos não seriam exaltados fielmente em desenhos técnicos uma vez que o objetivo é transmitir para o receptor a mensagem e conceituação de dicotomia, indo além de características construtivas formais. Logo, as autoras buscaram maneiras e modos de sobressair tal imagética do projeto, por consequência foram utilizadas duas grandes técnicas, a linearidade e a colagem.

O DESENHO LINEAR

A elaboração da obra utiliza do desenho linear robusto como forma de representar inicialmente o conceito modernista de intervenção urbana, o qual se caracterizou por formas puras, geométricas, funcionais e brutas. Além disso, tal rigidez do traçado induz o leitor a sensação de imponência, poder, soberania e controle, o qual era a característica principal da proposta, uma vez que o intuito central do projeto era segregar as ideologias, mantendo uma hegemonia social.

²⁶ No original "Suddenly, a strip of intense metropolitan desirability runs through the center of London... From the outside this architecture is a sequence of serene monuments; the life inside produces a continuous state of ornamental frenzy and decorative delirium, an overdose of symbols."

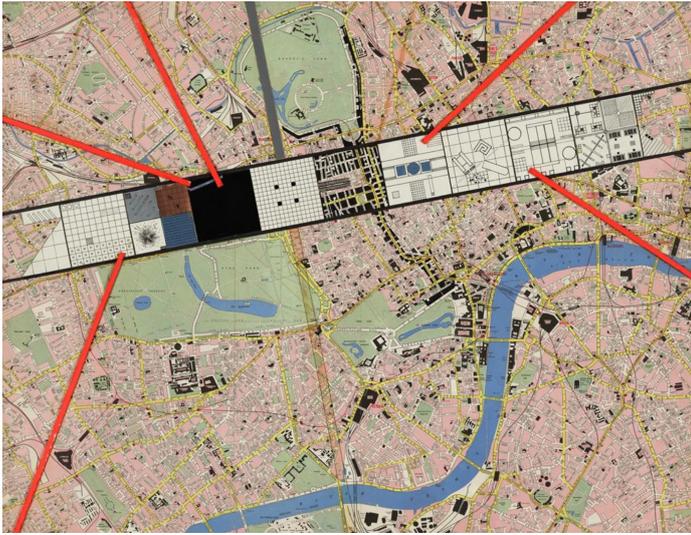


Figura 4 – Exodus, Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture: The Strip

Fonte: Rem Koolhaas, Madelon Vriesendorp, Elia Zenghelis, Zoe Zenghelis, 1972.

As cores puras e brutas convergem com essa linearidade, corroborando para o imaginário interpretativo de um novo sistema urbano escasso de personalidade, autenticidade e vivacidade, ou seja, pluralidade. Em razão da necessidade de demonstrar as duas partes da cidade, sendo assim é preciso demonstrar a homogeneidade dos pensamentos e aspectos culturais. (Figura 4)

A COLAGEM DE ZOE ZENGHELIS

Inicialmente a colagem é uma expressão artística iniciada e difundida no século XIX e tem como premissa a criação de obras de artes mediante a união de diversos materiais recortados, principalmente o papel.

(...)Este foi o movimento artístico de vanguarda que mais repercutiu no século XX., devido a sua leitura de mundo e os métodos de compor a obra. Por consequência, atingindo novas formas geométricas mediante a figuras simples, como o cubo, o triângulo e outras. Desse modo, consegue-se incorporar outras visões e interpretações para o que os artistas almejam comunicar, isto é, reinterpretar a realidade. (Cabezas-García; Galea-Rodríguez, 2022) ²⁷.

A utilização da colagem para a obra, torna-se algo essencial para o entendimento da gênese pensada pelas artistas, uma vez que através dessa técnica Zoe Zenghelis cria seu próprio fio condutor que liga a mensagem ao leitor. Por consequência, quando a representação é desenvolvida a partir de materiais existentes gerados por uma sociedade capital, o tema central do projeto é reafirmado, visto que os mesmos elementos geram a malha urbana murada e a segregação. Outro fator importante que ressalta a importância da colagem nesse contexto é o fato da arquitetura se encontrar em um campo das ideias (Platão, 1993) desse modo a ludicidade da colagem tem como papel direcionar o leitor para o mundo conceitual, irracional e metafórico do projeto.

DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

A arquitetura, o olhar e o acerto.

A arquitetura detém o poder de gerar possibilidades ao homem, expondo ao mundo os anseios da sociedade, contemplando, assim, as necessidades humanas, as quais são comunicadas pelo fazer arquitetônico. Todavia é preciso pensar como tal

²⁷ No original "Por ello, por lo que este movimiento forma parte de la vanguardia artísticas que más repercusión ha tenido en el siglo XX. Esto es debido a su lectura del mundo que les rodea y la composición de la obra, depurando la forma mediante figuras geométricas simples como puede ser el cubo o el triángulo, entre otros. Así, se consigue incorporar otra visión e interpretación de lo que los artistas quieren comunicar. Es decir, de su realidad."

mensagem será reverberada, uma vez que grande parte do processo projetual encontra-se no plano conceitual, logo torna-se necessário encarar a arquitetura e sobretudo a sua representação como uma experiência especular²⁸.

Desse modo, fica a cargo do arquiteto realizar a passagem da arquitetura do campo imagético para o físico de modo a despertar o olhar especular do cliente ou leitor da obra. Por consequência, tal vislumbre é atingido de maneira mais assertiva quando desempenha uma representação empírica e lúdica, uma vez que ela é capaz de refletir o registro imaginário e conceitual do desenhador que irá transpassar as aspirações.

É, pois, como uma ideia que se materializa numa imagem, externa ao desenhador do mundo, apreendida por meio de um registro psíquico inconsciente, que o tipo –, aqui compreendido não como categoria analítica, racional, material, mas como registro imaginário, vago, impreciso, – se oferece como espelho, capaz de refletir, assim, a imagem do desenhador do mundo (Leitão, 2011, p. 62).

Por tudo dito que se demonstra a assertividade na comunicação diante da representação elegida pelo OMA, as quais empregam técnicas como a colagem e a ilustração, quebrando a racionalidade do projeto com simbolismos e valores. Portanto, os métodos utilizados são capazes de refletir um imaginário, adjunto da sociedade e seus anseios, acarretando um desenvolvimento da obra além do papel arquitetônico formal, técnico e construtivo, sendo assim, em contrapartida, propiciando a função especular da representação, consequentemente unindo os signos aos significados de tal modo a retratar o autor, o homem, o receptor e o emissor.

RESGATAR OS CAMINHOS

A contemporaneidade trouxe, adjunto dos avanços da tecnologia no campo da arquitetura, um novo modelo de comunicar os projetos, isto é, inibindo a heterogeneidade no que se trata em representação projetual, uma vez que distintos projetos possuem o mesmo estilo gráfico e artístico. Logo, culminou em uma escassez de personalidade e identidade, a qual é agravada com a introdução da inteligência artificial.

Desse modo, resgatar a ludicidade e a originalidade nessa área entra como uma forma de ir de encontro a estética dominante, trazendo dessa forma aspectos comunicativos, signos e significados distintos para cada obra e pensado em como atingir o lado empírico do leitor, desenvolvendo emoções, sentimentos e o imaginário do projeto.

Do mesmo modo que Madelon Vriesendorp e Zoe Zenghelis conseguiram representar todo um cronotopo, representando as lutas políticas e ideais de uma sociedade a partir de um projeto urbanístico ancorado em técnicas do apego, as quais detinham a função de reforçar o mundo imagético das ideias, reforçando seus posicionamentos como projetistas, artistas e cidadãos e despertando no receptor seus ideais, ambições e principalmente seu olhar especular para com a obra, sentindo-se representado.

Em suma, debater a importância dos aparatos lúdicos na arquitetura é dar visibilidade a novas formas representativas, resgatando e atualizando antigas formas comunicativas, as quais detêm grande poder comunicativo. Portanto, é repensar em como o emprego de tais técnicas artísticas são essenciais para a construção dos valores simbólicos no campo arquitetônico, de forma a agregar visões e posicionamen-

²⁸ Termo utilizado na psicanálise para caracterizar o estágio de desenvolvimento em que a criança tem seu primeiro deslumbre ao reconhecer seu reflexo. No contexto citado, refere-se ao estágio em que o desenhador e o receptor enxergam a representação de sua criação imaginária.

tos políticos, sociais e sensoriais. Logo, aplicar novos significados através de signos não convencionais é direcionar a leitura do receptor para outro campo, isto é, uma área, um sistema relativo às emoções, culminando na discussão em como a arquitetura pode recuperar a capacidade de emocionar e inspirar através de sua representação gráfica.

REFERÊNCIAS:

ANDRÉ, S. I. F. *Arquitetura e ilustração - diálogo de duas partes na obra de Madelon Vriesendorp. A cidade, o Porto e a arte: residência artística em Sines*. 2016. Disponível em: <<https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/13221>>. Acesso em: 03/09/2023.

CABEZAS-GARCÍA, G.; GALERA-RODRÍGUEZ, A. *El collage como medio de expresión gráfico plástico ante los bloqueos creativos. X Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura*, 2022. p. 488 - 501, 04/11/2022.

COLI, J. *O que é arte?*. São Paulo (Sp): Brasiliense, 1995.

DE, L.; HISTÓRICA, P.; BAJTIN, QUOT; “Las Formas De Tiempo Y Del Cronotopo En “*Las Formas De Tiempo Y Del Cronotopo En La Novela. Ensayos De Poética Histórica*”.1989. Disponível em: <<https://webs.ucm.es/info/guias/obras/discursos/Tema%205c.%20Bajtin.%20Cronotopo%20y%20novela.pdf>>. Acesso em: 03/09/2023

FERRARA, Lucrecia D’Alessio. *A estratégia dos signos*. 2a edição. São Paulo, Perspectiva, 2009.

BUENO, Antonio García et al. *La Semiótica En La Arquitectura: El Lenguaje Arquitectónico*. 2018. Granada, 2019. Disponível em: <https://digibug.ugr.es/handle/10481/63248>. Acesso em: 03/09/2023.

GONZÁLEZ DE GOMEZ, M. N. (1993). A representação do conhecimento e o conhecimento da representação: algumas questões epistemológicas. *Ciência Da*

Informação, Brasil, v.22(3), 1993. p. 217-222. <https://doi.org/10.18225/ci.inf.v22i3.479>

GROPIUS, W.; P MORTON SHAND. *The new architecture and the Bauhaus*. Cambridge, Mass.: M.I.T. Press, 1998.

INGOLD, T. Chega de etnografia! A educação da atenção como propósito da antropologia. *Educação*, v. 39, n. 3, p. 404–411, 22 dez. 2016.

PALLASMAA, J. *A imagem corporificada: imaginação e imaginário na arquitetura*. Porto Alegre, Bookman, 2013.

LEITÃO, L. Uma relação especular: anotações sobre a dimensão imaginária da arquitetura. *Risco Revista de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo*, Online, v.01(13), 2011.p. 58-64. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/risco/article/view/44813> .Acesso em: 05/09/2023.

MARIA, S. *Platão e Bion: Do mundo das ideias aos pensamentos sem pensador*. Ispa.pt, 2023.

PLATÃO. *A República*. 7. ed. Trad. Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1993.

RESTREPO, M. La semiótica de Charles S. Peirce. *Signo y Pensamiento*, v. 9, n. 16, p. 27–46, 1990. Disponível em: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3487>. Acesso em: 28 sep. 2023.

SÁNCHEZ MEDRANO, G. *Los códigos visuales más reconocidos por las personas*. 2014 Disponível: observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx. Acesso 03/09/2023.

SALIGNON, B. *La cité n’appartient à personne*. Theetete, 1997.

SARMENTO, M. J. *Metodologias visuais em ciências sociais e da educação*, Online. Disponível: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/79683>.

Acesso 03/09/2023

SÍLVIA SCHNAIDER. *Composição visual*. 1ª edição. InterSaber, 2022.

VILÉM FLUSSER; ABI-SÂMARA.; CARDOSO, R. *O Mundo Codificado : por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

YORK, N. *MoMA Highlights 350 Works from The Museum of Modern Art*. Disponível: <https://www.moma.org/d/pdfs/W1siZiIsIjIwMTkvMDEvMTQvM-TRyNjA4YzNiZl9Nb01BSGlnaGxpZ2h0czEzX1BSRV-ZJRVdfUkVWLnBkZiJdXQ/MoMAHighlights13_PREVIEW_REV.pdf?sha=4b767b77c21f53e4>. Acesso 03/09/2023