

## **O APRENDIZADO DA HISTÓRIA DAS CIDADES ATRAVÉS DA NARRATIVA VISUAL**

*LEARNING THE HISTORY OF CITIES THROUGH VISUAL NARRATIVE*

**Giulia Beck**

Estudante Graduação/Universidade Positivo  
beck\_giulia@hotmail.com

**Luan Bobato Daldim**

Estudante Graduação/Universidade Positivo  
luandaldim@gmail.com

**Rita Patron (Orientador da Pesquisa)**

Doutoranda/Universidade Presbiteriana Mackenzie/Universidade Positivo  
rmpatron@gmail.com

### **RESUMO**

Descrever a história de grandes cidades, através da representação gráfica (desenho) e por meio da narrativa visual (vídeo), é o processo de aprendizado da história da arquitetura utilizado na disciplina de Teoria e História da Arquitetura III da Universidade Positivo. Compor e organizar a evolução histórica de uma cidade por meio visual, abordando os projetos de planejamento urbano no século XIX, se faz necessário para o entendimento da trajetória do desenho urbano até a atualidade. Muitos historiadores trabalham com gestão documental pela imagem e um dos objetivos deste trabalho é a interação da história escrita com a produção visual. Os exercícios são elaborados em forma de vídeos documentais, ou histórias em quadrinhos que contenham desenhos ou croquis realizados pelos acadêmicos, sobre a história e evolução de cidades como Londres, Paris, Barcelona e Amsterdam, entre outras, e suas transformações urbanas, frutos de projetos e planejamentos no século XIX. Enfatizar as diferenças morfológicas da cidade tradicional e da cidade moderna por meio de uma expressão gráfica, é uma nova forma de entendimento, comunicação visual e aprofundamento da história nos Cursos de Arquitetura. Os resultados são extremamente satisfatórios para a construção do imaginário histórico de uma cidade, pois os acadêmicos são estimulados no desenho de paisagens, cenários e esquemas visuais, e estabelecem conexões que impulsionam a criação, tendo sempre como pretexto o pensar mais sobre a cidade.

**Palavras-chave:** Cidade; História; Imagem; Desenho; Cenário.

### **ABSTRACT/RESUMEN**

Describing the history of great cities, through graphic representation (drawing) and through visual narrative (video), is the process of learning architectural history used in the Theory and History of Architecture III course at Positivo University. While studying 19th Century urban planning, it is necessary to compose and organize the historical evolution of a city through visual means to understand the trajectory of urban design to present day. Many historians work with documentary management through images. Therefore, one of the goals of this work is the interaction of written history with this visual production. The exercises are developed in the form of video documentaries, or comic books made of drawings or sketches by students, about the history and evolution of cities such as London, Paris, Barcelona and Amsterdam, among others, and their urban transformations, as a result of urban planning projects of the 19th Century. Emphasizing the morphological differences between the traditional and the modern city through graphical expression is a new form of understanding, visually communicating and deepening of history in Architecture courses. The results are extremely satisfactory for the construction of the historical imaginary of a city, since the students are stimulated to draw landscapes, scenarios and visual schemes, and they establish connections that drive the creative production, while having the pretext of thinking more about the city.

**Keywords:** City; History; Image; Drawing; Scenario

## **Introdução**

Transfiguro a realidade e então outra realidade, sonhadora e sonâmbula, me cria.  
(LISPECTOR, 1989)

O estudo da história de grandes cidades, é o tema principal da disciplina de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo III da Universidade Positivo. Com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre a evolução da morfologia urbana, a metodologia, as pesquisas e trabalhos utilizados na disciplina têm o viés da construção do imaginário e da descrição histórica através da representação gráfica (desenho) e da animação (vídeo). Compor e descrever a evolução histórica das cidades através da narrativa visual de uma forma mais lúdica, abordando os projetos de planejamento urbano no século XIX, se tornam importantes para o crescimento e desenvolvimento da consciência crítica do acadêmico de arquitetura.

Esse artigo descreve as experiências construídas entre os anos de 2014 e 2017 no curso, com ênfase no aprofundamento de alguns exercícios do último ano, que ultrapassaram os limites propostos nos editais, e que ampliaram a linguagem arquitetônica na formação dos discentes. Os trabalhos descritos são realizados ao longo do ano letivo em que se experimentam diferentes formas de leituras teórico e históricas através da comunicação visual. A cada ano os exercícios se transformam significativamente, bem como os alunos, e as práticas de ensino se renovam constantemente. Dessa forma, não se pretende apresentar estudos fechados ou conclusivos, mas sim compartilhar as experiências e debater abordagens e propostas de como conduzir o ensino de Teoria e História na atualidade. As constantes reflexões e buscas por aprimoramento da disciplina, junto a pesquisa docente, constituíram base para a elaboração dos exercícios.

Explorar as relações entre imagem e arquitetura tem sido um fenômeno de abordagem pouco recorrente nas escolas de arquitetura e não é tão visível ainda no meio acadêmico. Mesmo assim, existem arquitetos e estudiosos fascinados com a sua capacidade única para reunir comunicação, espaço e movimento em uma linguagem gráfica apropriada ao ofício do arquiteto. Um olhar sobre as publicações de arquitetura dos últimos trinta anos aponta nessa direção, mostrando um fluxo discreto mas constante de artigos, bem como um número

crescente de exposições que abrangem as diferentes sobreposições entre arquitetura e narrativa gráfica.

Um destes exercícios executados pelos acadêmicos, intitulado “História Desenhada das Cidades”, tem como objetivo, descrever a história de grandes cidades e o caminho de entendimento de suas civilizações, as quais foram tema de estudo durante o bimestre de desenvolvimento, através da criação de um roteiro e produção de histórias em quadrinhos. Os estudantes tiveram que compor e organizar o trabalho, tendo a evolução da morfologia urbana da cidade escolhida, como cenário de sua criação. Uma das finalidades do mesmo era a interação da história escrita com a produção visual, contada a partir das transformações urbanas sofridas nos séculos XVIII e XIX. A outra atividade descrita, é a produção vídeos documentais, descritivos, interativos ou gráficos abordando os principais pontos de transformações urbanas ocorridas a partir do advento da Revolução Industrial em cidades como Londres, Paris, Barcelona, Nova York e Amsterdam, entre outras, bem como as suas transformações urbanas, envolvendo projetos e planejamentos no século XIX, assuntos esses, que foram abordados no próprio bimestre de execução do trabalho.

A produção do trabalho criativo na arquitetura requer uma relação particular com o espaço. Arquitetos são cientes de como as cidades e os lugares são emblemáticos para a sua produção profissional, e talvez seja por isso que seu estudo seja frequentemente associado a buscas por um ensino mais interativo. A produção feita nestes exercícios é o símbolo visual de um período de descobertas e pesquisas na vida dos alunos, e que representa a sua interpretação da história. Os resultados obtidos tem sido muito benéficos para os estudantes e também para o curso de Arquitetura e Urbanismo.

### **Palavras e Imagens**

No contexto acadêmico, a disciplina de Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo III é ofertada aos alunos no terceiro ano do curso de Arquitetura e Urbanismo e, segundo o projeto pedagógico da Universidade Positivo, tem como objetivos: compreender as tipologias morfológicas das cidades desde a Grécia até as cidades contemporâneas; estabelecer relações das configurações urbanas com os aspectos sociais vigentes e analisar as cidades contemporâneas compreendendo-as como uma sobreposição de construções sociais.

Ao fim do ano letivo os alunos deverão estar aptos a discutir questões relacionadas à percepção, história e teoria das cidades, fundamentando seu processo de formação. Compor um repertório básico de conceitos e embasamentos introdutórios e inerentes a morfologia urbana, faz parte do processo de aprendizado da disciplina e a proposta aqui utilizada procura romper com a metodologia tradicional da sala de aula, onde coexistem as figuras do mestre e aprendiz, para então dar maior protagonismo ao aluno, e permitir que, a busca e o intercâmbio entre todos sejam as ferramentas para o desenvolvimento do conhecimento. Estes exercícios são os objetos de trabalho durante o ano letivo.

A cidade é um espaço de extrema importância para o arquiteto. É um lugar inclusivo, onde forças heterogêneas atuam, é a compreensão do espaço onde vivemos e o ambiente onde estamos inseridos.

“Ao falar de arquitetura não pretendo referir-me apenas à imagem visível da cidade e ao conjunto de suas arquiteturas, mas antes à arquitetura como construção. Refiro-me à construção da cidade no tempo...ela remete ao dado último e definitivo da vida da coletividade: a criação do ambiente em que se vive.” (ROSSI, 1995)

Para que fosse possível lidar com a grande complexidade e diversidades que existem nas cidades, e não apenas copilar o aprendizado por meio de leituras e artigos, como explica Ching (1999), quando faz uma analogia entre a escrita e o processo da prática, “é preciso conhecer as letras do alfabeto, antes de poder formar palavras”, foi então idealizada uma atividade que combinasse a melhor forma de comunicação dos arquitetos, o desenho, com a parte de produção textual.

Como parte de uma ambientação ou compondo os cenários, a arquitetura muitas vezes, está presente nas histórias em quadrinhos, ocupando um plano secundário, ou um elemento que apenas faz a figura-fundo. A proposta aqui era trazer a arquitetura e a cidade para o plano principal, e transformá-las nos protagonistas da história, tal como Will Eisner, um dos grandes estudiosos da linguagem dos quadrinhos, faz com *O Edifício* (1987). A cidade, e por conseqüente a arquitetura, deixaria de ser um objeto representado para ser contextualizado, interagindo com os personagens que são o motivo de sua existência, e servindo como uma metáfora da arquitetura e do urbanismo que podem ser construídos.

A Figura 1 apresenta parte da construção de uma cidade imaginária, um cenário gráfico sobre a cidade de Zenobia, descrita no livro *As Cidades Invisíveis*, de Ítalo Calvino (1998). Um dos principais assuntos trabalhados tanto no primeiro semestre, quanto no segundo, é a relação entre a composição do objeto arquitetônico e o que poderia ser um contexto real, acaba se fazendo uma constante na construção do imaginário do estudante de arquitetura.

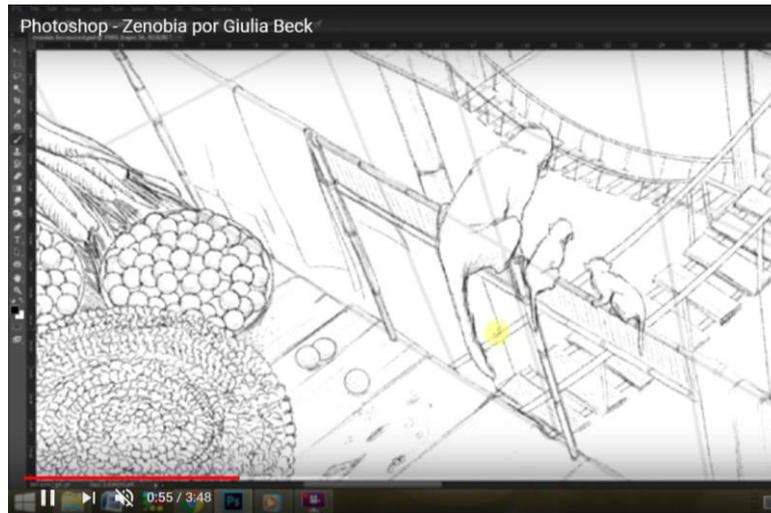


Figura 1: Processo de Criação da cidade de Zenobia (2016). Fonte: os autores

Importante ressaltar que, ao se tratar do livro em questão, as cidades são somente descrições do viajante Marco Polo ao imperador Kublai Khan, podendo ser reais ou não. O desafio aqui era ultrapassar o limite textual, e partir para a concretização da imagem. A Figura 2 apresenta a finalização e agora a visualização completa de Zenobia, como uma cidade factível de sua existência descrita no livro, aqui interpretada e materializada pelos acadêmicos. Tal processo construtivo (leitura, criação, interpretação e desenho) faz com que a imaginação e assimilação espacial se torne algo mais palpável e maleável para o aluno.



Figura 2: Representação da cidade de Zenobia (2016). Fonte: os autores

A partir da conexão estabelecida entre o imaginário e as possibilidades de criação das cidades, sejam da ficção ou históricas, os roteiros, cenários e a produção dos estudantes nas HQs, recebeu características mais descritivas e por vezes com posicionamentos críticos referentes ao desenvolvimento urbano das cidades, como mostram as Figuras 3 e 4, que contam a transformação das cidades medievais e o início do Renascimento a partir da queda de Constantinopla e o êxodo bizantino.



Figura 3: Página extraída de HQ sobre a Cidade Renascentista realizada pelos alunos na disciplina. (2017).

Fonte: os autores

As HQs desenvolvidas na disciplina podem contar uma histórica genérica, criar personagens, ou mesmo combinar o real, que é a cidade, com a fantasia, que seria neste caso, a criação arquitetônica. As ilustrações podem remeter-se a diferentes marcos turísticos e históricos de uma cidade e até mesmo localidades comuns, como praças e quadras. A intenção é destacar pontos e fatos importantes da história, e confrontá-los com a consequente arquitetura que resulta deste modo de vida, dessa cultura ou muitas vezes do enfrentamento de diferentes civilizações.

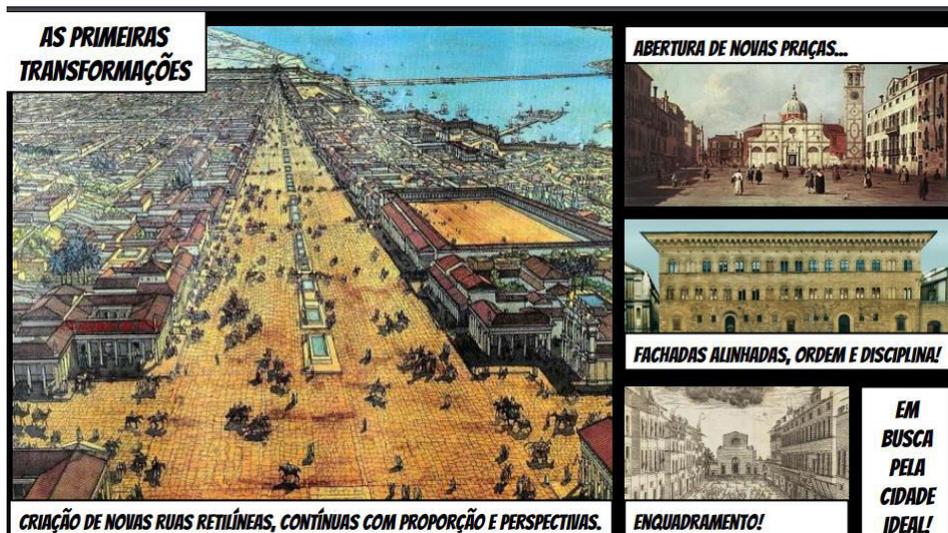


Figura 4: Página extraída de HQ sobre a Cidade Renascentista realizada pelos alunos na disciplina. (2017).  
Fonte: os autores

As HQs contam com páginas repletas de imagens produzidas pelos estudantes nas diferentes formas de expressão. A técnica de representação gráfica é livre, podendo o acadêmico utilizar o software que mais domine, ou mesmo combinar o desenho a mão com a pós produção digital. A beleza da arquitetura como protagonista foi melhor retratada nas HQs produzidas nos últimos dois anos, pois através de visões românticas do passado, ou lugares de fantasia, civilizações antigas foram recriadas e mundos utópicos, estéticos e totalmente imaginários foram inventados.

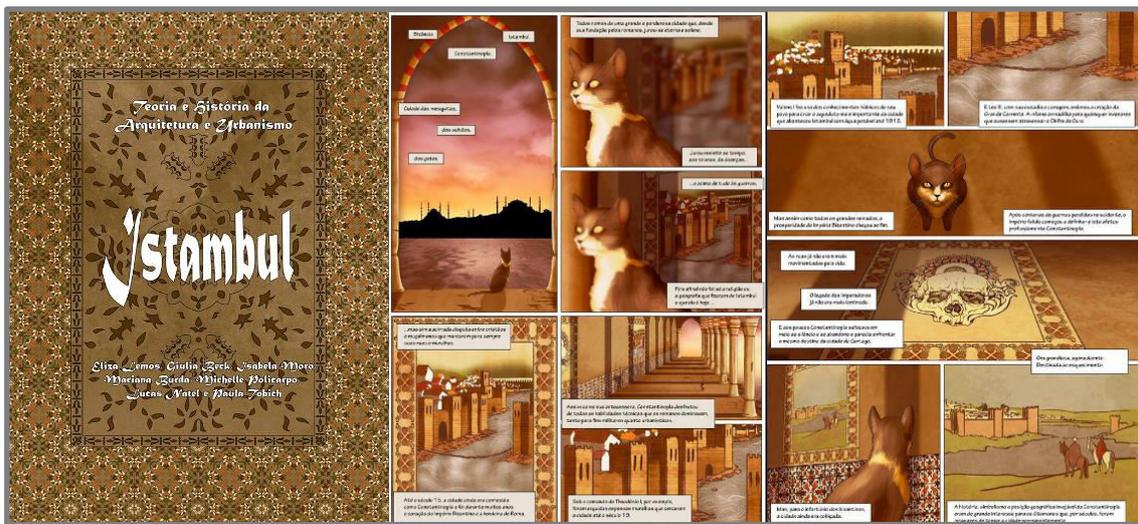


Figura 5: Capa e páginas extraídas de HQ sobre a Cidade de Istambul realizada pelos alunos na disciplina. (2016). Fonte: os autores

A Figura 5 mostra páginas extraídas de uma história que tem como cenário e protagonista a cidade de Istambul. A HQ utiliza o personagem do gato, como o espectador silencioso que percorre e observa as transformações que acontecem em uma cidade que é carregada de memórias e vestígios de diferentes culturas em cada rua. Podemos apontar a leveza da arquitetura e a influência do oriente tanto no padrão do desenho esfumado, quanto na paleta de cores, de tons terrosos. Percebe-se que mesmo com um vínculo na realidade, a interpretação dos estudantes, tanto da cidade quanto da cultura do oriente, mescla a sutileza entre a arquitetura edificada, histórica e imponente, com o ser etéreo que transita por ela sem jamais interferir em sua estrutura. O exercício permite às HQs funcionarem também como um laboratório de crítica.

Os quadrinhos tornaram-se um bem valioso e desejado para a disciplina. Em termos de contribuição, as potencialidades foram evidenciadas como um veículo transmissor da própria essência do estudo, que é a compreensão da dimensão ideal da arquitetura e da história da cidade.

## Metodologia, Criação e Representação

A transversalidade originada com as propostas das HQs, alçou contornos ilimitados com o início do desenvolvimento dos vídeos. A ideia original, baseada em trabalhos já desenvolvidos em disciplinas de Teoria e História da Arquitetura e Projeto de Arquitetura da Escola da Cidade (SP), fazia alusões a *storyboards*, croquis e colagens em movimento, que contavam períodos da história da arquitetura com toques de humor. A produção dos acadêmicos da Universidade Positivo foi bem mais abrangente. Os alunos se alimentaram de arquitetura, cinema, música e literatura, e fizeram das suas cidades e seus relatos históricos uma poesia visual para explicar a sua contemporaneidade. Eles configuraram através da narrativa visual, suas próprias histórias de arquitetura.



Figura 6: Frame extraído de vídeo sobre o planejamento urbano da cidade de Barcelona realizado pelos alunos da disciplina. (2016). Fonte: os autores

As figuras 6 e 7, são frames retirados de um vídeo desenvolvido na disciplina, que trata da evolução do planejamento urbano da cidade de Barcelona, por Idelfons Cerdà. O roteiro contava a história do projeto, suas inspirações a partir do que o Barão Haussmann havia feito em Paris, mas ao mesmo tempo, sugeria que a cidade é hoje fruto de um planejamento pensado muito mais no lado humano, que no lado funcional. Os estudantes mostraram através do vídeo uma preocupação com o lado mais pessoal da história da cidade, mostrando uma aproximação maior com os conceitos abordados por Rossi (1995) e Gehl (2010), fruto de sua pesquisa para a realização do exercício e posterior análise crítica do resultado.

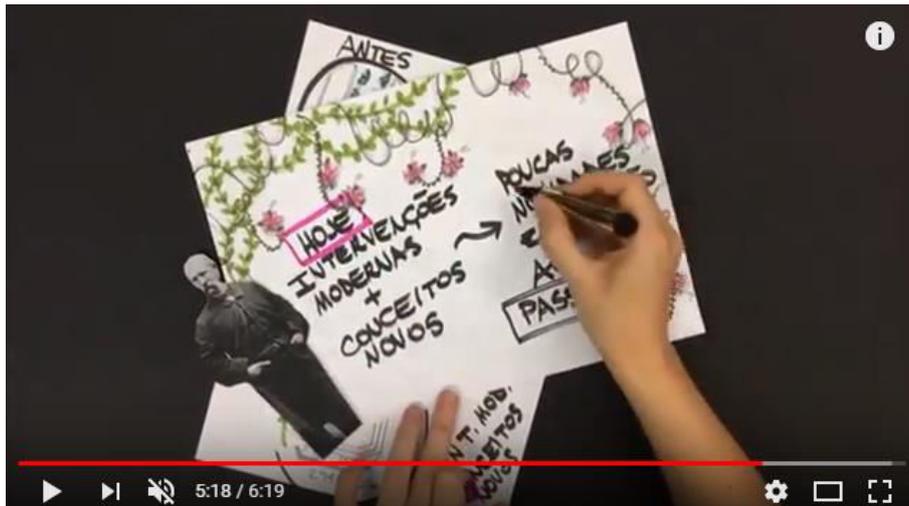


Figura 7: Frame extraído de vídeo sobre o planejamento urbano da cidade de Barcelona realizado pelos alunos na disciplina. (2016). Fonte: os autores



Figura 8: Frame extraído de documentário sobre a história da cidade de Amsterdam realizado pelos alunos na disciplina. (2017). Fonte: os autores

Conforme as propostas de abordagem dos vídeos foram se tornando mais complexas e elaboradas, as próprias exigências e liberações artísticas dos alunos foi sendo ampliada por consequência. O ano de 2017 marcou uma nova etapa nessa série de produções. Para contar a história do desenvolvimento urbano da cidade de Amsterdam, os acadêmicos Giulia Beck e Luan Daldim (Figura 8) desconstruíram a ideia da narrativa visual, para conceber uma nova linguagem: “E se a cidade deixasse de existir amanhã?” Do ponto de vista conceitual, a

história urbana deixa de ser informativa para ser reflexiva. “E se tudo o que foi construído, desaparecesse?” “E se a arquitetura, a cidade e a vida que ela possui, acabasse?”

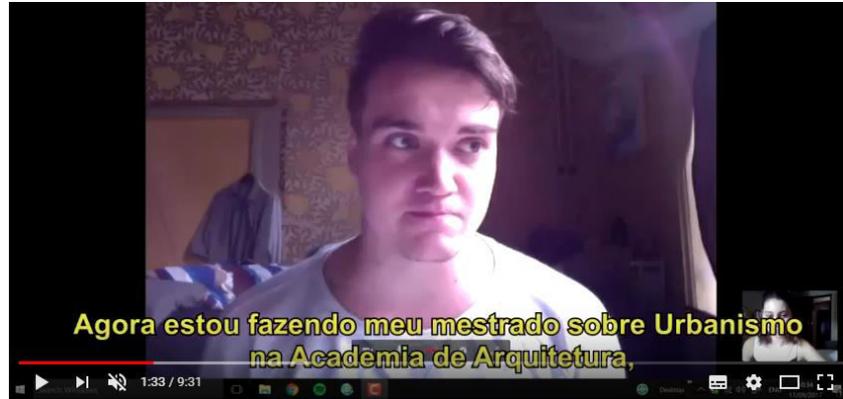


Figura 9: Frame extraído de documentário sobre a história da cidade de Amsterdam realizado pelos alunos na disciplina. (2017). Fonte: os autores

O roteiro muito bem elaborado em forma de documentário, contou com participações de alunos de mestrado da Saxion University of Applied Sciences da Holanda. O teor do vídeo ultrapassou as expectativas da disciplina, e também do próprio curso. A equipe enfatiza em seu trabalho, não só a história urbana do local, mas sim, a história social de Amsterdam.

“A história das formas e funções da cidade através dos tempos, é um retrato arrojado e imaginativo do desenvolvimento do homem como ser religioso, político, econômico e cultural.” (MUMFORD, 1998)

Seu objetivo foi entendido de imediato. O grupo parece misturar as técnicas narrativas, por meio dos desenhos, adicionando personagens e ilustrações, permeada por entrevistas e relatos pessoais como mostram as Figuras 9 e 10.



Figura 10: Frame extraído de documentário sobre a história da cidade de Amsterdam realizado pelos alunos na disciplina. (2017). Fonte: os autores

Este trabalho teve uma empatia e sucesso reconhecido pela proposta de transformação da linguagem que estava sendo utilizada até então. A estética do vídeo eleva a cidade de Amsterdam como a grande estrela urbana cujo espírito abarca todas as fantasias e aspirações da sociedade. O posicionamento crítico dos autores propõe uma reflexão séria a respeito das nossas cidades na atualidade: De onde viemos e para onde vamos com a bagagem e o conhecimento adquirido que temos? A contribuição destes exercícios para a disciplina e para a formação dos acadêmicos tem sido a grande motivação atualmente para que propostas mais lúdicas e interativas sejam cada vez mais presentes no meio acadêmico.

### **Construindo Histórias**

O mais interessante sobre a interdisciplinaridade surgida com estes exercícios, foi o encontro entre os diversos autores e a descoberta do processo criativo na arquitetura em meio a tantas regras, muitas vezes existentes nas concepções projetuais. A arte e a história se tornaram mais visíveis e representaram uma mudança do paradigma cultural do curso de Arquitetura. Os alunos passaram de espectadores e leitores, para construtores e criadores de imagens para as suas histórias.

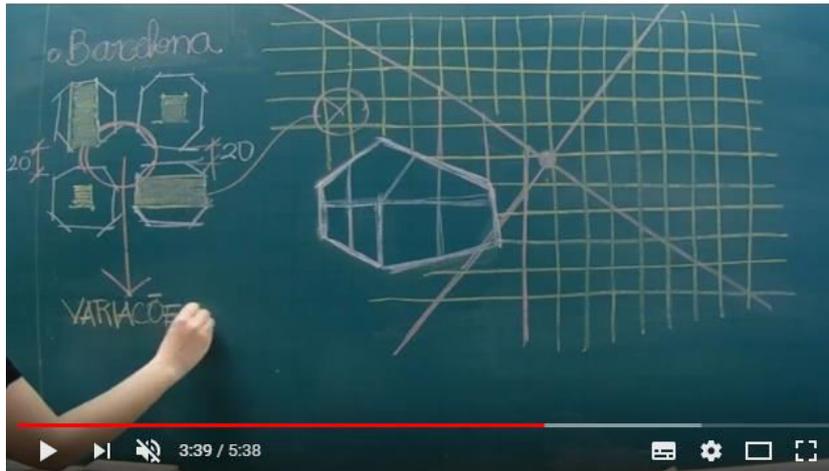


Figura 11: Frame extraído do making off de estudos para a produção do vídeo sobre o planejamento urbano da cidade de Barcelona realizado pelos alunos na disciplina. (2016). Fonte: os autores

As motivações criativas foram muitas. Em determinadas propostas, os acadêmicos prepararam aulas em equipes, para aprofundar os conhecimentos relativos a morfologia e história urbana de determinada cidade, para só então adaptar seus roteiros, desenhos e interações em suas produções. Como é o caso da figura 11, em que a aluna explica o traçado de Barcelona para a sua equipe, através do desenho do projeto de planejamento da cidade de Idelfons Cerdá. Estes estudos paralelos, acabaram gerando os *making offs* que acompanhavam o produto final.



Figura 12: Frame extraído do making off da produção do vídeo sobre a história da cidade de Londres realizado pelos alunos na disciplina. (2015). Fonte: os autores

Em um primeiro momento estes conteúdos “extra” como foram denominados pelos acadêmicos, serviriam somente como um registro da produção dos trabalhos. Em 2015 entretanto, como mostra a figura 12, o trabalho de uma das equipes ganhou ares de super

produção, com montagens, cenários ampliados e equipamento de filmagem profissional. A interdisciplinaridade atingiu não somente os alunos do curso de Arquitetura, mas também, outros acadêmicos de diferentes cursos da Universidade, que tomados pela curiosidade, solicitaram a colaboração.



Figura 13: Página final da HQ HQ sobre a Cidade Renascentista realizada pelos alunos na disciplina. (2017).  
Fonte: os autores

Estas novas implicações na metodologia de conceber e produzir os trabalhos da disciplina, acabaram por originar aquilo que os alunos consideraram com um ganho no processo de aprendizagem: o tempo em que passaram estudando, discutindo, elaborando e idealizando as HQs e os vídeos (Figura 13). Os espaços dos Ateliês do Curso se locais ainda mais vivos e repletos de alunos nos diferentes turnos do dia como mostra a Figura 14. Aqui, a experiência completa da narrativa combinava a ideia inicial seguida pela sequência de produção com outras incursões onde o olho explora as imagens.



Figura 14: Frame extraído do making off da produção do vídeo sobre a história da cidade de New York realizado pelos alunos na disciplina. (2017). Fonte: os autores

Essa aproximação da história e do lugar, é a que mais se acerca da experimentação espacial da arquitetura. Desta forma, os estudantes em conjunto, investigam, estudam, deliberam e recriam suas visões e interpretações por meio das ambiguidades e paradoxos que surgem em seus trabalhos. Um rápido olhar através de todos os *making offs* anexados aos vídeos, a teoria de que os alunos estão construindo suas próprias histórias não apenas se confirma, mas se torna explícita a medida em que a experiência se torna prazerosa para os que a fazem, e uma inspiração para os que ainda não estão nesta etapa do curso como mostra a Figura 15.

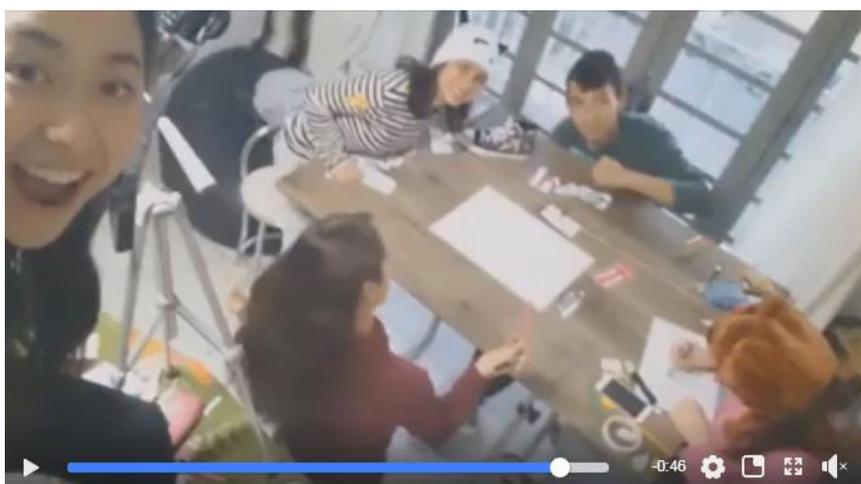


Figura 15: Frame extraído do making off da produção do vídeo sobre a história da cidade de Londres realizado pelos alunos na disciplina. (2015). Fonte: os autores

Em um momento em que o ensino de arquitetura no Brasil, começa a sentir os efeitos da crise econômica, moral e ética que aflige o país, a linguagem visual, a narrativa, a sátira, o humor e os desenhos estão encontrando uma expansão no meio universitário como forma de reinvenção da metodologia tradicional de ensino. As gerações mais novas, criadas na era da comunicação e do imediatismo, estão ansiosas para explorar os novos caminhos da narrativa arquitetônica. Aqueles estudantes que antes eram passivos em sala de aula, são os mesmos que agora demonstram necessidade de interagir e criar sua própria interpretação da história por meio da imaginação. Porque, ao final, a arquitetura também é ficção.

### **Considerações Finais**

Após as apresentações, e a medida em que as atividades foram sendo consolidadas na disciplina, os feedbacks qualitativos das turmas sempre abordavam um ponto em comum: a percepção dos mesmos quanto à contribuição das atividades para a sua formação. Quando questionados sobre o que haviam aprendido com os exercícios, e qual a importância dos mesmos para a sua formação, os alunos responderam:

“Com os exercícios da disciplina, era possível liberar a imaginação de uma forma condizente com o ofício do arquiteto, tão intimamente ligado à arte. Os grupos trabalhavam de forma mais benéfica e construtiva, não existindo conflitos porque todos podiam extrapolar suas ideias, sendo inclusive, uma motivação a mais no próprio curso.”

“As atividades propostas nos ajudaram a ampliar nossa percepção do meio em que estamos inseridos, aumentando o nosso entendimento sobre as cidades e pensamento lógico por trás da sua formação. A demonstração da estrutura das cidades, refletindo a sua cultura, crenças e costumes, nos ajudam a perceber a importância do estudo da história para a definição de estratégias projetuais das cidades do futuro.”

Mesmo que a ênfase das avaliações tenha sido no processo de desenvolvimento dos exercícios, a qualidade dos trabalhos entregues sempre foi priorizada e nunca comprometida, ao contrário, nos períodos em que as atividades foram propostas, o resultado dos trabalhos aumentou consideravelmente a cada ano.

Percebeu-se uma postura bastante crítica dos alunos em relação à sua produção, alguns expressavam vontade de repetir o exercício, outros de criar novas histórias ou novos vídeos. Isso evidencia o entendimento da atividade por parte dos acadêmicos como um processo contínuo, em que cada uma das etapas é importante. Os roteiros e desenhos das HQs

tornaram-se mais profundos e os cenários mais fiéis as realidades da época, a produção de vídeos tornou-se mais profissional, com alguns enfoques jornalísticos. Notou-se uma diferença consistente na postura dos alunos do ano de 2017, com relação àqueles que fizeram a disciplina em anos anteriores. De um modo geral, os principais pontos observados foram: maior engajamento e maior coerência na elaboração das propostas. Em função das realizações do último ano letivo com os trabalhos sendo mais constantes, os mesmos acabaram ultrapassando as fronteiras da Universidade, sendo publicados até mesmo em escolas fora do país proporcionando uma maior visibilidade ao trabalho que vem sendo concretizado.

As cidades são um universo por si só: são dinâmicas, expandindo-se no tempo e no espaço. Algumas vezes projetadas, ou na grande maioria, oriundas de pequenos povoados. As cidades crescem e são levadas ao limite, produzem guerras, perdas e ganhos. O espaço construído sempre foi um reflexo dos anseios e dos ideais de seus habitantes, como um cenário de suas vidas. E é desta história, que a nova abordagem da disciplina se propõe a contar.

## **Referências**

### **Bibliográficas**

BENEVOLO, Leonardo. **História da Cidade**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1997;

CALVINO, Ítalo. **As Cidades Invisíveis**. São Paulo: Martins Fontes 1998;

CHOAY, Françoise. **O urbanismo: utopias e realidades, uma antologia**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1998;

- CHUECA GOITIA, Fernando. **Breve história do urbanismo**. 4 ed. Lisboa: Editorial Presença, 1996;
- CORREA, Roberto Lobato. **O espaço urbano**. 4 ed. São Paulo: Ática, 1999;
- CULLEN, Gordon. **Paisagem Urbana**. Lisboa: Edições 70, 1996;
- EISNER, Will. **New York, a Grande Cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- EISNER, Will. **O Edifício**. São Paulo: Abril, 1987;
- GEDDES, Patrick Sir. **Cidades em evolução**. Campinas, SP: Papirus, 1994;
- GEHL, Jan. **Cidade para pessoas**. 1 edição. 2013;
- HAROUEL, Jean-Louis. **História do urbanismo**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 1998;
- LISPECTOR, Clarice. **Água viva**. University of Minnesota Press, 1989.
- LE GOFF, Jcques. **Por amor as cidades: conversações com Jean Lebrun**. São Paulo: Editora da UNESP, 1998;
- MORRIS, A.E.J. **Historia de la forma urbana: desde sus orígenes hasta la Revolución Industrial**. 6 ed. Barcelona: GG, 1998;
- MUMFORD, Lewis. **A cidade na história: suas origens, transformações e perspectivas**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998;
- ROSSI, Aldo. **A História da Cidade**. São Paulo: Marins Fontes, 1995.

### Vídeos

- História de Barcelona e O Plano Cerdà. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=u7KcVYvDdIM>>. Acesso em 30/01/2017;
- Photoshop – Zenobia. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vTf0aKNJvNo&t=60s>>. Acesso em 30/01/2017;
- Green Amsterdam. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fwdUfqYdMIA>>. Acesso em 30/01/2017;

### Revistas ou Periódicos

- ARANA, Koldo L. Comics and Architecture, Comics in Architecture A (not so) short recount of the interactions between architecture and graphic narrative. Mas Context, Chicago, v.20, Inverno 2013. Disponível em: <<http://www.mascontext.com/issues/20-narrative-winter-13/comics-and-architecture-comics-in-architecture-a-not-so-short-recount-of-the-interactions-between-architecture-and-graphic-narrative-1/>>. Acesso em 30/01/2015.

## Sites

Archdaily Website. "Do lirismo ao caos": estudante desenvolve história em quadrinhos sobre temas urbanos. Disponível em: < <https://www.archdaily.com.br/br/882761/do-lirismo-ao-caos-estudante-desenvolve-historia-em-quadrinhos-sobre-temas-urbanos>>. Acesso em: 14/01/2018;

Domus Website. "The city in the comics". Disponível em: < <https://www.domusweb.it/en/architecture/2010/06/16/the-city-in-the-comics.html>>. Acesso em 14/01/2018;

BLOG TEORIA E HISTÓRIA DA ARQUITETURA E DO URBANISMO III. Disponível em: < <https://blogha4.wordpress.com/category/trabalhos-dos-alunos/>>. Acesso em: 15/09/2016.