

Cristiana T. Silva Trichez

**A IDEIA NO PROCESSO CRIATIVO: UMA APLICAÇÃO
NO PROJETO DE INTERIORES**

Dissertação submetida ao Programa de
Pós Graduação em Arquitetura e
Urbanismo da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do grau
de Mestre em Arquitetura e Urbanismo
Orientador: Prof. Dr. Luiz Salomão
Ribas Gomez

Florianópolis
2012

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Trichez, Cristiana T. Silva

A ideia no processo criativo: uma aplicação no projeto de interiores [dissertação] / Cristiana T. Silva Trichez ; orientador, Luiz Salomão Ribas Gomez - Florianópolis, SC, 2012.

149 p. ; 21cm

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo.

Inclui referências

1. Arquitetura e Urbanismo. 2. Processo criativo. 3. Ideia. 4. Repertório pessoal. 5. Projeto. I. Gomez, Luiz Salomão Ribas. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. III. Título.

Cristiana t. Silva Trichez

**IDEIA NO PROCESSO CRIATIVO: UMA APLICAÇÃO
NO PROJETO DE INTERIORES**

Esta Dissertação foi julgada adequada para a obtenção do Título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo e aprovada em sua forma final pelo programa de Mestrado em Arquitetura e Urbanismo.

Florianópolis, 30 de novembro de 2012.

Prof. Ayrton Portilho Bueno, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Luiz Salomão Ribas Gómez, Dr.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Patrícia Biasi, Dr.^a
Universidade Federal de Santa
Catarina

Prof.^a Regiane T. Pupo, Dr.^a
Universidade Federal de Santa
Catarina

Prof. Arnaldo Debatin, Dr.
Universidade Federal de Santa
Catarina

Prof.^a Marly de M. Gonçalves,
Dr.^a
Instituto Europeo di Design,
Brasil

Dedico este trabalho ao meu marido Fábio Trichez, que em todos os momentos desta trajetória esteve ao meu lado incondicionalmente, sem ele nada disso seria possível.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são muitos. Em primeiro lugar agradeço ao meu orientador prof. Luiz Salomão Ribas Gomez. Agradeço aos meus pais Luci Terezinha da Silva e Olucires José da Silva por tudo que fizeram por mim e pela educação de qualidade que puderam me proporcionar até a faculdade, tornando possível o ingresso neste mestrado e a conclusão desta dissertação. Aos meus irmãos, pelo apoio consciente e inconsciente neste caminho: Marcelo, obrigada pela torcida! Andrea, obrigada pela força e pelo incentivo de sempre! E Fernanda, a sempre caçula, muito obrigada, durante esta caminhada você foi meu exemplo a ser seguido, saiba que mesmo longe você me incentivou muito! Não posso deixar de agradecer aos irmãos e irmãs de coração, meus cunhados e cunhada: Vanessa, Sandro e Gustavo muito obrigada pela força sempre! Agradeço ao Pery Segala, coordenador do curso superior de Design de Interiores do Cesusc por ter me apoiado e incentivado durante todo este tempo, quando muitas vezes comparecia para lecionar estressada e muito cansada, muito obrigada pelo apoio! Também ao Cesusc agradeço a oportunidade de aplicar minha pesquisa com minhas turmas. Agradeço ao meu novo amigo André Carrilho, que conheci durante as conversas com nosso orientador, obrigada pelas risadas e pelo apoio em todo este caminho. Aos meus queridos alunos que por várias vezes compreenderam meus esquecimentos e irritações por nada, obrigada a todos! E não poderia deixar de agradecer, embora este trabalho tenha sido dedicado a ele, meu marido Fábio Trichez, que sempre esteve ao meu lado e não me deixou desistir, o que por muitos momentos foi uma grande possibilidade. O caminho foi muito difícil, mas se não fosse você eu teria desistido mesmo. Obrigada pela compreensão do meu mau humor, minha irritação, meu estresse, minhas lágrimas, meus desabafos e principalmente obrigada por simplesmente acreditar que eu conseguiria! Aqui fica minha eterna gratidão! Agradeço por fim, ter tido a serenidade nos momentos mais difíceis, quando consegui olhar pra frente e acreditar que eu chegaria ao fim da etapa. Obrigada a todos que estiveram comigo neste caminho que eu tanto quis trilhar.

A todos vocês, muito obrigada. Eu consegui!

As ideias são trabalho de bricolagem, são fabricadas a partir de detritos. Tomamos ideias que herdamos ou com que nos deparamos e as ajeitamos numa nova forma.

Steven Johnson, 2011.

RESUMO

O processo de criação na arquitetura sempre foi e ainda é um assunto bastante discutido entre os profissionais e docentes. Isso porque a arquitetura também pode ser enquadrada na área das artes e com isso, tende-se a considerar seu processo criativo como algo similar ao ato de criação artística. Nas artes o fenômeno de criação tem uma natureza inerente onde prevalecem categorias psicológicas de conceito bastante impreciso, como talento, inspiração, imaginação. Esta pesquisa pretende analisar como o elemento ideia pode surgir dentro do processo criativo, analisando os conceitos existentes para formular diretrizes metodológicas do ensino de projeto. Para gerar novas ideias e solucionar um problema de projeto a mente precisa acumular novas observações, vivenciar novas experiências e adquirir novos conhecimentos. Isso é o que se pode chamar de repertório pessoal, ou seja, a bagagem emocional, cultural e técnica adquirida ao longo da vida pessoal e acadêmica. Para alimentar este repertório as pesquisas e estudos de caso auxiliam bastante, isso significa que ao iniciar a resolução de um problema de projeto é fundamental a análise de casos parecidos com o problema levantado e assim forçar a mente a fazer relações de semelhança e de contradição, gerando novas informações e imagens que ficarão gravadas na mente do projetista. Este trabalho analisa como o repertório pessoal e as imagens referenciais podem auxiliar na geração de ideias novas durante o processo criativo, demonstrando que é possível incluir métodos que se utilizem desses elementos. A aplicação dos mesmos no exercício de criação auxilia na resolução de projetos encontrando soluções mais ousadas e criativas, fugindo das ideias velhas e convencionais. É possível desenvolver uma metodologia de projeto que incentive o aumento do repertório pessoal estimulando as experiências de vida, o interesse pela cultura geral, através de viagens e estudos. Isso porque durante o processo criativo a memória se envolve com a imaginação promovendo relações de semelhança e de associação de ideias.

Palavras-chave: Ideia. Processo criativo. Repertório.

ABSTRACT

The creating process of architecture has always been and still is a much debated subject among professionals and teachers. The reason is that architecture can also be enclosed in the arts area and therewith, people tend to consider their creative process as something similar to the act of artistic creation. In arts, the phenomenon of creation has an inherent nature of psychological categories, in which inaccurate concepts such as talent, inspiration and imagination prevail. This research aims to examine how the element idea may arise within the creative process, analyzing the existing concepts to formulate methodological guidelines for the process of project instruction. To generate new ideas and solve a design problem, the mind needs to add new observations, new experiences and acquire new knowledge. This may be called personal repertoire, ie the emotional, cultural and technical baggage gained throughout the personal and academic life. To feed this repertoire, research and case studies bring great aid, meaning that when you start solving a design problem it is fundamental to analyse other cases with analogous problems and thus force the mind to make similar and contradictional relationships, to generate new information and images that will be etched in the designer's mind. This paper examines how the personal directory and reference images can assist in generating new ideas during the creative process, indicating that it is possible to include methods that use these elements. The application of the same concepts helps in projects resolution and also find bolder and creative solutions, escaping from old and conventional ideas. You can develop a design methodology that encourages increased personal repertoire by stimulating life experiences and interest in the general culture through travel and study. This happens because during the creative process memory engages with the imagination, promoting relations of similarity and association of ideas.

Keywords: Idea. Creative process. Repertoire.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Equação da metodologia	36
Figura 2: caos aparente: Problema não estruturado e Constelação: Problema estruturado	40
Figura 3: O processo de projeto: do real para o imaginado	42
Figura 4: As etapas do processo de projeto segundo Snyder e Catanese (1984): Iniciação, Preparação, Confecção da Proposta, Avaliação e Ação	43
Figura 5: Esquema do processo cíclico segundo Snyder e Catanese (1984).....	44
Figura 6: Esquema do processo interativo segundo Snyder e Catanese (1984)	45
Figura 7: 4P's do Design	48
Figura 8: Definição de Design	50
Figura 9: A Caixa Preta de Elvan Silva	53
Figura 10: A Caixa Transparente de Elvan Silva	53
Figura 11: Discussão com os alunos sobre processo criativo	65
Figura 12: alunos trabalhando na primeira etapa do workshop	67
Figura 13 – Imagens Referenciais apresentadas no workshop	102
Figura 14: alunos discutindo a atividade do workshop	103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Passos do processo criativo.....	49
Tabela 2 – Fases do processo de Design.....	52
Tabela 3 – Relações entre Caixa Preta e Caixa Transparente.....	54
Tabela 4 – Cronograma de atividades: workshop	64

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	21
1.1.	CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA.....	22
1.2.	OBJETIVOS.....	24
1.2.1.	Geral.....	24
1.2.2.	Específicos.....	24
1.3.	LIMITES DA PESQUISA.....	24
1.4.	PERGUNTA DE PESQUISA.....	25
1.5.	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	25
1.6.	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO.....	27
2.	IDEIA, CRIATIVIDADE E PROCESSO CRIATIVO.....	29
2.1.	GERAÇÃO DE IDEIAS.....	29
2.2.	CRIATIVIDADE.....	32
2.3.	PROCESSO CRIATIVO NA ARQUITETURA.....	36
2.4.	PROCESSO CRIATIVO NO DESIGN.....	50
2.5.	IDEIA NO PROCESSO CRIATIVO DE ARQUITETURA.....	52
2.6.	SÍNTESE DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO.....	56
3.	WORKSHOP DE APLICAÇÃO.....	61
3.1.	APRESENTAÇÃO E DESCRIÇÃO.....	63
3.1.1.	DESCRIÇÃO DA PRIMEIRA ETAPA.....	66
3.2.	ANÁLISE DA PRIMEIRA ETAPA.....	96
3.3.	DESCRIÇÃO DA SEGUNDA ETAPA.....	101
3.4.	ANÁLISE DA SEGUNDA ETAPA.....	132
4.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
4.1.	ASPECTOS CONCLUSIVOS.....	139
4.2.	ORIENTAÇÕES PARA ESTUDOS FUTUROS.....	140
	REFERÊNCIAS.....	141
	ANEXO I – Cronograma de atividades da pesquisa aplicada.....	147
	ANEXO II – Atividade da pesquisa aplicada: workshop.....	148
	ANEXO III - Ficha de Observação.....	149

INTRODUÇÃO

Como forma de introduzir o assunto a ser discutido neste trabalho, apresenta-se a seguir, a contextualização das reflexões sobre o tema da pesquisa. Para isso, apresentam-se os conceitos e colocações de alguns autores com o objetivo de definir o problema de pesquisa e o foco de trabalho.

O processo de criação na arquitetura é um assunto bastante discutido entre os profissionais e o meio acadêmico, principalmente por parte dos docentes. Isso porque a arquitetura se enquadra na área das ciências sociais aplicadas e muitas vezes, tende-se a considerar seu processo criativo como algo similar ao ato de criação artística. Nas artes plásticas o fenômeno de criação tem uma natureza inerente onde prevalecem categorias psicológicas de conceito bastante impreciso, como talento, inspiração, imaginação e outros termos parecidos.

A conceituação de arquitetura encontra várias abordagens. Segundo Silva (1998):

É complexo porque envolve uma verdadeira infinidade de fatores intervenientes: fatores culturais, psicológicos, econômicos, técnicos, ambientais etc. É contraditório porque um mesmo fator pode significar coisas diametralmente opostas, dependendo do contexto em que se verifique (SILVA, 1998, p 07).

Várias metodologias de projeto vêm sendo estudadas há muito tempo por diversos autores, desde como aplicá-las até sua forma e uso (GOMEZ, 2004). Mas, atualmente, com as novas tecnologias o processo e as formas de se executar um projeto vêm mudando bastante.

O elemento ideia, um dos temas discutidos nesta pesquisa, faz parte do processo criativo e é o responsável por esta complexidade na construção de uma metodologia na área de arquitetura. Por ser considerada algo que surge inesperadamente na mente do projetista, dificulta o ensino de projeto e conseqüentemente a prática do processo de criação. Segundo Lawson (2011) projetar é algo bastante complexo e sofisticado. Porém, não deve ser considerado:

Talento místico concedido apenas aos que tem poderes recônditos, mas uma habilidade que tem de ser aprendida e praticada, como se pratica um

esporte ou se toca um instrumento musical (LAWSON, 2011, p. 25).

Por este motivo, estudar o processo criativo na arquitetura, considerando ideia como um componente fundamental, é um dos objetivos desta pesquisa, para ampliar o conhecimento e auxiliar profissionais, estudantes e docentes da área de arquitetura e design. Até porque se torna necessário aumentar os estudos sobre metodologia de projeto “para proporcionar à profissão de designer, uma melhor adequação às novas tendências do mercado onde a agilidade, o dinamismo, a tecnologia e, principalmente, a informação estão dominando” (GOMEZ, 2004 p. 23).

Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar como o elemento ideia surge no processo criativo de arquitetura e de design. Com base nesta análise serão apresentadas diretrizes metodológicas para o ensino e prática do projeto de arquitetura de interiores, levando em consideração o elemento ideia dentro do processo.

A proposta pretende ampliar o conhecimento na área metodológica de arquitetura, mais precisamente em design de interiores, tendo visto que, atualmente, nas escolas, com objetivo de facilitar o ensino de projeto e conseqüentemente a avaliação do mesmo, costuma-se apresentar aos acadêmicos “metodologias prontas tipo ‘receita de bolo’. Isto, de forma nenhuma invalida o processo ensino-aprendizagem dos alunos, porém o ambiente profissional, muitas vezes, não se utiliza da mesma receita que o acadêmico” (GOMEZ, 2004, p. 24).

1.1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

Atualmente, para alguns profissionais e estudantes da área, existe a ideia de que o arquiteto é um artista e usa de sua inspiração e criatividade para lançar as soluções para os problemas apresentados. Neste caso, o profissional é visto quase como um *ser supremo* dotado de ideias e soluções inusitadas, criativas, incomuns e extraordinárias. É a caixa preta citada por Silva (1986, p. 29) que “simboliza, na terminologia científica atual, um dispositivo do qual se desconhece o funcionamento. O projeto visto como inspiração, talento ou intuição, fatores obviamente não ensináveis.” Como alternativa, existe o conceito de que para solucionar problemas arquitetônicos o arquiteto deve seguir uma sequência de etapas e procedimentos alcançando assim o resultado adequado e ideal para aquele problema. Pensando desta maneira, o arquiteto pode ser qualquer pessoa que entendendo e conhecendo estes

passos e procedimentos, estará apto a projetar arquitetura. Este conceito é a chamada caixa transparente ou de vidro que segundo Silva (1986, p. 29) “simboliza o mecanismo do qual se pode conhecer o funcionamento e que pode ser reproduzido. Um processo projetual respaldado num método explícito e transmissível”.

Ideia no projeto de arquitetura é a primeira fase no processo, considerando que a coleta de informações e dados do problema (objeto de trabalho) já foi realizada. As ideias surgem como soluções possíveis para aquele problema, são pensamentos específicos e concretos que podem resultar de observações, visões ou estudos preliminares. Mas, como surge a ideia? Ela não é algo sobrenatural que surge de repente no pensamento do arquiteto sem explicação. Se fosse considerada desta forma, não seria possível o ensino de projeto. Por outro lado, também não podemos considerar que para o aparecimento de uma ideia exista um passo a passo que garanta o seu surgimento, pois desta forma qualquer pessoa que seguisse o procedimento conseguiria chegar a ideia pretendida.

Esta complexidade no entendimento do surgimento da ideia é algo que acompanha os estudos sobre metodologia de projeto há algum tempo. E se reflete na produção e no ensino de arquitetura também, como pergunta Silva (1986, p. 23) “como ensinar uma competência considerada insuscetível de ser ensinada? [...] A habilitação projetual é ensinável ou não?” O processo de projeto não possui métodos rígidos nem padronizados entre a maioria dos profissionais, apesar de existirem alguns procedimentos comuns. Mas, em geral é um assunto não muito discutido e externado pelos arquitetos, daí a dificuldade de entender este processo complexo.

Por ser algo que difícil de ser medido, conceituar ideia é uma tarefa complexa, pois trata de pensamento e seria possível medir um pensamento ou explicar como ele surge? A ideia pode ser considerada como o ponto inicial do processo de projeto, mas como ela surge? Como se trata de algo cognitivo seria possível formular uma explicação de seu surgimento?

Como primeiro entendimento percebe-se que não é possível separar a ideia do processo de criação, pois ela faz parte do mesmo e não se constitui como conceito isolado.

Entender como a ideia surge pode auxiliar no ensino e na prática de projeto, pois a complexidade existente nos procedimentos criativos de arquitetura pode ser amenizada utilizando métodos de controle e planejamento do processo cognitivo. Com isso consegue-se diminuir a

dimensão do problema, ganhando tempo, agilidade e consequentemente qualidade de projeto.

É durante o processo criativo que podem surgir novas ideias e novas possibilidades de resolução do problema. A busca de soluções de projeto é uma fase importante dentro do processo, pois quanto mais ideias surgirem mais perto se estará da solução e maiores são as chances de sucesso no produto final.

1.2. OBJETIVOS

Fazendo parte do foco desta pesquisa e, portanto influenciando a estrutura da dissertação, foram relacionados os seguintes objetivos:

1.2.1. GERAL

Analisar como o repertório pessoal e as imagens referenciais podem influenciar no surgimento da ideia dentro do processo criativo com a aplicação no projeto de interiores.

1.2.2. ESPECÍFICOS

- **Conceituar** ideia e criatividade como um elemento dentro do processo de projeto em arquitetura.
- **Compreender** o papel dos métodos no processo criativo em arquitetura e em design.
- **Comparar** a metodologia usada em projeto de arquitetura e de design.
- **Apresentar** diretrizes para uma metodologia de design de interiores.

1.3. LIMITES DA PESQUISA

Este trabalho terá como limites de pesquisa alguns elementos, como ideia, criatividade, processos criativos. Estas limitações estão relacionadas à fundamentação teórica, pois não seria possível aprofundar todos estes conceitos.

Os objetivos específicos de pesquisa, que se referem aos conceitos de ideia e criatividade estão relacionados a um entendimento dos temas abordados para que se tenha uma compreensão generalizada e

se consiga compreender como estes elementos podem influenciar no processo criativo de arquitetura e de design.

Não é intenção desta pesquisa abordar profundamente estes conceitos, pois neste caso se perderia o foco de estudo que é a ideia no processo criativo de design de interiores. O estudo de alguns conceitos servirá apenas de embasamento teórico para o lançamento de diretrizes para uma metodologia em design de interiores.

A ferramenta de pesquisa aplicada que é citada nos procedimentos metodológicos se limitará ao uso de diretrizes e servirá para validar ou não os conceitos estudados. Os resultados encontrados com a aplicação da ferramenta não terão caráter estatístico ou quantitativo, mas apenas qualitativo.

1.4. PERGUNTA DE PESQUISA

Ao final desta dissertação pretende-se responder a seguinte pergunta que foi o foco da pesquisa: **como o repertório pessoal e as imagens referenciais podem influenciar no surgimento da ideia dentro do processo criativo de design de interiores?**

Respondendo a esta pergunta se poderá compreender como se dá este processo auxiliando a prática e os estudos na área, facilitando o ensino de projeto de arquitetura e design. Além disso, será possível ao final da pesquisa lançar diretrizes para uma proposta de metodologia de projetos em design de interiores.

1.5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A seguir é descrita a metodologia aplicada para o desenvolvimento desta pesquisa.

Esta pesquisa do ponto de vista de sua natureza teve caráter **aplicado**, pois segundo Boaventura (2007) procura gerar conhecimento prático e útil à solução de problemas, neste caso em uma área bastante discutida no meio acadêmico. O projeto de arquitetura e seus processos ainda são vistos como algo nebuloso que não pode ser ensinado por ter uma parcela de subjetividade em seu desenvolvimento.

A interpretação de fenômenos e a atribuição de significados são elementos básicos neste estudo, pois são descartados métodos e técnicas estatísticas, resultando, sob o ponto de vista da forma de abordagem do tema, em uma pesquisa **qualitativa** que segundo Yin (2005) tem como objetivo geral o de expandir e generalizar teorias (generalização

analítica) no lugar de enumerar frequências (generalização estatística). A intenção é promover conhecimento que venha a auxiliar o ensino de projeto nas escolas de arquitetura e design de interiores atualmente. Para Bogdan e Biklen (1994) a pesquisa sob o ponto de vista da abordagem é qualitativa quando o pesquisador tem interesse maior pelo processo do que pelos resultados, e examina os dados de maneira indutiva e privilegia o significado.

Levando em consideração os objetivos da pesquisa, a mesma se qualificou como uma investigação **exploratória**, pois foi determinado um período de pesquisa informal e de certa forma livre para se entender e identificar os fatores que influenciaram a pesquisa, visando proporcionar maior familiaridade com o assunto tornando-o explícito (GIL, 2002).

Segundo os procedimentos técnicos esta pesquisa é **bibliográfica**, pois foi elaborada com base em material já publicado, como livros, artigos de periódicos e publicações disponibilizadas na internet (GIL, 2002). E segundo Ferrari (1982, p. 209) “tem por finalidade conhecer as contribuições científicas que se efetuaram sobre o assunto”.

Para Campos e Martins (2003) este tipo de pesquisa, examina o problema e tenta resolvê-lo ou busca novas fontes de conhecimento, sob o ponto de vista teórico, através de informações publicadas em livros e outras fontes escritas. A pesquisa bibliográfica tem como finalidade descobrir, armazenar e examinar as teorias já existentes sobre um problema ou assunto, utilizando informações obtidas por outros autores.

Cabe aqui ressaltar que uma pesquisa de caráter bibliográfico não significa mera cópia dos conhecimentos. Para Lakatos e Marconi (1990, p.179) “não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizada a ferramenta de **observação**, pois utilizou-se os sentidos na obtenção de dados (SILVA, 2005) e aproveitou-se a experiência docente da pesquisadora. A observação foi do **tipo assistemática e individual** porque não teve planejamento nem controle previamente elaborados e foi realizada pela pesquisadora sem envolver uma equipe (SILVA, 2005). O objetivo destas observações foi de verificar como se dá o processo criativo e de como as ideias surgem como alternativas de solução para os problemas de projeto e assim entender melhor o tema pesquisado, auxiliando inclusive na organização e estruturação da pesquisa. Estas observações foram feitas em disciplinas de projeto, na área de design de interiores durante o primeiro semestre do ano de 2011. As disciplinas observadas

foram: Projeto de Serviços e Projeto de Mobiliário, que fazem parte do quadro curricular do curso superior de Tecnologia em Design de Interiores da Faculdade CESUSC, situada em Florianópolis – SC.

Por fim, para validar os conceitos levantados na pesquisa foi realizado um *workshop* com um grupo de alunos que teve duração de 12h/a. Os dados e observações encontrados neste procedimento auxiliaram no desenvolvimento do pensamento crítico a respeito da metodologia de projeto utilizada atualmente na área de arquitetura e de design de interiores e trouxe subsídios para futuros estudos na área de metodologia de projeto em design de interiores.

1.6. ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Como trabalho científico acadêmico, a estruturação deste trabalho foi composta de elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais, conforme estabelecido pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

Nos elementos textuais foi onde aconteceu o desenvolvimento propriamente da dissertação.

Desta forma, a presente pesquisa foi estruturada em quatro capítulos que são descritos a seguir:

Capítulo 1 – teve caráter introdutório porque procurou contextualizar o tema de pesquisa. Logo após, descreveu o objetivo geral e os objetivos específicos, apresentou e justificou a importância do estudo, descreveu a metodologia utilizada na pesquisa e apresentou a estrutura do trabalho. O objetivo deste capítulo foi de apresentar as informações iniciais sobre a pesquisa.

Capítulo 2 – apresentou o estudo feito na área, ou seja, a fundamentação teórica, mostrando e esclarecendo como o tema foi tratado na literatura disponível existente e como este foi pesquisado ao longo do trabalho. Os conceitos explorados neste capítulo inicialmente foram ideia, criatividade, processo criativo na arquitetura, processo criativo no design e por último, a ideia no processo criativo de arquitetura. Seu objetivo foi apresentar o que existe de conhecimento na área da pesquisa e servir de embasamento teórico para o desenvolvimento da mesma.

Capítulo 3 – apresentou a ferramenta de coleta de dados: o *workshop* relacionando-a com os objetivos da pesquisa e com o levantamento bibliográfico. Descreveu todo o seu planejamento, forma de aplicação, tempo de desenvolvimento e etapas. Além disso,

descreveu as atividades que seriam executadas em cada etapa e a forma como foram aplicadas. Também foram apresentadas as análises da aplicação de cada etapa do *workshop*. O objetivo deste capítulo foi de apresentar as informações detalhadas sobre o *workshop* e sua aplicação.

Capítulo 4 – apresentou as considerações finais, onde os conceitos aqui estudados e levantados foram relacionados com os resultados da aplicação da ferramenta descrita no capítulo anterior. Além disso, apresentou algumas diretrizes para uma possível metodologia projetual para design de interiores. Portanto, expôs as análises conclusivas e as sugestões e contribuições para trabalhos futuros. O objetivo deste capítulo foi de apresentar os aspectos conclusivos desta pesquisa.

Como elementos pós-textuais apresentaram-se as referências da pesquisa e os anexos.

2. IDEIA, CRIATIVIDADE E PROCESSO CRIATIVO

2.1. GERAÇÃO DE IDEIAS

Segundo Kotler (2004) todo processo criativo, seja de design ou de arquitetura, começa na busca de ideias. Ideia basicamente é a representação mental de algo concreto, abstrato ou quimérico; também é conhecimento, informação, noção; ou ainda intenção, plano, propósito, desígnio. Ao citar “representação mental de algo concreto” encontram-se as duas fases do processo criativo: a subjetiva (mental) e a objetiva (concreto).

A primeira ferramenta que se tem notícia para auxiliar o desenvolvimento de ideias veio com Platão e Aristóteles no século IV – a.C, chamada de Associação de Ideias a busca de saídas de ‘dentro da caixa’ do ‘labirinto mental’ tem mais de 2300 anos. Com esta técnica foram lançadas as primeiras ‘leis’ na associação de ideias, que foram denominadas da seguinte forma: contiguidade, semelhança e contraste (SANTO, 2007).

Na explicação de Santo (2007, p. 1) na contiguidade está a proximidade das ideias, como sequência e usada como causa e efeito. A semelhança significa similaridade entre as ideias, como fatores comuns e é usada nas metáforas. E por fim, o contraste que quer dizer antônimo, contrário, que são as ideias inversas que valorizam as ironias e o humor.

No século XX, os estudos na área voltaram com Alex Osborn quando criou o *brainstorming*, uma técnica que consiste, em linhas bem gerais, o lançamento de ideias para a solução de um problema, sem censura, livremente, com a intenção de utilizar o hemisfério direito do cérebro, responsável pelo lado intuitivo, imaginativo e associativo, para encontrar respostas para a questão ou problema levantado (SANTO, 2007).

A técnica do *brainstorming* é usada também no campo da arquitetura, mas principalmente do design. No Brasil também é conhecida como Tempestade de ideias e é ensinada em vários cursos de graduação. Foi publicada em 1953 nos Estados Unidos no livro de Alex Osborn¹. Trata-se de uma técnica que deve ser aplicada em grupo que preferencialmente tenha as seguintes características: críticas não são permitidas nem mesmo de origem facial; não é estipulada uma

¹ O Poder Criador da Mente – Princípios e Processos do Pensamento Criador e do Brainstorming. São Paulo: Editora Ibrasa, 4 ed. 1975.

quantidade limite de ideias; ideal é que se tenha de 4 (quatro) a 8 (oito) participantes; as ideias devem ser registradas e anotadas; o ambiente deve ser isento de qualquer tipo de distração; não há limite de tempo; o tema deve ser escolhido atentamente; os participantes podem desempenhar as mais variadas funções dentro do grupo (SANTO, 2007, p. 8).

Quando a sessão acaba analisam-se as ideias e as relações entre as mesmas. Osborn (1975) sugere agrupá-las seguindo as leis da Associação de Ideias de Platão e Aristóteles, citada anteriormente, pois “o verdadeiro processo de relacionamento entre os fatos e impressões é quase função automática do poder associativo” (OSBORN, 1975, p. 126 - 127).

Desde Alex Osborn as pesquisas avançaram muito e hoje existem diversas e variadas ferramentas que auxiliam o indivíduo na geração de ideias, com o objetivo de pensar diferente e ser inovador. Segundo Santo (2007, p. 01) atualmente:

Buscam-se métodos de arejar os pensamentos com novos enfoques, de modo a se obter inesperadas e valiosas respostas que possam ser aproveitadas para a produção de inovações.

As ideias devem ter como objetivo principal a prevenção de não conformidades, a solução de problemas e a geração de novidades que criem uma posição única na mente de quem vai utilizar aquele produto (KILIAN, 2005, p. 87). Para Abreu (2001, p. 73):

Uma ideia promissora e interessante é condição necessária, mas não suficiente para lançar, construir e eventualmente colher frutos de um novo empreendimento [...] sempre é importante lembrar que ideias são inúteis a não ser que sejam usadas.

Uma ideia para ser boa e interessante deve ser original. Para Boden (1999, p.84) “uma ideia meramente original é aquela que pode ser descrita e/ou produzida pelo mesmo conjunto de regras gerativas que produz outras ideias conhecidas”.

Já para Johnson (2011, p. 24) as “boas ideias podem não querer ser livres, mas querem se conectar, se fundir, se recombinar. Querem reinventar transpondo fronteiras conceituais. Querem tanto se completar

umas às outras quanto competir.” O autor diz ainda que há uma tendência natural de:

Romantizar inovações revolucionárias, imaginando ideias de grande importância que transcendem seus ambientes, uma mente talentosa que de algum modo enxerga além dos detritos das velhas ideias e da tradição engessada. Mas as ideias são trabalho de bricolagem; são fabricadas a partir de detritos. Tomamos as ideias que herdamos ou com que deparamos e as ajeitamos numa nova forma (JOHNSON, 2011, p.28).

De Bono (2002) também acredita que as boas ideias não podem surgir “enquanto os ingredientes básicos não forem reunidos de uma só vez, de uma forma especial, na mente do homem” (DE BONO, 2002, p. 16). Para ele um “grande número de ideias novas surge quando novas informações, reunidas através de observações ou de experiência, forcem uma reavaliação das velhas ideias” (DE BONO, 2002 p. 15). Mas, alerta que essas novas informações que surgem podem ser uma barreira inibindo a geração de ideias originais. Isto porque muitas vezes elas estão baseadas em teorias e ideias ultrapassadas, velhas (DE BONO, 2002).

Gerar novas ideias é possível quando se tem um comportamento

Criativo, especulativo, curioso, cheio de suposições e hipóteses, indo ao encontro de um pensamento lateral [...]. É necessário considerar coisas não pensadas anteriormente e ter um comportamento rebelde e inovador (KILIAN, 2005, p. 88).

Para se ter ideias originais é necessário ser criativo, e para Goleman (2009) um feito criativo, depende das características mentais do indivíduo e da decisão dele mesmo de mergulhar natural e espontaneamente no problema a ser resolvido. Uma pessoa que é criativa geralmente caminha no sentido contrário da maioria porque gosta do oposto e de descobrir ideias novas.

A geração de ideias é o centro do processo criativo (Baxter, 1998), sendo uma de suas etapas. É neste ponto que surgem as soluções para o problema em questão e existem várias técnicas que auxiliam neste processo para estimular a criatividade. Para Boden (1999, p. 81) criatividade é a “combinação original de ideias conhecidas.” Sendo

assim, se para gerar ideias com mais facilidade e agilidade é necessário ter uma mente criativa, é fundamental se entender o conceito de criatividade para usar de ferramentas que possam estimulá-la.

2.2. CRIATIVIDADE

A criatividade pode ser considerada como a qualidade ou característica de quem ou do que é criativo; pode ser também inventividade, inteligência e talento, natos ou adquiridos, para criar, inventar, inovar, quer no campo artístico, quer no científico. Ao citar “natos ou adquiridos” percebe-se que a criatividade pode ser alcançada e não é fruto apenas de alguns seres com capacidade inventiva superior.

A criatividade é algo inerente ao ser humano. Desde muito tempo o homem se mostra criador relacionando e formando coisas (OSTROWER, 1987). E esta natureza criativa é formada dentro do contexto cultural, daí a importância do repertório pessoal adquirido ao longo da vida. Criar significa dar forma a alguma coisa, por isso quando se cria se ordena e se configura algo.

Para Duailibi e Simonsen (1990, p. 13) “criatividade significa o ato de dar existência a algo novo, único e original, porém com um objetivo” e que ainda é “a capacidade de formar mentalmente ideias, imagens e coisas não presentes ou dar existência a algo novo [...]” (DUAILIBI e SIMONSEN, 1990, p. 15).

Alencar (2000, p. 07) também concorda com este pensamento quando fala das habilidades da criatividade para ele o “pensamento criativo caracteriza-se pela produção de muitas ideias, especialmente ideias novas e originais.” Estas habilidades seriam fluência, flexibilidade e originalidade. A fluência está relacionada ao número de ideias produzidas para um determinado problema. A flexibilidade é a quantidade de categorias que estas ideias podem se encaixar. E a originalidade são as respostas raras, diferentes da maioria apresentada (ALENCAR, 2000).

A originalidade está presente também nos conceitos de Predebon (2001, p. 52) quando diz que “navegando melhor fora da lógica podemos exercer melhor nossa criatividade”.

Já segundo os conceitos de Ostrower (1987, p. 09):

Criar é, basicamente, formar. É poder dar forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo da atividade, trata-se, nesse ‘novo’, de novas coerências que se estabelecem para a mente

humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender, e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.

Afirma ainda que como o ato de criar é intencional, não existem condições fora da intencionalidade de se avaliar situações ou coerências novas. E por isso toda criação humana é revelada por critérios que foram organizados através de escolhas e alternativas (OSTROWER, 1987).

Para Alencar (1996) a criatividade está relacionada com os processos de pensamento, que tem como objetivo criar novos produtos que atendam as necessidades exigidas. Ela ainda completa dizendo que:

O critério fundamental é que o produto seja novo pelo menos para o indivíduo que o gerou. Mas, há ainda um outro critério. Este diz respeito à necessidade de que o produto seja considerado adequado às demandas da situação ou reconhecido como de valor na sociedade onde o indivíduo vive (ALENCAR, 1996, p. 15).

No ato de criar são manuseados símbolos ou objetos externos que irão gerar um evento incomum para o ser humano ou para seu meio. Sendo assim todo conceito de criatividade inclui como elemento principal a novidade (KNELLER, 1978).

Para Gomes (2011) a criatividade não pode ser ensinada por se referir

A inventividade e a engenhosidade dos indivíduos na resolução de problemas ligados à vida e às atividades humanas. Por ser um processo natural, regido por leis e fenômenos imprevisíveis, não pode ser ensinada (GOMES, 2011, p.1).

Porém este mesmo autor acredita que existem aspectos próprios da criatividade que podem ser treinados e assim levar a geração da ideia e das soluções originais. Isso porque é na resolução de um problema que a ideia é exercitada, surgindo sempre diante de uma dificuldade concreta que precisa de solução (GOMES, 2011).

Existem psicólogos que afirmam que a criatividade pode ser estimulada e que todos podem ser criativos desde que se esforcem.

Nesta linha de pensamento entende-se que todo ser humano é criativo, pode ser que alguns em maior grau e outros em menor, mas todos possuem este talento, é preciso então estimulá-lo (BAXTER, 1998).

Vendo desta forma o esforço no ato de criar tem papel fundamental sendo um elemento importante na estimulação da criatividade. E mesmo que o talento nato de uma pessoa não aumente com o passar dos anos, a criatividade pode aumentar se dedicamos grande esforço para alcançá-la (OSBORN, 1975).

Uma frase já bem conhecida dita por Thomas Edison² diz que “a criatividade é 1% de inspiração e 99% de transpiração”. Esta afirmação é muito verdadeira no campo da arquitetura e do design, pois demonstra que todo o esforço investido em estudos e pesquisas para se encontrar soluções para determinado problema forma a base da criação. Quanto mais alternativas de soluções forem exploradas mais perto se está da resolução do problema.

Para Baxter (1998, p. 04) “de cada 10 ideias resulta apenas um produto de sucesso. A criatividade deve ter, então, liberdade para gerar ideias em grande quantidade, para se aproveitar 10% delas”.

Segundo Funk (2010, p. 64) o que vale é a quantidade de ideias geradas, boas ou ruins, pois:

A capacidade criativa de uma pessoa é medida pela quantidade de ideias que foram rejeitadas. Apostar em apenas uma ideia pode ser arriscado, esta ideia pode ser boa ou não e o sucesso vai depender da sorte ou acaso. Quando se seleciona uma ideia entre dez, a probabilidade de dar certo é muito maior, ou seja, maiores são as chances para uma boa solução.

Existem também estudos científicos que tentam descobrir como a criatividade funciona dentro do cérebro humano. Sperry³ definiu as características dos hemisférios cerebrais direito e esquerdo. O direito é o lado intuitivo, imaginativo e associativo. E o esquerdo é o hemisfério prático, lógico e seletivo. Segundo seus estudos o processo criativo tem duas fases: a divergente do lado direito e a convergente do lado

² Thomas Edison: norte americano (1847 – 1931) foi inventor, cientista e empresário. Inventor da lâmpada elétrica incandescente.

³ Roger W. Sperry ganhador do Prêmio Nobel de Medicina e Fisiologia em 1981 por suas descobertas sobre especialização funcional dos hemisférios cerebrais nas décadas de 1950 e 1960.

esquerdo. Na fase do hemisfério direito as ideias surgem sem seleção ou censura, afloram livremente e nada é descartado, neste momento há uma intensa atividade. Na fase do lado esquerdo que é a convergente ocorre a seleção das ideias através do pensamento prático procurando encontrar a melhor solução para o problema em questão (CERVANTES, 2009).

Como o processo criativo acontece em um período determinado, alguns estudiosos acreditam que é possível organizá-lo em estágios (KNELLER, 1978). Estes estágios são denominados e relacionados da seguinte forma: primeira apreensão, orientação, preparação, análise, ideação, incubação, iluminação, síntese, avaliação e verificação. Mas, para outros pesquisadores estes estágios não ocorrem sempre na mesma sequência, podendo inclusive ter alguns deles retirados do processo. Até porque na prática nem sempre é possível seguir com rigor estas fases e cada profissional as ajusta de acordo com suas necessidades e perfil de trabalho (OSBORN, 1975).

A criatividade é uma etapa deste processo e ocorre no estágio chamado iluminação, porque é neste ponto que se descobre que as ideias foram geradas ou que se encontrou a solução do problema. É nesta fase que se vislumbra a resolução da questão levantada (CERVANTES, 2009).

Para se criar algo ou para ser criativo é necessário muito esforço, estudo e pesquisa, pois “ter uma ideia imediata e supor que a mesma possa ser a solução do problema, como uma força mágica que aparece sem esforço [...] pode colocar em risco o sucesso do projeto” (FUNK, 2010, p.66).

A utilização de técnicas ou ferramentas para auxiliarem no processo criativo faz emergir novas possibilidades e alternativas trazendo novas soluções e novos olhares sobre o problema que está sendo investigado, isso até antes mesmo de se chegar a solução definitiva. A criatividade pode ser uma destas ferramentas, que segundo Kilian (2005, p. 98) serve:

Para se buscar maneiras de fazer mais com menos, de reduzir custos, de simplificar processos e sistemas, de aumentar lucratividade, de encontrar novos usos para produtos, de encontrar novos segmentos de mercado, de desenvolver novos produtos e muito mais.

Um dos conselhos básicos que Baxter (1998, p. 05) sugere para o processo de criação é “seja criativo. Gere muitas ideias para que possa

selecionar a melhor. Não se intimide em apresentar ideias que possam ser consideradas inviáveis numa etapa posterior”.

Para Kilian (2005, p. 98) todos podem ser criativos e tem capacidade para isso, porque “somos criativos por definição, por construção. Sendo potencialmente criativos, talvez as únicas coisas que nos impeçam de criar mais, seja não acreditar nessa possibilidade ou simplesmente não ter um motivo ou desejo para fazer isso”.

O processo criativo pode ser também considerado em três etapas: na primeira surge a ideia, na segunda se analisa a mesma para saber se realmente é uma boa ideia para o problema e a terceira que é a fase de venda da ideia. Esta última é considerada fundamental, pois quando se tem uma solução criativa muitos não aceitam a mesma tão fácil e rapidamente (PUNSET, 2000).

Dentro do processo de projeto a criatividade deve ser estimulada para se conseguir gerar novas ideias, levando a solução do problema. Portanto, entender o processo criativo na arquitetura e no design poderá auxiliar no desenvolvimento de cada etapa, conseguindo agilidade e eficiência nos resultados de projeto.

2.3. PROCESSO CRIATIVO NA ARQUITETURA

A palavra método significa procedimento, técnica ou meio de fazer alguma coisa, especialmente de acordo com um plano; processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, apresentação; ordem, lógica ou sistema que regula uma determinada atividade; meio, recurso, forma.

Gomez (2004) apresenta uma definição para metodologia bem interessante que soma método, técnica e ferramenta e todos estes elementos levam em consideração o bom senso de quem os utiliza (Fig. 1). Nesta “fórmula” o método consiste em como será desenvolvido o projeto, o caminho que se deve percorrer e os procedimentos que serão adotados. Já as técnicas são os instrumentos que serão usados para solucionar o problema. E as ferramentas são os instrumentos físicos e conceituais que serão adotados.

Figura 1: equação da metodologia.

Metodologia = (métodos + técnicas + ferramentas) bom senso

Fonte: Gomez, 2004, p. 31

O que existe de diferente nesta explicação sobre metodologia é o fato de considerar o bom senso dentro do processo. Para Matos (2010, p. 63) “ele é o responsável pelas adaptações necessárias e realizadas nos diversos processos que se adaptam a uma pessoa ou grupo de trabalho.” Munari (1998) também concorda que não existe um método fechado, definitivo e absoluto, e que justamente por isso, deve ser alterado, modificado se por ventura sejam encontrados diferentes valores e objetivos que melhorem o processo metodológico.

Já para Bunge (1980, p. 19) “um método é um procedimento regular, explícito e possível de ser repetido para conseguir-se alguma coisa, seja material ou conceptual”. Ou seja, é a forma de proceder ao longo de um caminho para se alcançar um determinado objetivo (do grego *meta* = ao longo + *hodos* = caminho).

O processo criativo, ou seja, o ato de criar, segundo Almeida (2001) é a aplicação intencional da criatividade. Neste processo cada pessoa envolvida desenvolve a sua capacidade baseada nas experiências vivenciadas durante sua vida profissional ou pessoal. Por isso o repertório adquirido pelo indivíduo deve ser considerado neste processo, porque é claro que existem pessoas mais criativas que outras, mas isso demonstra que um pouco da criatividade e da inteligência da pessoa depende do meio em que ela vive e viveu (MATOS, 2010).

Essa relação que cada um faz com o que já vivenciou é que faz a diferença no momento da resolução do problema. Segundo Malard (2006) nossa capacidade de fazer relações mentais é que nos fará resolver de forma satisfatória ou não um problema.

O seu valor artístico (sua qualidade) não depende da habilidade da pessoa – do artista – no manejo das técnicas e dos materiais com que descreve o pensamento (que é imagem da semelhança), mas do próprio pensamento, isto é, da relação de semelhança que o artista consegue estabelecer com as coisas que o mundo lhe oferece (MALARD, 2006, p. 20).

Na criação arquitetônica, durante seu processo, o arquiteto precisa ter o conhecimento do espaço que ele quer criar, por isso nesta fase as informações que ele já possui, baseadas em suas experiências pessoais ao longo do tempo irão incorporar em sua mente e pelos sentidos da percepção. Junto com a memória serão feitas associações imaginárias que poderão levar a solução de projeto. Daí a importância

do repertório pessoal como elemento que auxilia na busca de ideia para o problema em questão, a partir do estabelecimento de relações de semelhança (MATOS, 2010).

O processo de projeto trouxe um avanço fundamental sobre a forma de trabalho artesanal, onde não se tem um projeto. O próprio artesão utiliza a tentativa e erro como ferramenta diretamente sobre o objeto que está sendo feito. Já no processo de criação de arquitetura sempre existe a opção de voltar atrás, de recorrer a solução anterior, quando a utilizada não dá certo (STROETER, 1986).

O método de projeto utilizando desenhos provocou uma distinção entre o pensar e o fazer, ou seja, entre concepção e produção. (STROETER, 1986, p. 148). Isto trouxe uma série de vantagens como tornar viável a divisão de trabalho por especialização, oportunizar o trabalho simultâneo de diversos especialistas e aumentar a velocidade de reprodução do objeto a ser construído. Porém, com o avanço das técnicas construtivas e com a evolução da ciência, o aumento da complexidade e da quantidade de questões que devem ser solucionadas com um projeto atualmente, aumentou consideravelmente, exigindo uma nova formulação dos métodos de projeto com a utilização dos modelos (virtuais ou físicos) além do desenho propriamente dito (STROETER, 1986).

Entre os profissionais e os docentes o processo criativo de arquitetura não possui métodos rígidos ou padronizados, mas existem alguns procedimentos que são comuns. Por estar situado em uma área entre a arte e a ciência é difícil responder às questões de projeto que não são exatamente definidas sem abordar diversas áreas (DÜLGEROGLU, 1999).

Várias disciplinas, como projeto de sistemas, logísticas, planejamento e engenharia influenciaram e ainda influenciam o estudo do processo de projeto em arquitetura. E “como em arquitetura não há lei nem teoria rigorosa, é importante o conhecimento das áreas comuns para a complementação do aporte teórico no contexto metodológico” (MATOS, 2010, p. 64).

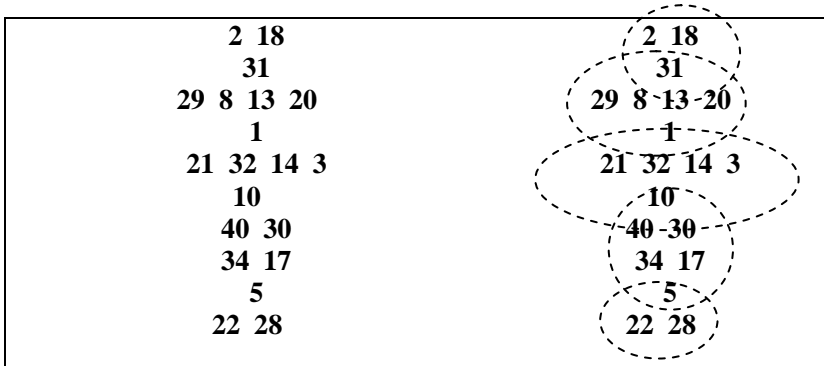
Foi a partir dos anos de 1950 que esse assunto começou a ter maior relevância e importância, por parte de profissionais, estudiosos e professores. Mas, foi em 1962 que o assunto foi formalmente lançado e começou a se materializar com a realização de um seminário fundamental e para muitos, fundador da ideia: Conferência em Métodos Sistemáticos e Intuitivos na Engenharia, Desenho Industrial, Arquitetura e Comunicações (*The Conference on Systematic and Intuitive Methods in Engineering, Industrial Design, Architecture and Communications*)

que foi realizada em Londres e organizada por Joseph Christopher Jones. Este momento foi de grande importância para a história do estudo dos métodos de projeto, porque reuniu pessoas importantes para o desenvolvimento das pesquisas, além de destacar, o que até então estava somente na mente de alguns estudiosos: a necessidade de compreender melhor os processos de projetos e de formalizar métodos claros para os mesmos (OLIVEIRA; PINTO, 2009).

A partir desta conferência os estudos na área de métodos de projeto evoluíram muito e expandiram-se em pesquisas nas mais diversas áreas como: aeronáutica, engenharia, planejamento urbano, arquitetura, eletricidade, indústria automobilística, psicologia e artes plásticas. Herbert Simon, um dos participantes do encontro chegou a conceituar estas novas pesquisas de “ciência do artificial” e escreveu um livro sobre o tema inclusive, onde ele propõe a aplicação desta ciência na economia, na engenharia e em outras áreas onde o projeto é o tema principal.

Outro nome importante na discussão desse tema foi Christopher Alexander que com *Notes on the Synthesis of Form* (1964, p. 15-45), causou grande impacto em professores e estudantes com suas palavras-chave no processo de projeto: atomística e ajustagem. Considerando que todas as coisas materiais do universo são formadas por elementos básicos que são os átomos, assim também os edifícios poderiam ser reduzidos a blocos mais simples e as soluções de projeto seriam então a combinação ideal destes elementos. O termo ajustagem descrevia a montagem das partes “atomizadas” para atender as necessidades exigidas pelo projeto, com o objetivo de desenvolver uma hierarquia ideal de combinações entre exigências e soluções físicas. Mais tarde Alexander aprimorou seus estudos e em parceria com Chermayeff em *Community and Privacy* (1963, p. 145) descreveu um processo de procura de combinações entre grupos de exigências que chamou de “constelações” (Fig. 2) com o objetivo de desenvolver uma hierarquia ideal e adequada de harmonia entre exigências e soluções físicas.

Figura 2: caos aparente: Problema não estruturado e Constelação: Problema estruturado.



Fonte: a autora, 2011.

Essa figura demonstra que o que pode parecer um verdadeiro caos sem solução (coluna da esquerda) quando organizado através de uma hierarquia ideal apresenta-se como um problema estruturado e passível de solução (coluna da direita).

A década de 1960 foi realmente importante na área de estudos e pesquisas em métodos projetuais. Além daquele primeiro encontro em Londres outros dois congressos aconteceram. Em Portsmouth, 1967 ocorre o *Design Methods in Architecture Symposium* organizado por Geoffrey Broadbent e Antony Ward onde se discute a mudança do papel do projetista na sociedade. Já em 1968 é realizado o terceiro congresso no MIT, desta vez organizado por um grupo de trabalho recém-formado designado DMG - Design Methods Groups que também editava uma revista de mesmo nome. Neste encontro se configurou o que mais tarde foi chamado de primeira geração do Movimento dos Métodos.

Já na década de 70, Jones com *Design Methods* (1972, p. xii) trouxe para o processo de projeto um estudo de métodos que pudessem melhorar sua qualidade.

A falta de uma metodologia específica de projeto é algo bastante discutido atualmente nas escolas de arquitetura e refletida na prática profissional. Talvez pelo fato de o processo de projeto envolver práticas subjetivas e objetivas, incluindo o repertório de cada arquiteto, dificulte o desenvolvimento de uma metodologia projetual adequada a todas as situações arquitetônicas. Isso porque o processo de projeto e também a criatividade estão diretamente associados à experiência do indivíduo. Matos (2010, p. 55) esclarece isso dizendo que “quanto maior o *a priori* mais desenvolvida será a criatividade do projetista e a compreensão do projeto pelo usuário”.

Além disso, o projeto de arquitetura e conseqüentemente, seu processo, encontram-se entre arte e ciência, e quando este processo se enquadra no campo da arte ele se torna único, porque além de ter como objetivo resolver um problema de uso específico também deve servir ao espírito de quem desfrutará deste resultado (STROETER, 1986, p. 35). Considerar que o processo criativo é semelhante ao ato de criação artística em geral faz com que este tenha uma natureza bem peculiar, onde prevalecem conceitos subjetivos como, talento, inspiração e imaginação.

Costa (1962, p. 111) tem um conceito bastante semelhante e conhecido quando diz que:

A arquitetura – apesar da sua complexidade atual de realização – ainda continua sendo, como no passado, fundamentalmente, arte plástica. Arte plástica porque, desde a germinação do projeto até a conclusão da obra realizada, o sentimento é seguidamente chamado a intervir, a fim de escolher livremente – dentro dos limites extremos determinados pelo cálculo, preconizados pela técnica, condicionados pelo meio ou impostos pelo programa – a forma plástica adequada.

Por ser um processo, na maioria das vezes, informal, individual ou pertencente a determinada escola estética, a tarefa de enquadrá-lo em alguma metodologia específica se torna bastante difícil (KOWALTOWSKI; LABAKI, 1993).

Gomez (2004) acredita que o processo de projeto deve ser algo individual, pois para ele o método ideal é aquele que o próprio projetista constrói, e por isso, defende a importância do embasamento teórico durante a etapa acadêmica de formação. Completa dizendo que cada projetista:

Deve, para melhorar o fluxo e o resultado final, organizar o seu próprio método de projeto, porém, este sempre estará relacionado ou, no mínimo, embasado em metodologias tradicionais que já foram testadas e aprovadas pelo mercado (GOMEZ, 2004, p.33).

Um exemplo é a metodologia adotada pelo arquiteto Oscar Niemeyer que é baseada na ideia, ou como ele identifica: partido

arquitetônico. Quando desenha algo, sempre elabora um pequeno texto explicativo, pois para ele se não existem argumentos para explicar aquela ideia, significa que a solução não está satisfatória. Seu método de trabalhar sempre com desenhos em pequena escala, tem como objetivo ver o problema de forma global, sem assim se perder em detalhes pequenos (NIEMEYER, 1984, p. 29).

Por outro lado, um método de projeto facilita a prática projetual, organiza os procedimentos e viabiliza a compatibilização das equipes multidisciplinares tão comuns na arquitetura. O processo de projeto (Fig. 3) de maneira geral pode ser dividido em três partes; sendo “um estado inicial, um método ou processo de transformação e um estado futuro imaginado” (SNYDER e CATANESE, 1984, p. 160).

Figura 3: O processo de projeto: do real para o imaginado.



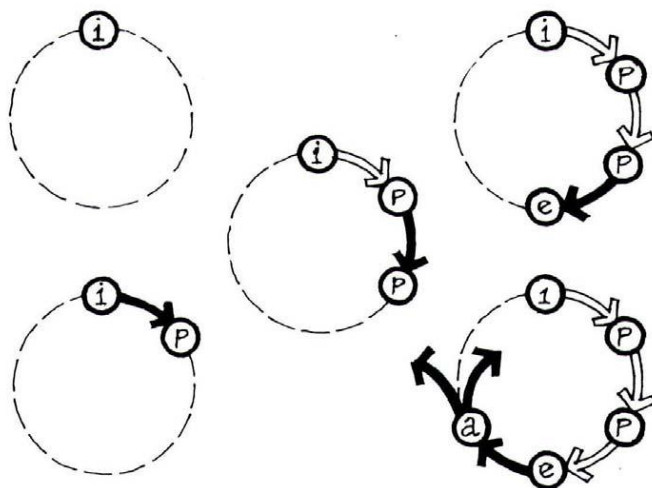
Fonte: a autora, 2011, a partir de Snyder e Catanese (1984).

Considerando o projetar como um processo que inicia com um problema e vai se desenvolvendo em direção a uma solução e sendo este processo mental, é difícil obedecer a um sistema sequencial rígido de ordenação das tarefas. O que ocorre atualmente é que cada profissional desenvolve sua própria maneira de projetar, sua metodologia de projeto. Mais uma vez considera-se o individual, o subjetivo, o pessoal variando de acordo com a história e o repertório de cada indivíduo. O objetivo no processo é o mesmo, ou seja, onde se quer chegar, mas como chegar, é que seria o ponto variável. Snyder e Catanese (1984, p. 165) ilustram isso quando afirmam que “a descrição do processo de projeto como indo do estado inicial para um estado futuro imaginado não explica completamente as atividades elaboradas ao longo do caminho”. Gasperini (1998, p. 07) diz que “o único recurso metodológico que é constante no processo de transferência da ideia para o plano da realização é o Projeto”.

Snyder e Catanese (1984) também classificam o processo projetual em cinco etapas (Fig. 4), que podem facilitar o entendimento de uma metodologia de projeto. São elas: iniciação, preparação, confecção da proposta, avaliação e ação. Na etapa de iniciação o problema é reconhecido e identificado. Na etapa de preparação acontece

a coleta e análise de dados referentes ao problema levantado. A etapa de confecção da proposta é a síntese de vários aspectos que irão gerar as ideias. Na etapa de avaliação faz-se a comparação das propostas com a programação previamente elaborada. E na etapa de ação a ideia gerada é implantada.

Figura 4: As etapas do processo de projeto segundo Snyder e Catanese (1984): Iniciação, Preparação, Confecção da Proposta, Avaliação e Ação.



Fonte: Snyder; Catanese, 1984, p. 166.

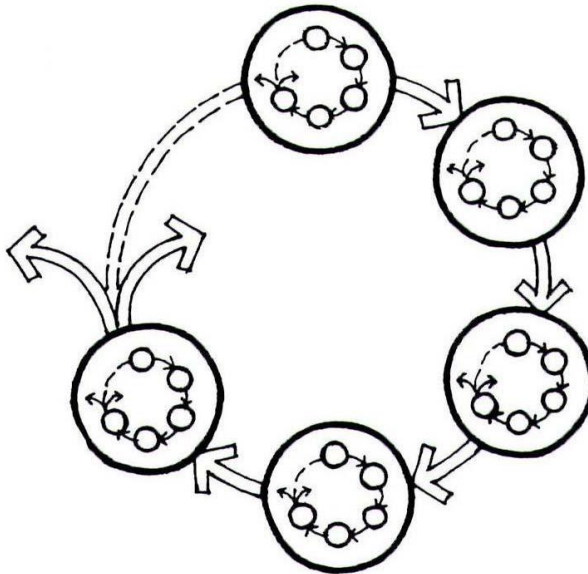
Estas etapas, embora possam ser seguidas por muitos profissionais, seguem de maneira bem particular, ou seja, mesmo utilizando uma metodologia específica, cada arquiteto, dentro de seu contexto, desenvolve aqueles passos à sua maneira, quase desenvolvendo uma metodologia particular. Segundo Baxter (1998), alguns projetistas e designers não aceitam muito bem uma divisão fechada e absoluta de etapas de projeto, afirmando que:

O processo, na prática, não segue uma sequência linear, tendendo a ser caótico. A mente humana explora algumas ideias no nível conceitual enquanto, ao mesmo tempo, está pensando em detalhes de outras. As ideias surgem aleatoriamente, de várias maneiras. Não é possível delimitá-las em etapas pré-definidas. Até chegar

ao projeto final, as ideias foram e voltaram diversas vezes, num processo iterativo (BAXTER, 1998, p. 19).

E mais uma vez o repertório pessoal interfere no processo projetual. Snyder e Catanese (1984) citam alguns procedimentos comuns nestes casos particulares: o processo cíclico e o processo iterativo. O arquiteto após passar rapidamente pelas cinco etapas elabora uma série de estudos preliminares para focar mais o propósito do projeto e as necessidades do cliente. Isto seria o *feedback* onde, de forma cíclica (Fig. 5) também, se reconsidera a informação existente na medida que o projeto progride (SNYDER; CATANESE, 1984).

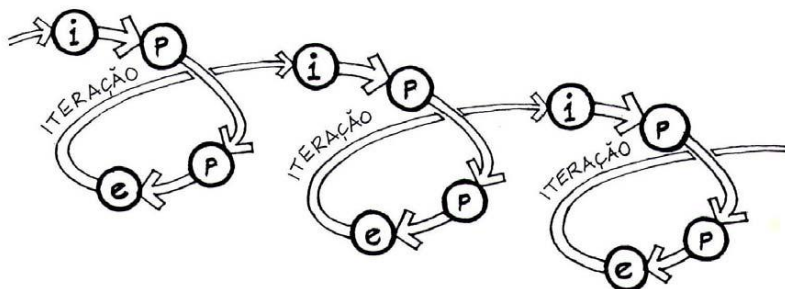
Figura 5: Esquema do processo cíclico segundo Snyder e Catanese (1984).



Fonte: Snyder; Catanese, 1984, p. 170.

Já o processo iterativo (Fig.6) é o processo de projeto que repete o ciclo determinadas vezes até chegar a síntese mais sofisticada. São realizados de forma não-linear passando por vários refinamentos (SNYDER; CATANESE, 1984).

Figura 6: Esquema do processo iterativo segundo Snyder e Catanese (1984).



Fonte: Snyder; Catanese, 1984, p. 170.

Mahfuz (1995, p. 22) também colabora na busca de uma metodologia projetual definindo como uma fase analítica (etapa preliminar) que tem por objetivo a definição do problema através da análise das informações referentes a quatro imperativos de projeto: necessidades pragmáticas, herança cultural, características climáticas e do sítio e os recursos materiais disponíveis. É a fase que lida com os aspectos objetivos do problema. Para ele o processo de projeto começa realmente quando acontece a interpretação e a organização das informações seguindo uma ordem de prioridades definida pelo arquiteto. Essa interpretação pode acontecer de duas maneiras: uma mais simples, onde as informações são apenas transformadas e estruturadas e uma mais complexa, onde o programa é interpretado, incluindo um fator extra que ajuda na personalização do programa, sendo este fator extra, relacionado com o repertório de cada profissional.

Já Silva (1998) acha necessário propor um modelo teórico que possa ser aplicável ao processo projetual, pois para ele o projeto arquitetônico é “uma proposta de solução para um particular problema de organização do entorno humano, através de uma determinada forma construtível bem como a descrição desta forma e as prescrições para sua execução”. (SILVA, 1998, p. 57).

Para Silva (1998, p. 57) este processo se desenvolve seguindo cinco fases que ele mesmo define como entidades:

A primeira é o particular problema de organização do entorno humano, sinteticamente traduzido no programa; a segunda é a proposta de solução; a terceira é a forma construtível, eventualmente convertida em obra; a quarta é a descrição desta

forma; e a quinta é o conjunto de prescrições para sua execução. (SILVA, 1998, p.57).

Silva (1998) apresenta quatro modelos teóricos do processo de projeto como possíveis de desenvolvimento, mas ressalta que a palavra modelo é empregada neste contexto na sua definição científica, ou seja, como “certa modalidade de representação da realidade, através da manipulação de um reduzido número de variáveis mais significativas e da abstração daquelas que, para efeito de demonstração, podem ser negligenciadas”. (SILVA, 1998, p. 57).

Os modelos apresentados a seguir são conceituados por Silva. (1998).

No primeiro modelo o projetista identifica os requisitos a serem atendidos, mas ainda não sabe quais são os aspectos formais que serão capazes de atender satisfatoriamente as necessidades. Neste modelo o campo das formas como a solução do problema é um local a ser explorado.

Já no segundo modelo existe uma relação imediata de correspondência entre os requisitos de projeto levantados e a solução formal que será adotada. Essa situação seria a ideal, pois significa a inexistência de problemas de decisão, mas é uma situação bastante rara.

No terceiro modelo existe a relação entre os requisitos e as formas, mas estas são apresentadas através de várias alternativas possíveis para o mesmo problema, ou seja, para cada requisito existe um conjunto de hipóteses que merecem destaque e consideração.

E por último, no quarto modelo, a escolha e ligação de um requisito com cada aspecto formal é o objetivo real do processo de projeto, seguindo critérios de avaliação coerentes com o programa.

Com o objetivo de esclarecer ainda o conceito de modelo, pode-se citar o projeto arquitetônico como um exemplo clássico, pois representa através de uma linguagem gráfica convencional, um objeto real ou que pode ser realizado. Para Stroeter (1986, p. 146) na arquitetura, o método de projeto mais conhecido e mais utilizado é o do desenho, onde o arquiteto desenha em escala o que está imaginando como solução para o problema levantado. Neste caso

O arquiteto pensa desenhando, sente desenhando, desenha sentindo, descobre desenhando, desenha descobrindo, constrói desenhando. Molda as ideias no papel. O desenho é, em essência, a

linguagem que usa para conversar consigo próprio ao projetar.

Na realidade, percebe-se que é difícil encontrar um modelo, uma fórmula específica para o processo de projeto, pois este pode variar de arquiteto para arquiteto. Atualmente, alguns autores afirmam não existir um modelo ideal e infalível de processo projetual, porque solucionar um projeto não é somente encontrar um resultado lógico para o problema em questão, por isso não existe um procedimento sequencial que possa garantir a solução de projeto (LAWSON, 2011, p. 121).

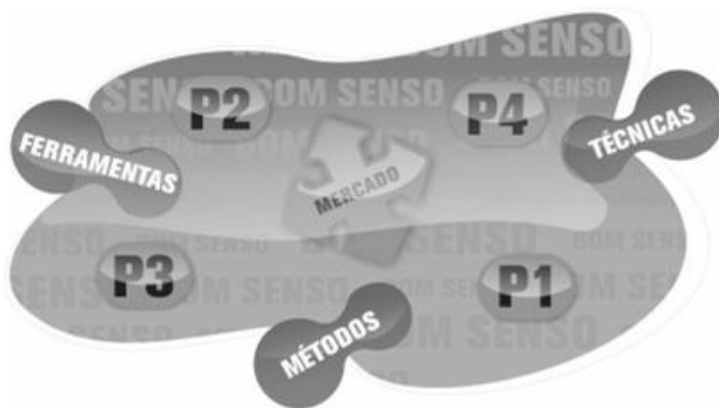
Para Gomez (2004, p. 30) é importante ter uma metodologia, mas:

Não importa qual, pois não existe “a” metodologia, [...], mas com certeza todo designer deve ter uma metodologia de projeto para obter sucesso em seu trabalho. Não que a metodologia elimine totalmente as possibilidades de erro, mas o sucesso ou fracasso dependem principalmente de sua minimização. Sendo assim, é muito mais eficaz se ter uma metodologia do que trabalhar totalmente desprovido dela.

O que deve existir são passos a serem dados desde a apresentação do problema arquitetônico até a sua solução, mas como se alcança este objetivo é o que varia considerando as particularidades e o repertório de cada profissional. O importante é que a solução de projeto seja o atendimento das necessidades levantadas da melhor maneira possível, conseguindo um resultado sério e responsável. Osborn (1975) concorda quando diz que na prática, nem sempre é possível seguir com rigor uma sequência de fases no processo criativo. Por exemplo, a análise pode levar direto a solução.

Gomez (2004) defende uma nova forma de pensar o projeto, onde propõe uma metodologia não linear denominada de 4P's do Design (Fig. 7). Esta metodologia não descarta nenhuma outra apresentada até hoje, somente reforça que a maneira de pensar do indivíduo não é linear. Sua proposta é de auxiliar no processo de aprendizagem de desenvolvimento de design, utilizando *briefings* aleatórios que promovem uma busca e troca de informações entre os usuários. Os quatro P's significam Posicionamento de mercado, Problema, Proposta e Produto (GOMEZ, 2004, p. 53).

Figura 7: 4P's do Design



Fonte: Gomez, 2004, p. 55.

Para Matos (2010) os métodos sofrem adaptações, surgindo assim novas composições. Segundo ela, este elemento está em constante modificação e “através dessa prática, as referidas metodologias acabam incorporando as particularidades do grupo de trabalho e, ao longo do tempo, possibilitam o aparecimento de novas metodologias” (MATOS, 2010, p. 65).

As pessoas não são iguais e não pensam iguais, Gomez (2004) acredita que esta diferença auxilie no encontro da metodologia ideal para cada um, quando diz que:

Algumas são mais organizadas, outras nem tanto; umas mais simples, outras mais complexas; umas filosóficas, outras mais práticas. O mais importante é que cada designer possa, dentro de suas características próprias, definir a forma que pretende desenvolver cada um de seus projetos (GOMEZ, 2004, p.33).

Um método ou processo criativo nunca será completamente autônomo e neutro em relação ao pesquisador, porque segundo Cipiniuk e Portinari (2006):

Os métodos se referem ao modo de operar, e são dependentes de variáveis que antecedem o próprio procedimento científico, da mesma forma que

filtram os resultados desse procedimento (CIPINIUK; PORINARI, 2006, p.22).

Assim, a grande dificuldade no campo da metodologia é escolher entre as várias existentes e apresentadas atualmente. Além disso, de acordo com Munari (1998) “infelizmente, um modo de projetar muito difundido nas escolas consiste em incitar os alunos a encontrar ideias novas, como se tivessem de inventar tudo, desde o princípio, todos os dias.” (MUNARI, 1998, p.12).

Predebon (2001, p. 95) afirma que não existe um modelo enlatado para o processo de projeto, o que existem são “etapas que podem ser consideradas denominadores comuns do processo, e que cada um, à sua maneira, sempre usa”. E apresenta estes denominadores como mostra a Tabela 1 a seguir:

Tabela 1: Passos do processo criativo.

PASSOS	DESCRIÇÃO
PREPARAÇÃO	Etapa de pesquisas, de coleta de informações (o maior número possível) sem meta ou objetivo fixo, com concentração apenas no essencial.
ENVOLVIMENTO	Etapa emocional onde são acionadas a emoção e a motivação.
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	Etapa da fantasia, da associação e anotação para depois julgar o melhor.
INCUBAÇÃO	Etapa onde se afasta e se “esquece” do problema para deixar o inconsciente trabalhar.
REALIZAÇÃO	Etapa da elaboração, finalização, verificação da viabilidade da ideia, testando-a na prática.

Fonte: a autora, baseado em Predebon, 2001, p. 95.

Apesar de se discutir vários modelos de processo criativo, quase todos sempre tem uma questão em comum que é a incubação. Um de seus princípios desta questão é que enquanto ela ocorre não se busca conscientemente ideias ou respostas para os problemas, ela também sinaliza opções e caminhos que não estão levando a lugar algum. Por outro lado, este período de incubação não acontece como mágica, ele precisa de um repertório mínimo de conhecimentos, experiências e também de dedicação para se concretizar. Isso porque nossa mente trabalha as ideias, mesmo que não se esteja consciente disso ou buscando algo relacionado, pode-se perceber essa situação quando

surtem aquelas ideias de repente sem que se estivesse procurando a solução naquele determinado momento.

2.4. PROCESSO CRIATIVO NO DESIGN

O processo criativo no design é semelhante ao de arquitetura, embora o primeiro tenha métodos mais definidos. Na própria definição do design de alguns autores já encontramos as palavras metodologia e organização das informações, como explicam Fontoura (2002) e Montenegro (1995) a seguir:

O design é um meio de organizar-se o mundo e esta tarefa exige competência de quem a executa e planejamento prévio. É caracterizado como processo ativo de organização e de solução de problemas. (FONTOURA, 2002, p. 56).

Se é mau começar a projetar dentro do molde teórico da Metodologia poderá ser bem pior não ter método algum (MONTENEGRO, 1995, p.52).

Para entender a metodologia no design é importante primeiramente, compreender o que é design. Existem muitas definições, mas de maneira geral é uma atividade que, assim como a arquitetura, atribui forma e ordem, ou seja, organização, para atividades do cotidiano. (POTTER, 1980). Sendo assim, o design é considerado como resultado da soma de intenção com desenho (Fig. 8).

Figura 8: Definição de Design.

DESIGN = INTENÇÃO + DESENHO

Fonte: a autora, 2011.

Segundo Mozota (2011, p. 16) o design é considerado como a “atividade que envolve um amplo espectro de profissões, o que engloba produtos, serviços, sistemas gráficos, interiores e arquitetura.” Por isso, projetar sem uma metodologia não é adequado. Vários autores questionam o funcionamento da metodologia, mas nunca afirmam que se deve projetar sem método. Para Gomez (2004, p. 32) “pensar o Design sem a preocupação com a metodologia adequada a sua execução, na sua maioria das vezes, leva o projeto ao fracasso.” Até porque no design a metodologia quer auxiliar o projetista e não complicá-lo e confundi-lo, como mostra Munari (1998) quando diz que:

O designer ao aplicar o método, pode descobrir algo para melhorar. Portanto, as regras de método não bloqueiam a personalidade do projetista, mas pelo contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros (MUNARI, 1998, p. 11).

Porém, segundo Gomez (2004) as metodologias de design na sua maioria são apresentadas sob a forma de pensamentos lineares, o que contradiz com o pensamento na atualidade. Para ele:

Não se concebe mais a ideia de linearidade do pensamento, como tem sido usado há muito tempo, o profissional da contemporaneidade não pode mais seguir rumos lineares. Precisa incorporar distintas áreas de conhecimento para contextualizar a sua atuação, tornando-se mais abrangente (GOMEZ, 2004, p. 34).

Munari (1998) apresenta de forma organizada e com base no método Cartesiano, as etapas essenciais no processo de projeto. São elas:

- a) Não aceitar de imediato nada como verdadeiro e absoluto sem conhecer a sua totalidade;
- b) Separar o problema de projeto em quantas partes se julgar necessário para encontrar sua resolução;
- c) Organizar os pensamentos iniciando pelos mais simples de resolver;
- d) Enumerar e conferir as soluções encontradas e revisar várias vezes para evitar a possibilidade de erro.

O processo de design é em essência de caráter experimental e não apenas ideacional, porque se produzem desenhos, esboços e modelos. (MOZOTA, 2011). Alguns autores identificam os tipos de processo no design como é o caso de Holt. (1990 apud MOZOTA, 2011, p. 26). Ele destaca três processos: analítico, interativo e visionário. No primeiro o resultado é apenas uma alteração do que já existe. No segundo tipo as soluções geralmente resultam em melhorias radicais e inovações. E no último não há muita precisão, é vago e está baseado em hipóteses.

Dentro deste processo várias etapas devem ser cumpridas e que variam de acordo com quem as utiliza. Mozota (2011) destaca cinco fases que correspondem ao processo criativo (Tabela 2):

Tabela 2 – Fases do processo de Design

ETAPAS	OBJETIVO	RESULTADOS VISUAIS
Investigação	Ideia	Reunião
Pesquisa	Conceito	Conceito visual
Exploração	Escolha de estilo	Esboços de ideias, rascunhos Esboços de apresentação Modelos em escala reduzida
Desenvolvimento	Protótipo Detalhamentos	Desenhos técnicos Modelo funcional Simulação 3D para correção visual Capacidade de funcionamento
Realização	Teste	Documentos de execução Protótipos
Avaliação	Produção	Ilustração do produto

Fonte: a autora baseado em Mozota, 2011, p. 27

A maioria das metodologias utilizadas no design atualmente é linear e apesar de apresentarem, geralmente, “um vai-e-vem de informações, todas tem um começo claro e, quase sempre, baseado no PROBLEMA e um final evidente, que é o PRODUTO” (GOMEZ, 2004, p. 35). Isso porque o designer quando cria entende que existe um problema a ser resolvido que primeiro deve ser identificado para depois ser solucionado. E quando este problema é reconhecido inicia-se um processo lógico, mas este processo “é uma habilidade aprendida que corresponde a técnicas, e não um talento misteriosamente inerente a alguém” (MOZOTA, 2011, p. 27).

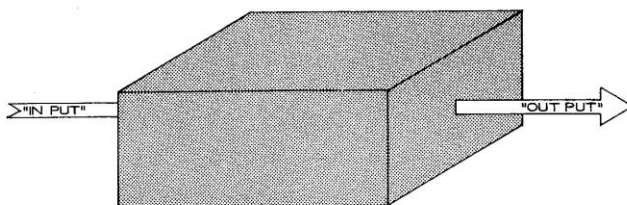
Percebe-se que não existe uma metodologia ideal, mas sim diversos caminhos e etapas que são comuns em algumas tipologias e em outras não, mas o que importa para muitos é o resultado e não necessariamente, como se chegou a ele. Por isso é interessante se ter conhecimento das metodologias para que no processo criativo pessoal se possa unir estes métodos a percepção de cada um, desenvolvendo assim um processo criativo que considera o abstrato e o concreto.

2.5. IDEIA NO PROCESSO CRIATIVO DE ARQUITETURA

Ideia pode ser considerada como a representação mental de algo concreto, abstrato ou quimérico; conhecimento, informação, noção; solução possível, recurso.

Na concepção atual de processo projetual encontram-se duas lógicas de projeto: a caixa preta e a caixa transparente. O processo da caixa preta segundo Silva (1986, p. 28) “simboliza, na terminologia científica atual, um dispositivo do qual se desconhece o funcionamento. O projeto visto como inspiração, talento ou intuição, fatores obviamente não-ensináveis” como representa a Figura 9:

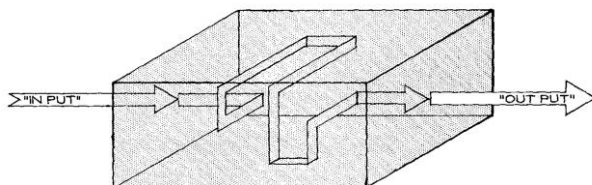
Figura 9: A Caixa Preta de Elvan Silva.



Fonte: Silva, 1986, p. 55.

Já o processo chamado de caixa transparente “simboliza o mecanismo no qual se pode conhecer o funcionamento e que pode ser reproduzido (Figura 10). Um processo projetual respaldado num método explícito, codificável e transmissível” (SILVA, 1986, p. 29).

Figura 10: A Caixa Transparente de Elvan Silva.



Fonte: Silva, 1986, p. 56.

Esses dois processos possuem pontos positivos e negativos (Tabela 3). Um apresenta como ponto de partida o talento, a inspiração e a intuição, mostrando o processo como um fenômeno psicológico vago e misterioso. O outro apresenta uma racionalidade objetiva e explícita que

mostra o processo projetual como algo orientado, metódico e organizado demasiadamente, deixando de lado o subjetivismo intuitivo, como um componente deste processo.

Tabela 3 – Relações entre Caixa Preta e Caixa Transparente

CAIXA PRETA	CAIXA TRANSPARENTE
Inspiração, talento, intuição	Racionalidade objetiva e explícita
Processo = fenômeno psicológico vago e misterioso	Processo = fenômeno orientado, metódico e organizado
Fator externo = catalisador = diferencial de projeto	Estruturas lógicas = resultados objetivos
Puramente estético	Objetos arquitetônicos
Sem inspiração = sem solução	Mecanização do ato projetual

Fonte: a autora, 2012

No modelo da caixa preta considera-se um elemento que é externo ao processo de projeto, como um fator extra que entra em cena durante a criação, alterando alguns aspectos do problema e atuando como um catalisador, ajudando ainda na personalização e interpretação do programa arquitetônico. Este elemento externo é o diferencial do processo, pois sai do campo da convenção, para Mahfuz (1995, p. 23):

Qualquer que seja sua origem, ele tem profundas raízes na vida interior de quem projeta, assim como na constituição de sua personalidade. Ele pode estar relacionado com suas aspirações, sonhos e experiências privadas. Pode também se apoiar em imagens e metáforas que são significativas para o arquiteto, ou pode até derivar de uma necessidade, interesse ou símbolo universal.

Alguns problemas podem decorrer em cada um desses processos. Utilizando o processo da caixa preta o resultado pode ser algo puramente estético que não atende as questões de funcionalidade e praticidade, por exemplo. Mahfuz (1995, p. 23) afirma que quando “o projeto é exclusivamente a expressão de uma experiência pessoal, facilmente se pode cair em aberrações formais desenfreadas.” Ainda nesse processo, corre-se o risco de não conseguir resolver o problema projetual por estar sem inspiração ou por não ter talento. Não se chega

ao conceito do projeto porque a ideia não surgiu na mente no momento necessário. Isto acontece por deixar a resolução do problema apenas no campo da inspiração e criatividade individuais, ou seja, do talento individual.

Nesta situação é que se encontram alguns estudantes e até mesmo profissionais de arquitetura, quando se acham sem talento para a atividade de criação. Porque neste processo se julga que a intuição é a verdadeira gênese da ideia artística. Sendo assim cria-se uma situação um tanto contraditória no processo de criação, pois segundo Silva (1986, p. 23) ela:

Satisfaz, paradoxalmente, aos alunos mais bem-dotados, possuidores daquilo que se convencionou chamar de vocação ou talento; esses alunos, que normalmente conseguem os melhores resultados e que são os menos dependentes das lições, geralmente não reclamam da situação, visto que folgam com sua auto-suficiência. Esse estado de coisas somente incomoda os alunos não enquadrados na categoria anterior, o que produz uma distorção, porque se considera que o aluno que exige ensinamento, na área da disciplina projetual, *não entendeu o espírito da coisa*. Segundo esse raciocínio, quanto menos o aluno precisa do professor, tanto melhor (SILVA, 1986).

Por outro lado, considerar que a ideia surge através de um processo objetivo, seguindo um procedimento de estruturas lógicas, deixa-se de lado o artístico, o intuitivo e até o subjetivo que pode vir da criatividade do arquiteto. Neste processo pode-se dizer que a solução para o problema arquitetônico seria simplesmente encontrar respostas para os dados objetivos levantados do problema. O resultado disso pode chegar a uma mecanização do ato projetual, onde pode-se arriscar dizer que qualquer pessoa que tenha conhecimento do problema, poderia seguir uma série de tópicos e chegaria a ideia do projeto.

Para Mahfuz (1995, p. 22):

Os produtos deste tipo de procedimento têm sido, invariavelmente, objetos arquitetônicos que servem somente para satisfação banal de necessidades imediatas, negando toda possibilidade da obra transcender o seu valor

pragmático e utilitário. [...] se o projeto é concebido como um processo puramente tecnológico ou científico, então o resultado estará fadado a um formalismo pragmático (MAHFUZ, 1995).

No processo de projeto, após a definição do problema parte-se para a interpretação do mesmo com o objetivo de encontrar uma solução que atenda a todas as questões levantadas. Nesta fase de interpretação e definição é que acontece a geração das ideias projetuais e é neste ponto que deve entrar o componente extra, subjetivo, intuitivo e criativo. Este elemento é composto de vários fatores e é diferente em cada situação e para cada indivíduo. Pois nele entram toda a bagagem conceitual, cultural e cognitiva do arquiteto, que é pessoal. Todo o repertório de imagens, situações, soluções e experimentos é responsável pela ideia que será gerada naquele momento para aquela determinada situação. Até o tempo pode influenciar neste processo, ou seja, uma ideia encontrada hoje pode ser completamente diferente de uma encontrada daqui a uma semana para um mesmo problema arquitetônico. Esta definição é semelhante ao que Mahfuz (1995) define como projetar com imagens conceituais e que através delas é possível desenvolver a extensão total da imaginação. Para ele:

Projetar com imagens conceituais torna possível a passagem do pensamento pragmático para o criativo, do espaço métrico dos números para o espaço visionário de sistemas coerentes. Este é um processo que se baseia em valores qualitativos mais do que em valores quantitativos, e que se concentra mais na síntese do que na análise (MAHFUZ, 1995, p. 24).

Na geração da ideia ocorre a transformação do subjetivo para o objetivo, esta passagem é que ocorre de forma inesperada e um tanto intuitiva, misteriosa. Pois depende do fenômeno psicológico que é a criatividade. Mahfuz (1995, p. 25) explica esta transformação da seguinte maneira: “em algum ponto do processo, uma síntese ocorre que possibilita a geração de um todo conceitual, uma ideia *forte*, um fio condutor em volta do qual a realidade do edifício tomará forma”.

2.6. SÍNTESE DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

O levantamento bibliográfico destacou assuntos importantes para esta pesquisa, como conceito de ideia, de criatividade e de processo criativo. A intenção do estudo destes termos foi de procurar perceber que elementos poderiam influenciar no surgimento da ideia, no estímulo da criatividade e no desenvolvimento do processo criativo de forma positiva.

A procura por técnicas que possam auxiliar no desenvolvimento das ideias é bastante antiga, como já foi demonstrado com o levantamento bibliográfico. Viu-se a Associação de Ideias de Platão e Aristóteles e as primeiras 'leis' na associação de ideias: contiguidade, semelhança e contraste. Onde na contiguidade estão as ideias que se aproximam como causa e efeito, na semelhança estão as relações entre ideias parecidas e no contraste as relações entre as que se contradizem.

Analisando estes conceitos se percebeu que, se a mente faz estas relações quando busca soluções para um determinado problema, a qualidade e agilidade no encontro delas podem ser influenciadas pelo repertório de imagens que o indivíduo possui, ou seja, quanto maior for a bagagem acumulada mentalmente, maior será a possibilidade destas relações e conseqüentemente maior a probabilidade de encontrar a solução desejada.

As ideias não surgem do nada, é necessário que sejam alimentadas na mente humana e segundo De Bono (2001, p.15) para que isso aconteça novas informações devem ser reunidas e avaliadas por meio de observações e experiências vivenciadas. Embora não tenha usado especificamente este termo, de Bono com esta afirmação ressalta a importância do repertório pessoal na geração das ideias, ou seja, quanto mais experiências acumuladas mais relações a mente poderá fazer para gerar novas ideias.

O ato de produzir ideias novas depende da criatividade de cada um, portanto é importante para um designer ser curioso, especulativo, questionador, rebelde e inovador. (KILIAN, 2005, p.88). Ser criativo é algo que pode ser adquirido e desenvolvido, portanto criatividade pode e deve ser estimulada para gerar ideias inovadoras, através de métodos específicos para isso.

Percebendo a importância de ser criativo dentro do processo de projeto, a criatividade foi outro termo estudado nesta pesquisa, pois se entende que estimular a criatividade é fundamental no desenvolvimento das ideias.

Desde muito tempo o homem se mostra criador relacionando e formando coisas. (OSTROWER, 1987). A criatividade é algo inerente ao ser humano, todos podem ser criativos, pode ser que alguns em maior grau e outros em menor, mas todos possuem este talento, é preciso então estimulá-lo. (BAXTER, 1998). Existem psicólogos que afirmam que a criatividade pode ser estimulada e que todos podem ser criativos desde que se esforcem. E esta natureza criativa é formada dentro do contexto cultural, daí a importância do repertório pessoal adquirido ao longo da vida acadêmica, pessoal e profissional do designer.

O esforço no ato de criar tem papel fundamental sendo um elemento importante na estimulação da criatividade. E mesmo que o talento nato de uma pessoa não aumente com o passar dos anos, a criatividade pode aumentar se dedicamos grande esforço para alcançá-la. (OSBORN, 1975). Esta afirmação é muito verdadeira no campo da arquitetura e do design, pois demonstra que todo o esforço investido em estudos e pesquisas para se encontrar soluções para determinado problema forma a base da criação. Quanto mais alternativas de soluções forem exploradas mais perto se esta da resolução do problema.

Na área do design de interiores e da arquitetura a pesquisa por soluções de problemas semelhantes ao que se está trabalhando é fundamental para auxiliar na busca de ideias de projeto. É comum se fazer uma pesquisa temática sobre o assunto formando um acervo de imagens e soluções que possam ajudar no processo criativo.

Como a geração de ideias é o centro do processo criativo, sendo uma de suas etapas (BAXTER, 1998) a compreensão deste processo também foi estudada nesta pesquisa, pois se entende que é nesta etapa que surgem as soluções para o problema em questão.

Sendo o processo criativo uma aplicação intencional da criatividade, cada pessoa envolvida desenvolve a sua capacidade baseada nas experiências vivenciadas durante sua vida profissional ou pessoal. E novamente, se destaca a importância do repertório adquirido pelo indivíduo, pois existem pessoas mais criativas que outras, mas isso demonstra que um pouco da criatividade e da inteligência da pessoa depende do meio em que ela vive e viveu. (MATOS, 2010). É essa relação que cada um faz com o que já vivenciou é que faz a diferença no momento da resolução do problema.

Sendo assim, foi possível entender após o estudo bibliográfico que as ideias são geradas dentro do processo criativo, na sua fase inicial e que é necessário desenvolver um pensamento criativo e estimular a criatividade para se conseguir um resultado satisfatório do problema de projeto. Além disso, percebeu-se que o repertório pessoal adquirido ao

longo da vida pessoal e profissional de um designer é fundamental na agilidade e na qualidade da geração das ideias. Portanto, alimentar este repertório através de pesquisas, estudos, visitas, viagens e experiências é importante para o crescimento e sucesso profissional, fazendo com que um designer se diferencie ou se destaque dos demais.

Ao final do levantamento bibliográfico então foram destacados os seguintes termos: repertório pessoal e imagens referenciais, como elementos que podem influenciar na geração de ideias dentro do processo criativo.

3. A FERRAMENTA APLICADA - *WORKSHOP*

Como o objetivo geral desta pesquisa foi de analisar como o repertório pessoal e as imagens referenciais podem influenciar no surgimento da ideia dentro do processo de criação em arquitetura e em design de interiores, buscou-se uma ferramenta de aplicação que pudesse demonstrar essa influência na prática de ensino, portanto dentro de um ambiente de sala de aula.

Essa ferramenta foi aqui denominada de *workshop* e é demonstrada a seguir apresentando sua importância para o estudo e seu objetivo perante os resultados esperados, explicando como estes elementos foram tratados para se chegar aos resultados pretendidos.

Para buscar informações iniciais sobre o tema e justificar a importância deste estudo também se utilizou da observação como ferramenta de coleta de dados, que segundo Silva (2005) pode utilizar dos sentidos do pesquisador na obtenção de dados. Além disso, se queria aproveitar a prática de docência desta pesquisadora para coletar dados, usando todas as experiências vivenciadas em 12 anos de sala de aula. Esta vivência foi a responsável pela busca de respostas ao ensino do processo criativo na área de design de interiores, tendo em vista que até o momento as metodologias utilizadas no ensino desta área não são específicas, mas sim uma adaptação dos métodos que existem no design e na arquitetura.

O processo projetual é objetivo e subjetivo, por isso a dificuldade de conceituar ideia, pois ela se apresenta ou surge de maneiras diferentes para cada profissional. Pode-se considerar este processo como um conjunto de atividades intelectuais que são organizadas em etapas de características diferentes entre si. Na prática algumas destas fases podem ocorrer de forma intuitiva, outras de maneira mais consciente e outras ainda seguindo padrões normativos. (LANG, 1974). Por isso, a aplicação do *workshop* pôde dar a possibilidade de observar como os elementos subjetivos e objetivos se comportam no processo criativo de design de interiores, ou seja, como os métodos e a bagagem pessoal de cada aluno interferem neste processo.

A observação foi uma ferramenta fundamental para a análise dos resultados encontrados, porque se pode utilizar de toda a bagagem pessoal adquirida pela pesquisadora com as orientações de projetos na área de design de interiores vivenciadas pela mesma.

Não houve um planejamento ou controle prévios destas observações porque as mesmas foram acontecendo ao longo de todos os

anos de docência da pesquisadora. Elas foram classificadas como assistemáticas, pois segundo Silva (2005) são assim denominadas, por não terem um critério específico para acontecerem, sem seguir qualquer organização ou classificação predeterminada, apenas a observação pura e simples.

Vale lembrar também que estas observações aconteceram de forma individual sem envolver uma equipe de trabalho; somente a pesquisadora foi a responsável pelas informações e dados coletados.

As disciplinas onde ocorreram estas observações iniciais foram na área de projeto, mais especificamente projetos de interiores para ambientes comerciais, residenciais, de serviços e de mobiliário, todas diretamente envolvidas com o processo de criação. Nesta época o interesse nestas observações era o de descobrir como seria possível ensinar a projetar, pois se percebia que, apresentando basicamente métodos projetuais, se deixava de lado o intuitivo no processo, transformando o mesmo em algo totalmente sistemático. Mas por outro lado, mostrando o ato de criar como algo subjetivo, artístico que não ocorre de maneira organizada e planejada, se tinha como resultado a frustração de alguns com o fato de não conseguirem chegar à solução de projeto para a situação, fazendo-os acreditar que criação e criatividade era algo somente para alguns que ‘tinham o dom’.

Quando esta pesquisa se formalizou, com o início do mestrado, as observações continuaram a ocorrer livremente, só que desta vez com objetivos mais claros, de verificar como se daria a metodologia de projeto em design de interiores levando em consideração o elemento ideia no processo criativo, ou seja, unindo o subjetivo com o objetivo, o método puro com a intuição e bagagem pessoal. Este estágio das observações ajudou a explicitar o tema e proporcionar maior familiaridade com o mesmo.

Aliado a estas observações, o levantamento bibliográfico teve fundamental importância para perceber o que existia de conhecimento em metodologia projetual na área de arquitetura e mais especificamente em design de interiores. Descobrir, sintetizar e examinar as teorias já existentes sobre o tema, utilizando informações obtidas por outros autores ajudou a observar o assunto com um novo olhar, sob outro enfoque, outra abordagem, podendo chegar a conclusões e soluções inovadoras. Sendo assim, buscaram-se conceitos sobre metodologia e processo criativo para entender o lado objetivo e conceitos sobre ideia e criatividade para compreender o subjetivo e intuitivo.

Ao finalizar o levantamento bibliográfico o que se pôde observar é que as metodologias utilizadas para o ensino de design de interiores

não são claras e específicas para a área, o que existe são adaptações de metodologias de outras áreas, principalmente de arquitetura.

Seria necessário então, entender como estes conceitos de ideia e criatividade poderiam ser utilizados no processo criativo. Foi proposta como ferramenta de trabalho para validação desta pesquisa, um *workshop*. Este procedimento tem caráter totalmente prático e sua realização explorou principalmente a vivência e participação de um grupo de pessoas no assunto desta pesquisa.

Vale aqui lembrar que esta pesquisa sob o ponto de vista da forma de abordagem do tema tem caráter qualitativo, portanto a interpretação de fenômenos e a atribuição de significados são elementos básicos e são descartados métodos e técnicas estatísticas. (YIN, 2005). Na aplicação da pesquisa com o *workshop* o processo teve maior importância que os resultados encontrados, pois foram examinados os dados de maneira indutiva onde se privilegiou o significado de todo o processo e não a qualidade e a quantidade dos resultados que se conseguiu com ele.

O objetivo da aplicação do *workshop* foi de expandir conhecimentos e teorias a respeito dos conceitos aqui discutidos, através de uma generalização analítica, que reflete sobre o processo mais do que sobre os resultados. (YIN, 2005).

O *workshop* ocorreu em uma das disciplinas que a pesquisadora leciona na Instituição de Ensino Cesusc – Complexo de Ensino Superior de Santa Catarina, no curso de Tecnologia em Design de Interiores, na disciplina de Projeto de Mobiliário, durante o primeiro semestre de 2012, com 12h/a de duração. Participou deste workshop um grupo de 28 (vinte e oito) alunos que se encontravam no último ano do curso.

3.1. APRESENTAÇÃO E DESCRIÇÃO

A seguir descreve-se como ocorreu o desenvolvimento do *workshop*, a ferramenta de aplicação de dados e conhecimentos utilizada nesta pesquisa.

Para que a aplicação desta ferramenta fosse coerente com os estudos aqui discutidos, deveria ocorrer na área de ensino de projeto com aplicação em design de interiores. Aproveitando a experiência profissional da pesquisadora como docente, foi escolhido o curso de Tecnologia em Design de Interiores do Complexo de Ensino Superior de Santa Catarina – CESUSC. Com duração de dois anos, divididos em quatro semestres, o curso tem como objetivo proporcionar conhecimento

teórico, prático e estético para formar um profissional capaz de atuar em projetos de interiores, propondo a adequação de espaços a diversos usos. Além disso, habilita para a competência tecnológica e técnica no tratamento da diversidade de materiais e ferramentas, em permanente sintonia com suportes e procedimentos construtivos e para a atuação em equipes multidisciplinares. Este curso tem importância no mercado profissional por estar sempre em sintonia com a atualidade procurando formar mão de obra qualificada, adaptando seu conteúdo as demandas atuais. Além disso, é uma das poucas instituições de ensino a oferecer o curso em nível tecnológico na cidade.

A disciplina escolhida foi de Projeto de Mobiliário, que envolve o processo criativo para o design de móveis e ocorre no último ano do curso, portanto com alunos formandos. Participaram das atividades 28 (vinte oito) alunos, sendo 26 (vinte e seis) do sexo feminino e 2 (dois) do sexo masculino.

Todos os alunos foram informados sobre o desenvolvimento do *workshop* e foram convidados a participar, não sendo assim, obrigatório o envolvimento no mesmo.

O período que ocorreu a prática foi de 27 de fevereiro de 2012 a 12 de março de 2012, com duração total de 12h/aula, dividida em três encontros, de 4h/aula cada. As atividades foram planejadas previamente e descritas no cronograma que se encontra na Tabela 4, apresentado no primeiro encontro, no dia 27 de fevereiro de 2012, onde foram discutidos com os participantes todos os procedimentos e como seriam utilizadas as informações obtidas com a aplicação do *workshop*. Os alunos estavam cientes de que não iriam ser, em momento algum, durante ou depois da pesquisa, identificados. Uma cópia deste cronograma se encontra no anexo I.

Tabela 4 – Cronograma de atividades - aplicação da pesquisa: *workshop*

Aula	Data	Conteúdo	H/A
01	27/02/2012	Apresentação do tema de pesquisa e seus objetivos. Apresentação da metodologia da atividade da Pesquisa Aplicada: Ideia no processo criativo de design de móveis. Discussão sobre processo criativo.	04h/a
02	05/03/2012	Atividade Pesquisa Aplicada – Ideia no processo criativo de mobiliário: repertório pessoal.	04h/a

03	12/03/2012	Atividade Pesquisa Aplicada – Ideia no processo criativo de mobiliário: repertório pessoal + imagens referenciais.	04h/a
----	------------	---	-------

Fonte: a autora, 2012

O planejamento destas atividades ocorreu antes de iniciarem as mesmas pela pesquisadora e levaram em consideração o que se queria alcançar com a aplicação das mesmas. Como já foi dito o interesse maior era no desenvolvimento do processo em si e não na qualidade dos resultados de cada atividade.

O objetivo principal da aplicação do *workshop* era o de verificar como a ideia surge no processo criativo e se alguns elementos poderiam interferir, auxiliando ou não no seu surgimento. Sendo assim, as atividades foram divididas em três partes e em cada uma, o processo de criação seguiria um roteiro diferente, com algum elemento a mais em seu desenvolvimento.

No primeiro dia do *workshop* foram feitas as apresentações pertinentes a aplicação das atividades, além disso, foi feita uma breve explanação sobre o tema desta pesquisa: a ideia no processo criativo, seus objetivos e resultados esperados, bem como a importância dos estudos na área de metodologia de projeto em design de interiores, abrindo uma discussão entre alunos e professores sobre o processo criativo. Também foi apresentada a descrição de cada etapa da atividade para esclarecer como seria desenvolvida cada uma. Este documento se encontra também no anexo II. A Figura 11 apresenta um registro do momento de discussão informal sobre processo criativo.

Figura 11: Discussão com os alunos sobre processo criativo.



Fonte: arquivo pessoal, 2012

3.1.1. DESCRIÇÃO DA PRIMEIRA ETAPA

A primeira parte da atividade foi denominada de Ideia no Processo Criativo de Mobiliário: Repertório Pessoal, nela os alunos deveriam criar individualmente (através de croquis apenas) um móvel específico para a função de guardar louças e objetos decorativos, considerando apenas o que ele possuía de repertório pessoal, ou seja, toda a bagagem prévia adquirida através de experiências vividas, viagens feitas, lugares visitados, conhecimento formal e informal, lembranças, sonhos, desejos e cultura geral.

Após a criação, o aluno deveria descrever detalhadamente como chegou a tal solução, de onde surgiu e que caminho percorreu até chegar a solução definitiva. Deveria também documentar qual a influência do repertório pessoal que ele possuía no desenvolvimento daquela ideia.

O objetivo desta etapa inicial da atividade era de perceber qual a importância do repertório pessoal no surgimento da ideia e no desenvolvimento do projeto, entendendo esse repertório como a bagagem conceitual, cultural e de experiências vividas que cada um possui naturalmente.

Nesta etapa os alunos tinham como meta criar um móvel para abrigar alguns objetos decorativos e algumas louças de jantar. Não havia necessidade de fazer um projeto executivo detalhado, apenas um croqui, mas que este conseguisse esboçar claramente a ideia geral. Este croqui deveria ser de vista frontal ou perspectivado e sem escala, mas em proporção. Também era necessário descrever alguns detalhes que o aluno julgasse importante para a compreensão da proposta. Estes detalhes poderiam ser apresentados na forma de desenho ou de texto através de linhas de chamada ou legendas. Para esta etapa ficou reservado o tempo de 4h/aula de 50 minutos cada. A Figura 12 apresenta um registro do momento da atividade.

Figura 12: alunos trabalhando na primeira etapa do workshop.



Fonte: arquivo pessoal, 2012

A atividade de cada aluno em cada etapa foi registrada em uma ficha denominada nesta pesquisa, de Ficha de Registro (cujo modelo se encontra no anexo III). Nela o desenho esboçado e o relato do aluno sobre o processo foi transpassado junto de uma breve avaliação da pesquisadora que foi escrita após a conclusão da atividade pelo aluno, fora do ambiente de sala de aula. Objetivo deste documento foi de registrar de forma mais sistemática os resultados obtidos para posteriormente fazer as avaliações conclusivas da aplicação do *workshop*.

A seguir são apresentadas as Fichas de Registro da primeira etapa.

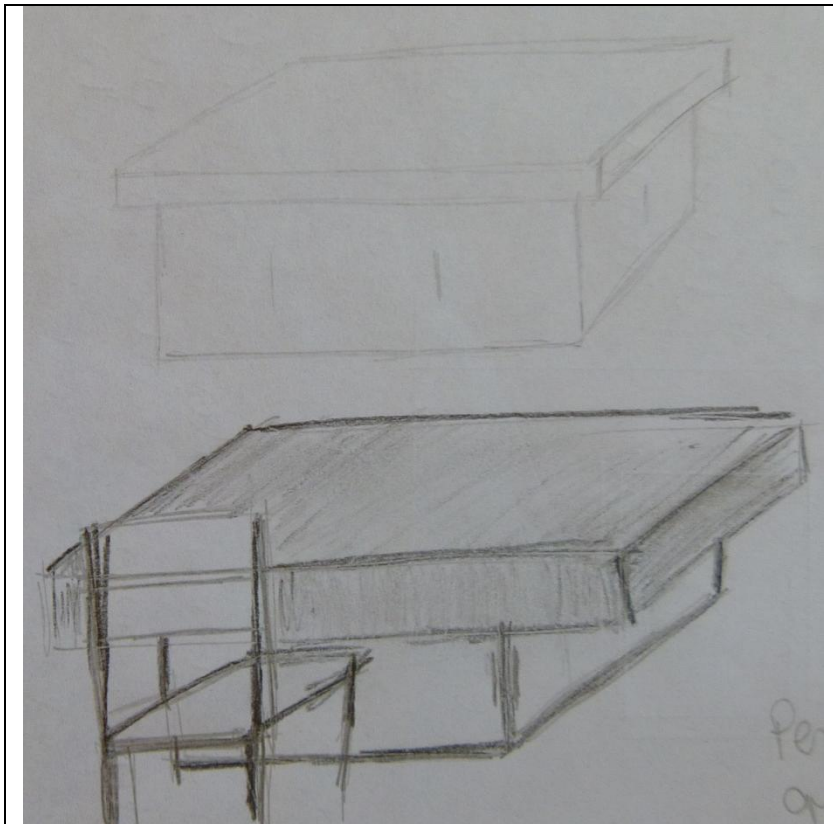


Relato do aluno sobre o processo de criação

“o móvel foi pensado para ser colocado em uma sala de jantar, para ser utilizado como uma cristaleira e mini bar. Para chegar a este resultado me inspirei em um móvel que vi na CasaCor 2012, que tinha uma iluminação bem diferente”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Para chegar a solução definitiva foi feita a associação de ideias, ou seja, a relação entre o que se precisava criar com o que a mente possuía de repertório de imagens, neste caso, a visita a mostra de decoração, foi o elemento da bagagem que influenciou. Na geração de ideias esta associação é o que ocorre mais rapidamente, num primeiro momento do processo de criação.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“pensei em algo funcional, mas que pudesse estar no ambiente de forma discreta. Geralmente, louças e objetos decorativos ocupam muito espaço, assim utilizando o espaço que a mesa ocupa, se torna algo mais discreto. Pensei em algo que não vai ser utilizado com frequência.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Nesta situação foi considerada apenas a função do móvel e para resolver o projeto o aluno recorreu a relação do que possuía, sem deixar isso claro no seu relato, mas a mente automaticamente procura relações de similaridade na busca de ideias novas, com o que você já conhece, já vivenciou ou experimentou.

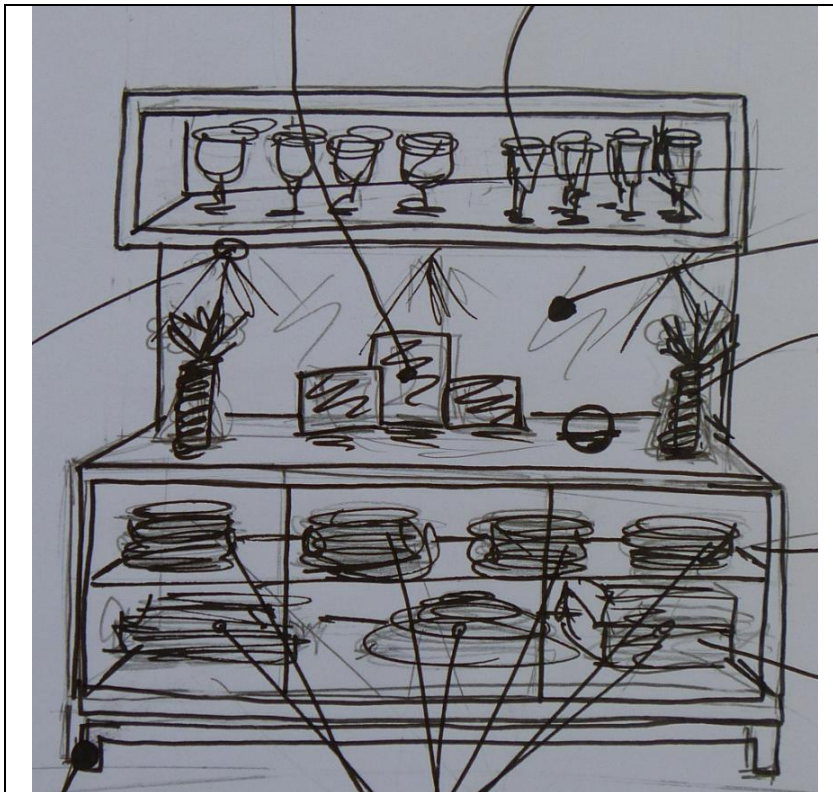


Relato do aluno sobre o processo de criação

“minha inspiração veio de um armário de minha mãe e também de um armário que um cliente pediu (esta semana) com estilo rústico e simples. A cliente já tem vários móveis antigos e pediu para que eu tentasse seguir o mesmo padrão.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste caso, para a busca da solução de projeto a mente recorreu ao repertório pessoal adquirido com o convívio social, a relação do que se possui de lembranças do cotidiano familiar pode auxiliar na geração de ideias, por isso a importância das relações sociais para ampliar a bagagem pessoal de experiências vivenciadas.

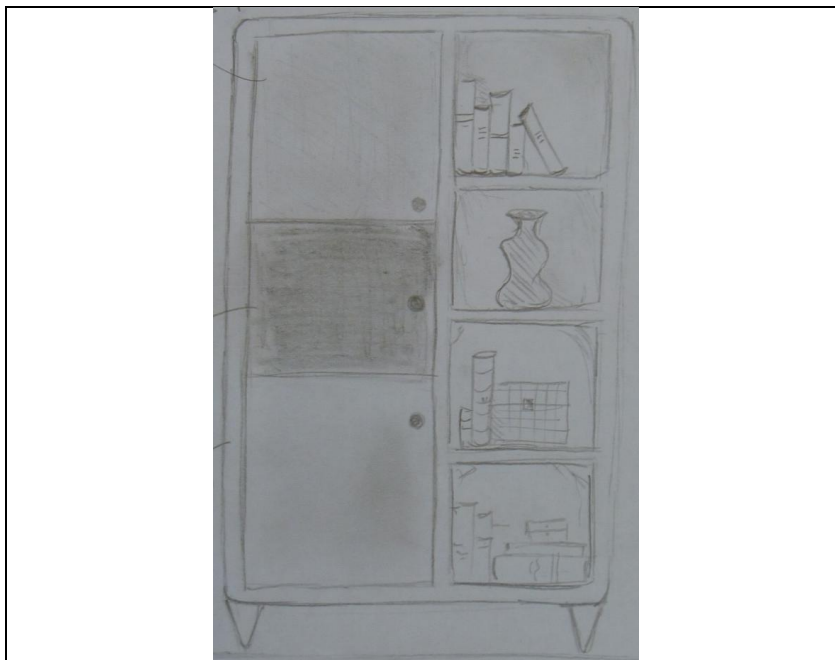


Relato do aluno sobre o processo de criação

“cheguei nesta ideia a partir de lugares que visitei e vi algo parecido”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui mais um exemplo de que o que se vivencia diariamente no ambiente familiar ou social pode influenciar na geração de ideias, pois o repertório pessoal é formado por tudo que se experimenta, observa e vivencia no cotidiano familiar e profissional. Para um incremento do repertório pessoal de qualidade é necessário que tenha experiências ricas e variadas social e particularmente.

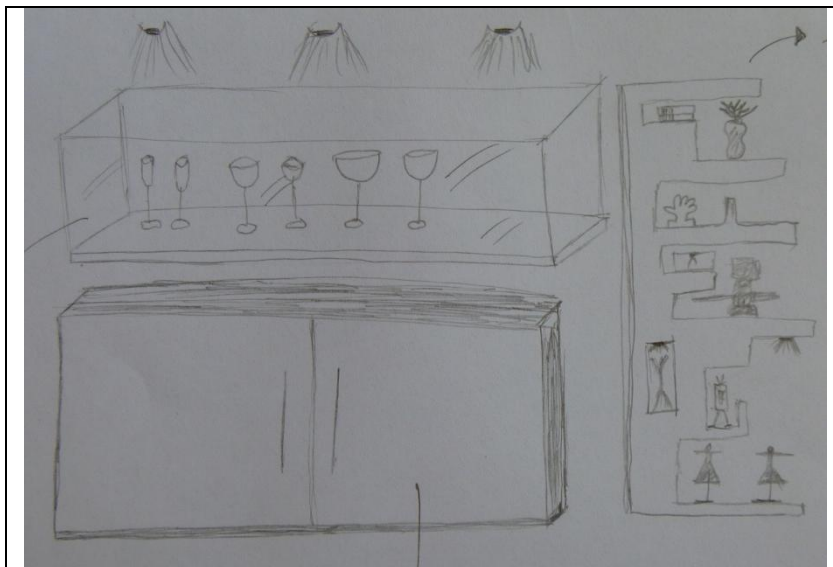


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Para criar esse desenho, parti da necessidade de uso, o que me remeteu a uma cristaleira, que normalmente fica entre sala de jantar e estar. Daí veio a imagem de uma cristaleira que minha irmã possui em madeira de demolição e vidro, pensei em algo similar, mas sem as gavetas. Logo lembrei de um móvel que tenho em casa e pensei em algo do tipo, mas não esta esteticamente apresentável. Tentei então, pegar o elemento de portas verticais da primeira cristaleira com as prateleiras da segunda. Só tinha dúvidas se seriam prateleiras abertas ou nichos. Deixei o uso de vidro de lado. Lembrei dos bufês antigos, vintage e uni a ideia, no lugar de uma porta única usei três e nichos para decoração. Arredondei os cantos e desenhei os pés quase num A ao contrário.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

No processo criativo, na busca de soluções de projeto, a mente interage com nossa imaginação, fazendo com que um pensamento leve a outro. Neste caso a necessidade de projeto primeiro levou a solução mais óbvia, depois remeteu a lembranças de família e por último levou aos ajustes para agradar esteticamente. A quantidade de interações que nossa mente pode fazer depende da quantidade de informações que a mesma possui armazenadas.

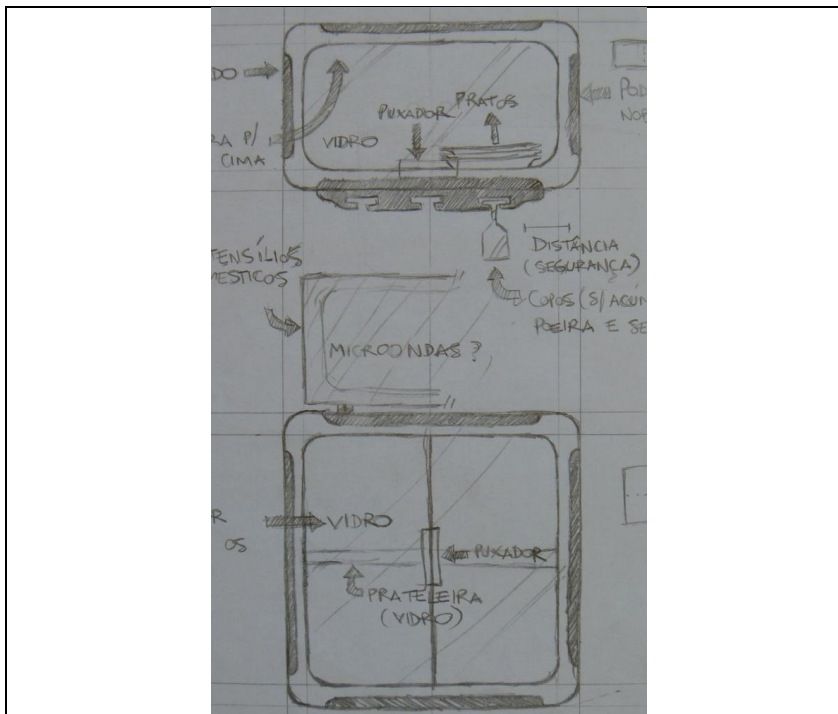


Relato do aluno sobre o processo de criação

“para fazer esse móvel foi pensado em local fechado para louças mais pesadas, uma espécie de cristaleira aparente, que já é em si um objeto decorativo e uma prateleira em forma de labirinto para colocar peças decorativas. Esse móvel eu vi em um ambiente de home office na CasaCor 2012 e adaptei para esse local, acrescentando a iluminação interna.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

As ideias iniciais para a solução de projeto surgiram apenas como atendimento das necessidades impostas, o repertório pessoal ajudou no incremento da solução encontrada, como forma de diferenciar, neste caso a visita a mostra de decoração trouxe a lembrança da imagem que concretizou a proposta.

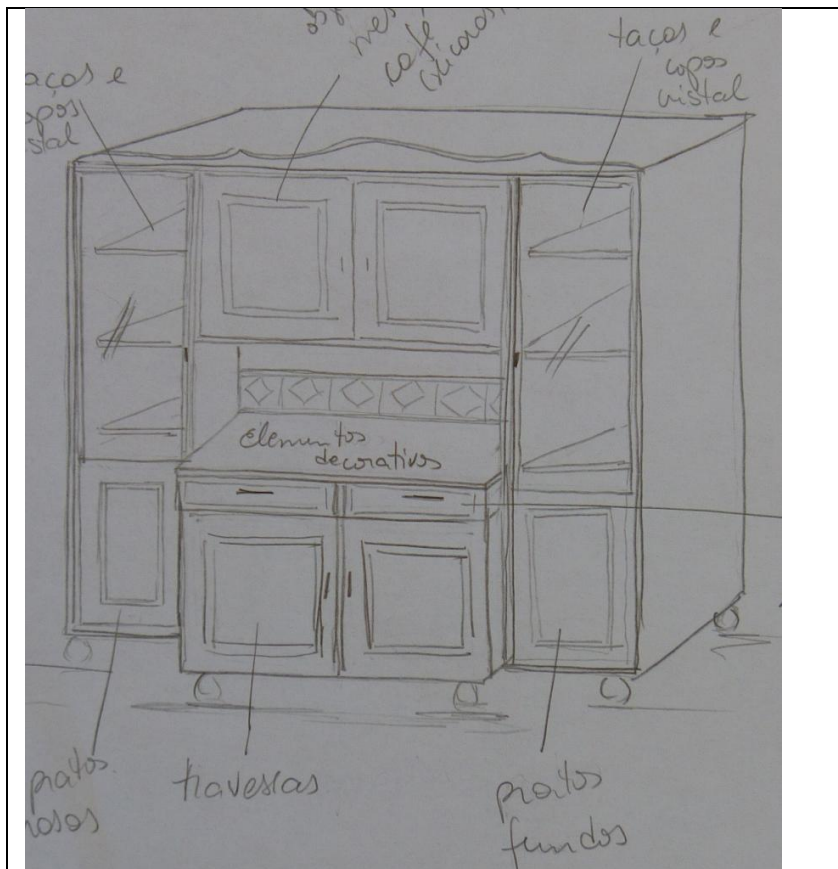


Relato do aluno sobre o processo de criação

“inicie o croqui com uma malha para desenvolver simetria com curvas e vidro para reconhecer os objetos. Fazer uso de pelo menos dois materiais para criar um contraste e definir áreas de segurança ou proximidade com o móvel (paredes, altura e comprimento). Puxador no móvel superior com abertura para cima com a finalidade de guardar objetos “perigosos” ou mais importantes, fazendo com que o usuário tenha a altura adequada para o uso”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A ideia surgiu inicialmente apenas para cumprir a função a ser atendida. Interessante observar que este aluno encontra-se no 7º período do curso de Arquitetura e Urbanismo e faz esta disciplina isoladamente, portanto não tinha experiências anteriores com a criação de móveis especificamente. O processo criativo ocorreu de forma semelhante a criação para projetos arquitetônicos, percebe-se isso quando cita que iniciou “o croqui com uma malha” como se estivesse montando um zoneamento de funções. O repertório pessoal neste caso, ainda não possui referências similares para o problema de projeto em questão.

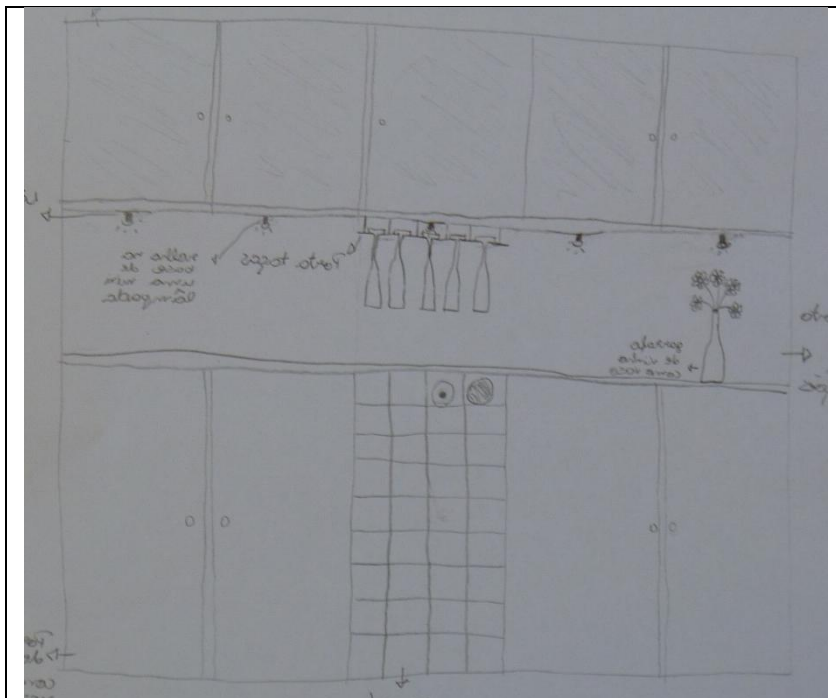


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Inicialmente pensei o que guardar e como. Lembrei-me de um bufet antigo existente na casa de minha avó. O móvel era de madeira escura com muitos detalhes nos vidros e nas portas. Neste caso, o móvel será construído com madeira de demolição, com linhas retas e as portas com almofadas. As portas laterais terão vidros na parte superior e serão fechadas na parte inferior. Terá um mármore branco no aparador, igual ao que existia no original e um ladrilho hidráulico no fundo.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Na busca da solução de projeto inicialmente o objetivo foi de resolver o problema apenas, amadurecendo a ideia a mente recorreu a lembranças de objetos semelhantes e fez a associação de ideias que levaram aos pequenos ajustes e a opção definitiva.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“Primeiro lembrei de um móvel que vi na loja Tokstok que era pra guardar garrafas de vinho e taças. Pensando em vinhos lembrei de minha tia que adora vinhos e espumantes. Lembrei então do móvel da sala de jantar dela e adaptei o móvel visto na loja ao dela. Depois modifiquei as portas de cima, colocando vidro nas portas para deixar aparentes as louças. Me dei conta, então que tinha criado um conceito de “vinho” para o móvel. Pensando nisso, coloquei uma garrafa como vaso decorativo, depois pensei em usar rolhas como luminárias que coloquei no vão aberto do móvel.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Durante a fase inicial do processo criativo as relações que a mente faz com o que se precisa encontrar são inúmeras, fazendo com que uma ideia leve a outra. Essa situação é claramente demonstrada neste caso, quando inicialmente o repertório pessoal trouxe informações de visitas a lojas da área, depois remeteu a lembranças familiares e por fim se transformou no conceito de projeto, finalizando a ideia e concretizando a solução.

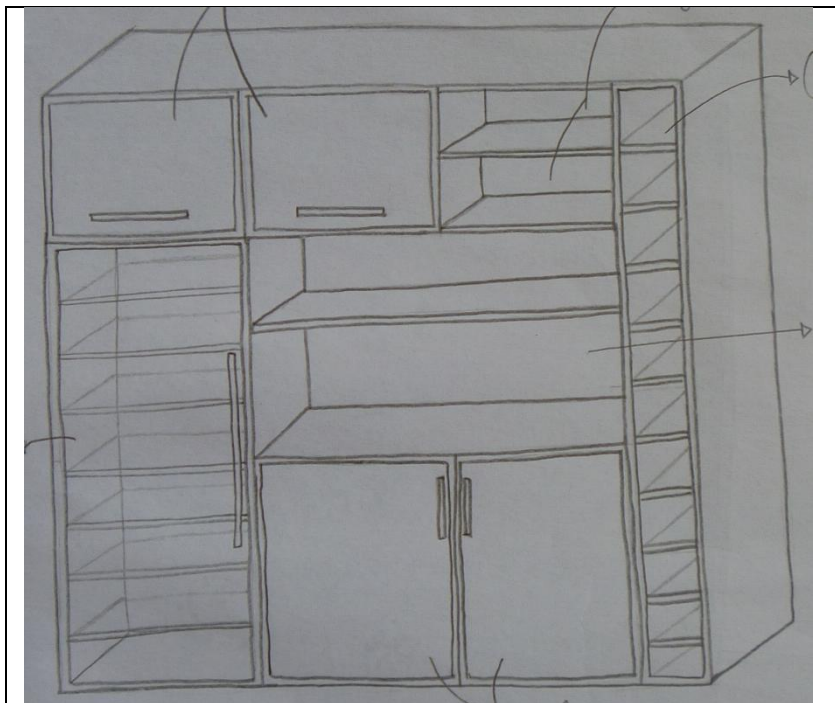


Relato do aluno sobre o processo de criação

“O lado das bebidas eu já fiz no meu serviço e vendeu, o restante eu criei conforme as necessidades de guardar os outros utensílios de jantar. Coloquei a TV porque gosto de assistir a TV quando estou fazendo as refeições.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste caso específico o aluno já atua na área sendo projetista de móveis planejados. Percebe-se que o processo criativo resume-se praticamente a união de módulos para criar o móvel desejado, não há ousadia, nem busca por soluções diferenciadas. O repertório pessoal não recebe incrementos através de sua experiência profissional que acaba limitando a geração de ideias novas. A solução encontrada remeteu a outras já apresentadas em situações anteriores, nem mesmo houve preocupação de tentar adaptar para o caso específico, percebe-se isso no fato de deixar o equipamento de imagem no móvel, o que para esta questão não foi solicitado.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“Durante esta semana eu projetei uma cozinha que tinha adega igual a essa que ia do chão até o teto. A princípio eu ia fazer os outros móveis iguais, mas foram surgindo outras ideias, como prateleiras e a porta de vidro para colocar as taças.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste caso também o aluno recorreu as soluções encontradas em situações semelhantes em seu trabalho como projetista. Relacionar com ideias apresentadas anteriormente é comum, pois a mente sempre irá procurar o que possui de repertório adquirido, mas com o trabalho de projetista, desenvolvendo projetos praticamente iguais sempre, pode limitar a ousadia e a criatividade. É necessário variar as experiências vivenciadas para estimular a geração de ideias inovadoras.

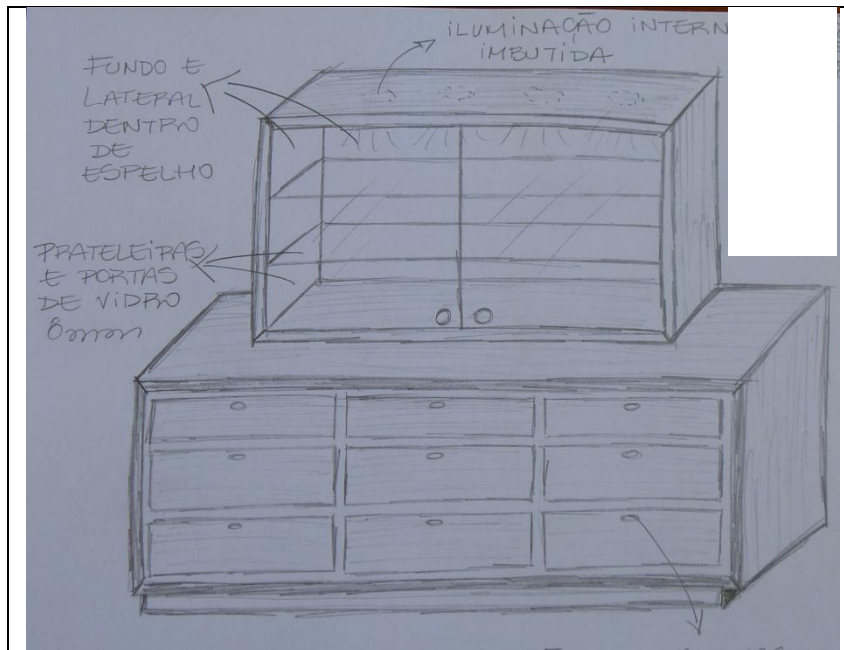


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Cheguei ao resultado com base no que o cliente precisava, tentando suprir suas necessidades. Como o cliente queria lugar para guardar louças, pensei em uma cristaleira com duas portas de vidro e quatro gavetas inferiores para guardar talheres. Ao lado para dar complemento sugeri um aparador que serve para decorações, com um quadro de espelho acima, para dar amplitude e luz ao ambiente. Para finalizar e dar vida ao local um bambu mosso. Tive mais facilidade para desenvolver a proposta, pois já trabalho há bastante tempo na área fazendo projetos de interiores.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Mais um exemplo de influência do trabalho profissional na área durante o processo criativo. Neste caso não se trata de projetista de móveis planejados, mas ainda assim o aluno resolveu a questão de projeto como se estivesse resolvendo o problema no seu cotidiano profissional. O trabalho de criação acaba se tornando automático, não deixando espaço para a criatividade. Mesmo após a formação acadêmica deve-se continuar alimentando com informações e vivências variadas nossa bagagem conceitual para não nos acomodarmos com as mesmas ideias sempre.

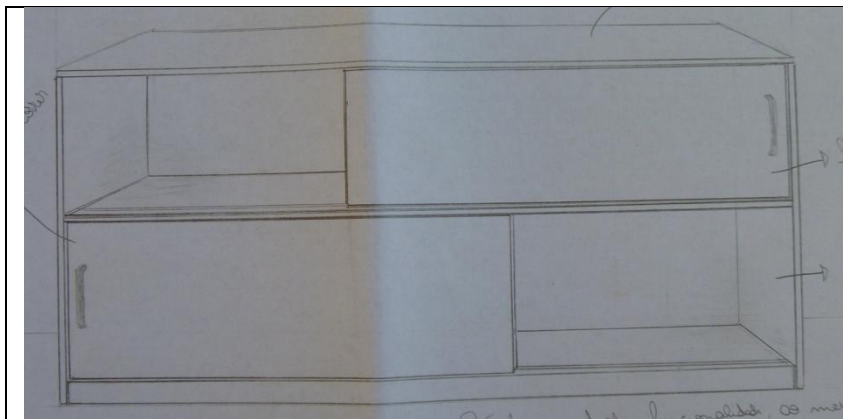


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A ideia surgiu há dois anos quando mandei fazer esse móvel para mim, onde pude me organizar com facilidade e praticidade nos muitos jantares que oferecia.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Nesta situação a ideia surgiu de relações de necessidades similares, a mente recorreu a lembranças de como foi solucionada uma questão parecida anteriormente, no cotidiano particular. Não houve interesse em inovar, apenas em atender a necessidade imposta.

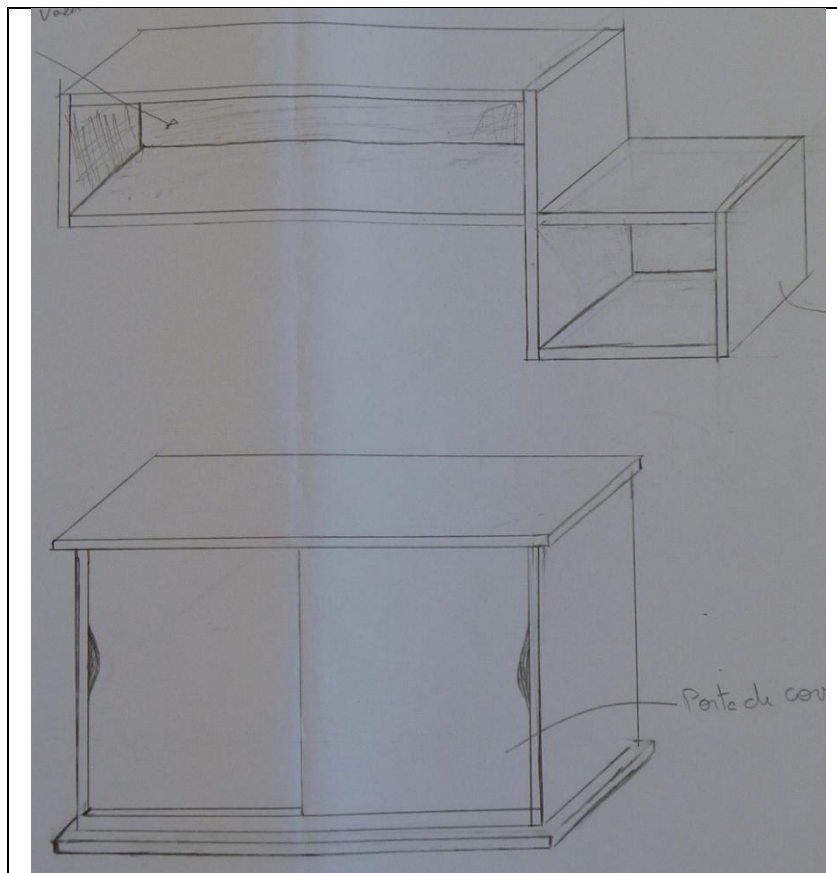


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Móvel com dupla funcionalidade, ao mesmo tempo em que pode esconder os objetos, pode deixar alguns outros a mostra. Um móvel com linhas mais retas e portas de correr para aproveitar o espaço, geralmente mais apertado como sala de jantar.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Este aluno também é estudante do curso de arquitetura estando no 7º período, frequentando esta disciplina isoladamente. Percebe-se no seu processo criativo a carência de imagens semelhantes, pois não são exploradas na sua vivência acadêmica as soluções em design de mobiliário especificamente. Neste caso o repertório pessoal tem carência em imagens que possam auxiliar no desenvolvimento da questão, mas percebe-se que não há ousadia ou inovação na proposta apresentada.

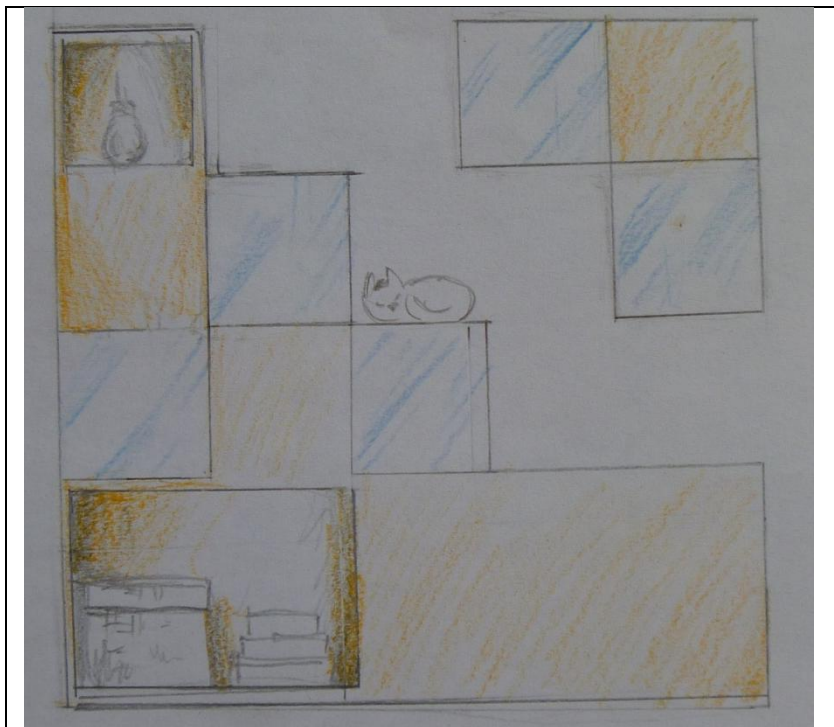


Relato do aluno sobre o processo de criação

“móvel para sala de jantar. Parte inferior serve para guardar pratos e potes e a parte de cima pode ser utilizada para objetos decorativos. Minha inspiração foi os móveis da loja Tokstok que são móveis para lugares pequenos.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui outro caso de aluno estudante do 7º período do curso de arquitetura e semelhante ao outro caso relatado, não conseguiu encontrar similaridade de ideias, pois não explora estas situações no seu cotidiano acadêmico de arquitetura. Sendo assim a ideia apresentada como solução não demonstrou inovações, apenas procurou atender de forma satisfatória a função de projeto em questão.

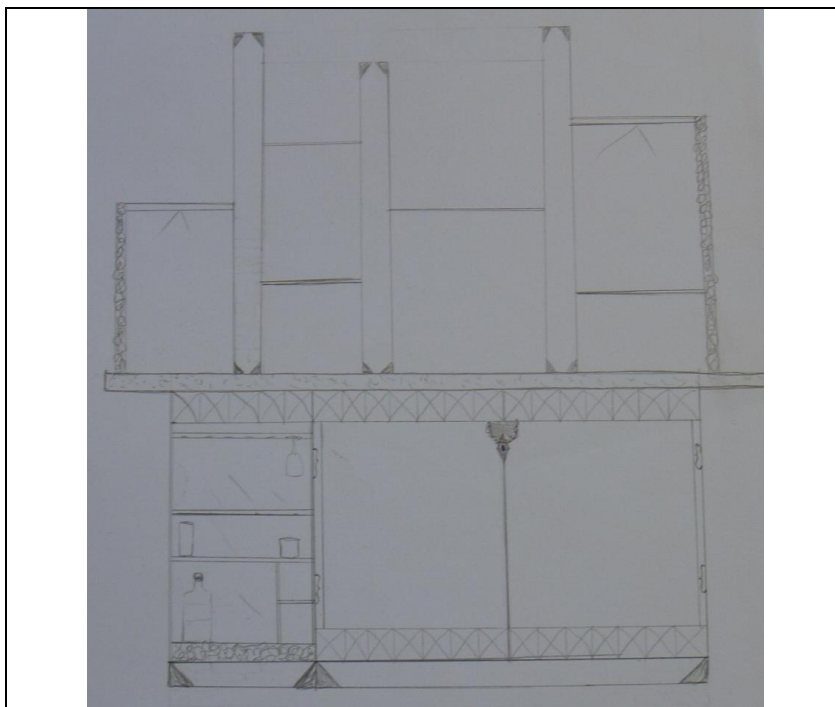


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A princípio busquei inspiração em móveis criados para gatos, com nichos, escadas e diversos atrativos. Enquanto desenhava percebi que o formato se assemelhava a um quebra cabeças, ou melhor, ao famoso jogo de juntar peças: TETRIS. Então só precisei intercalar nichos, cubos de vidro e cubos opacos, como em uma brincadeira. Remete aos videogames e busca o clima descontraído e divertido que estes nos proporcionam. Criado para atender um público ousado e com espírito jovem. Elaborado com materiais modernos e em cores neons.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração na semelhança de forma que o móvel foi adquirindo durante o processo, fazendo-o lembrar de um jogo. Na busca de uma solução divertida chegou a este modelo. Dentro do repertório pessoal, todas as informações adquiridas e vivenciadas são armazenadas e na geração de ideias quando a memória interagiu com a imaginação a relação de similaridade entre o móvel e um jogo fez chegar a solução desejada.

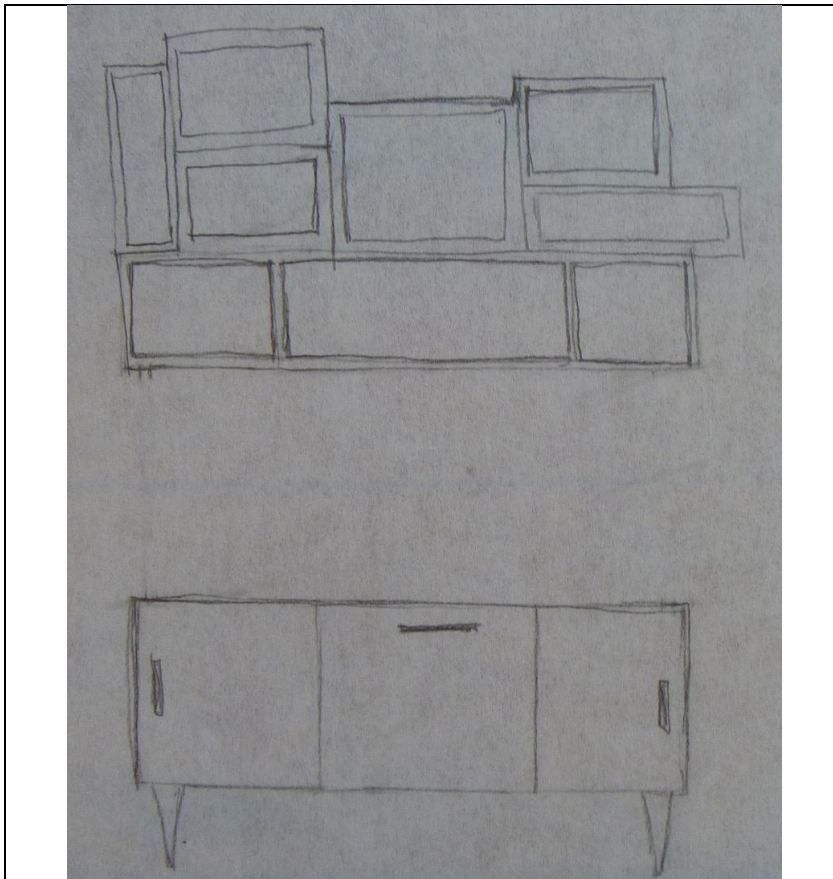


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Minha inspiração foi em um móvel que tivesse a intenção de unir uma cristaleira e um mini bar embutido, tudo isso inspirado em um baú antigo, como os que eram usados antigamente para carregar pertences em mudanças e viagens. Dobradiças aparentes, detalhes em ferro, fechaduras trabalhadas para grandes chaves. Tudo embutido com um bar de vidro na lateral (...). Colunas de madeira com os detalhes das cantoneiras existentes para proteger os baús, nos cantos um detalhe de ferro trabalhado.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração na associação de funções semelhantes: guardar e viajar, utilizando a forma de baú como ponto de partida e adaptando o restante do desenho as necessidades atuais, sem deixar que a forma inspiradora se perdesse. Interessante observar como a mente criativa pode relacionar apenas funções (neste caso: guardar e viajar) para gerar ideias de formas para o móvel em questão.

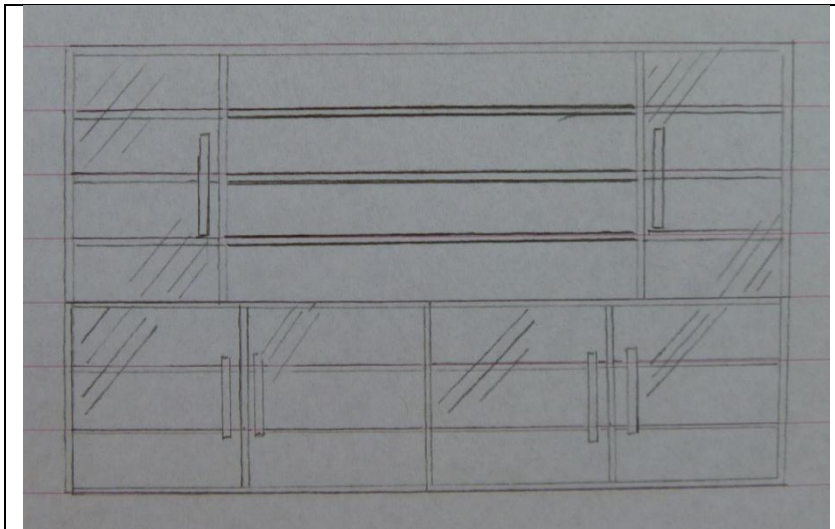


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Semana passada eu tinha visto um site de móveis e objetos de inspiração retro e adorei umas estantes com pés palito. E hoje eu fiz uma pesquisa de pôsteres dos anos 1940/1950. Então essas foram as inspirações para criar um bufet com pés palito e portas de correr para guardar louças e uma estante com nichos em retângulos irregulares para objetos diversos.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Como o repertório pessoal é formado por tudo que se vive e observa, as pesquisas na área, neste caso, influenciaram de forma direta no desenho do móvel. A ideia surgiu da união de duas informações adquiridas com a pesquisa e a imagens de móveis e objetos decorativos. Por isso a importância de sempre alimentar a mente com informações variadas.

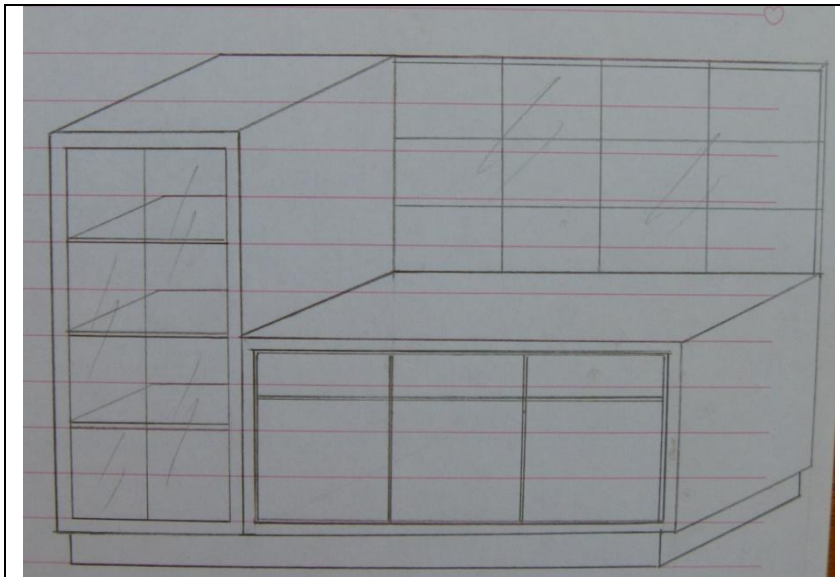


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A ideia desse móvel veio a partir de um móvel que eu gosto muito, mas que possui um estilo mais rústico. Sendo de madeira maciça com desenhos de cavalos na própria madeira, tentei transformar esse móvel rústico em um móvel moderno.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Dentro do processo criativo assim que se apresenta um problema a imaginação começa a relacionar ideias, neste caso a associação foi feita com algo vindo da preferência pessoal. Portanto, se a mente não encontra muitas relações, corre-se o risco de encontrar ideias convencionais e sem inovação.

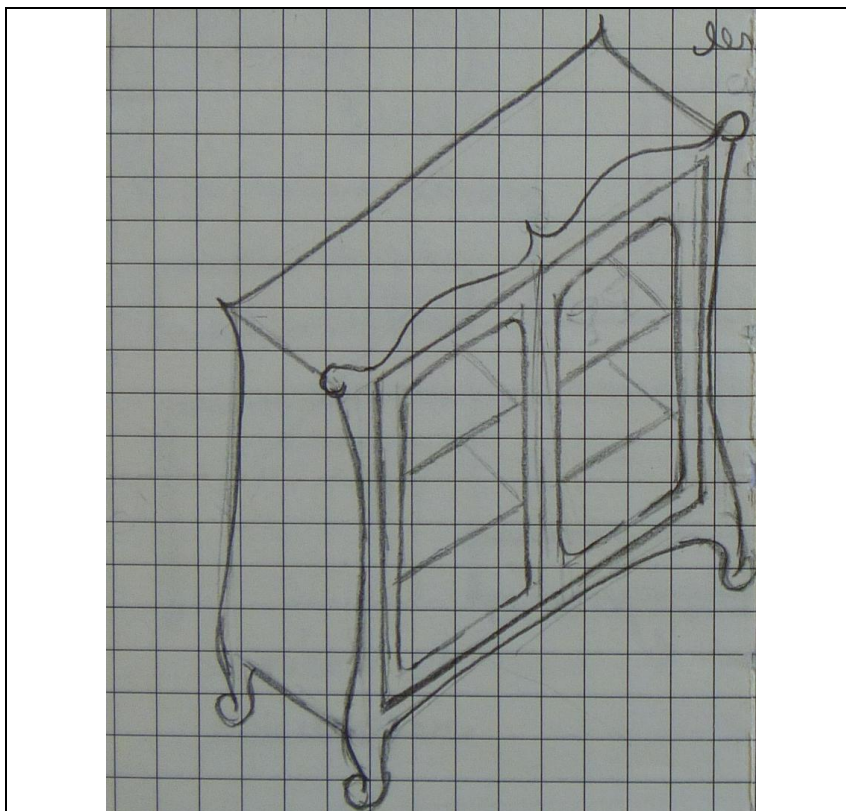


Relato do aluno sobre o processo de criação

“o móvel foi criado dessa forma: uma cristaleira em vidro com fundo de espelhos, buscando a verticalidade e as formas retas. Pensei no móvel com base nas cristaleiras antigas onde as portas são transparentes, mas como gosto das formas horizontais e modernas, criei um móvel reto próximo ao que tenho em casa, com um espelho ao fundo para dar amplitude.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A ideia inicial partiu apenas do atendimento a necessidade imposta, mas com a lembrança de imagens convencionais (cristaleira) foram feitas adaptações para se chegar a solução mais contemporânea e agradável esteticamente. Quando não são estimuladas as ideias se resumem a formas comuns e sem ousadia.

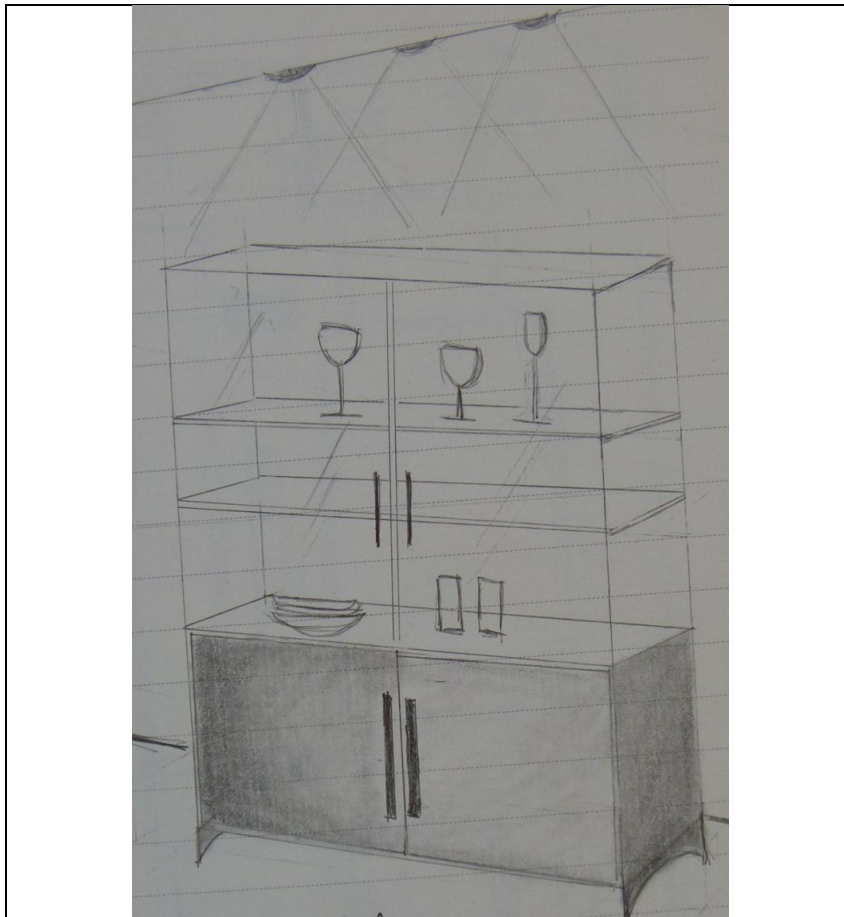


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A proposta do móvel para guardar objetos decorativos e louças me lembrou das antigas cristaleiras de minha avó, feitas pelo meu avô em madeira maciça com portas tipo vitrine. Ainda no tema “antigo” lembrei-me das formas sinuosas de um jogo de quarto que eu tinha na infância com pés *cabriolet*, assim criei um misto de memórias e as transformei em um móvel atual, funcional e muito charmoso!”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O ponto de partida da inspiração foram as lembranças de família que levaram ideia inicial, mas como no processo de criação um pensamento pode levar a outro, o tema antigo levou a forma final, unindo todas as imagens em um móvel único e atual.

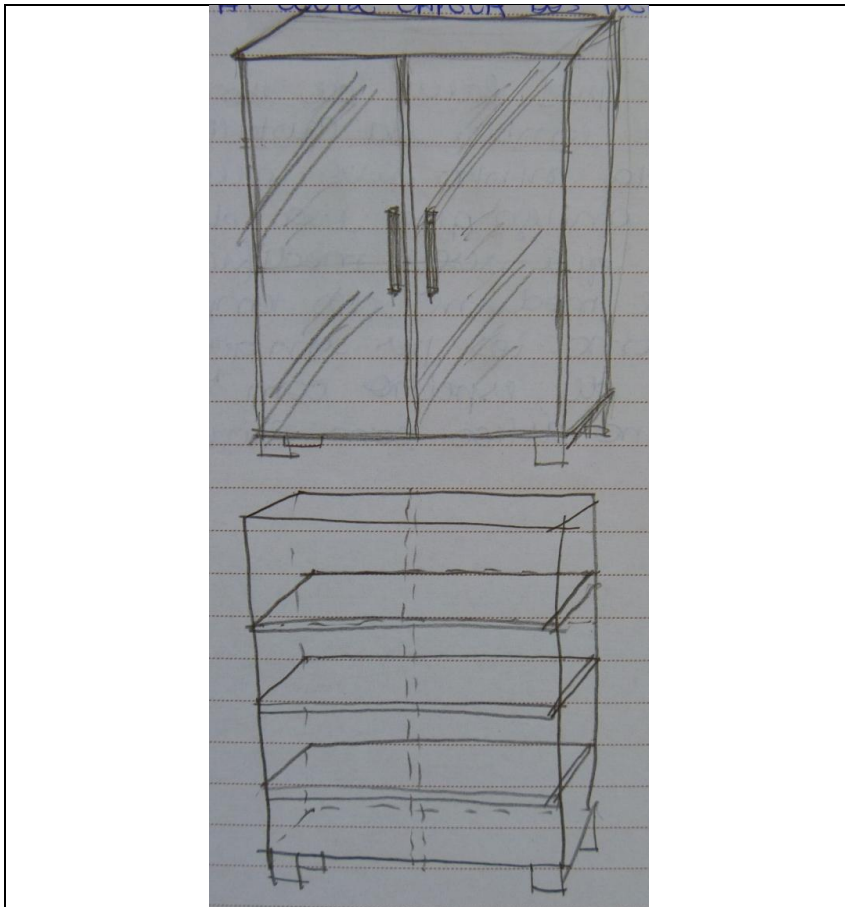


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A inspiração: reaproveitamento do móvel antigo de madeira usado como cristaleira. Junção de um armário de vidro para melhor distribuição de mais louças e com o propósito de deixar a mostra todos os objetos no interior devido a iluminação superior para evidenciar o móvel e deixa-lo mais bonito”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Algumas soluções de móveis já são associadas automaticamente a sua forma, como neste caso da função de guardar louças de jantar, o móvel tipo cristaleira é o primeiro a vir a mente. Na tentativa de inovar e fazer diferente a forma foi atualizada resultando no mesmo móvel, mas traços mais inovadores.

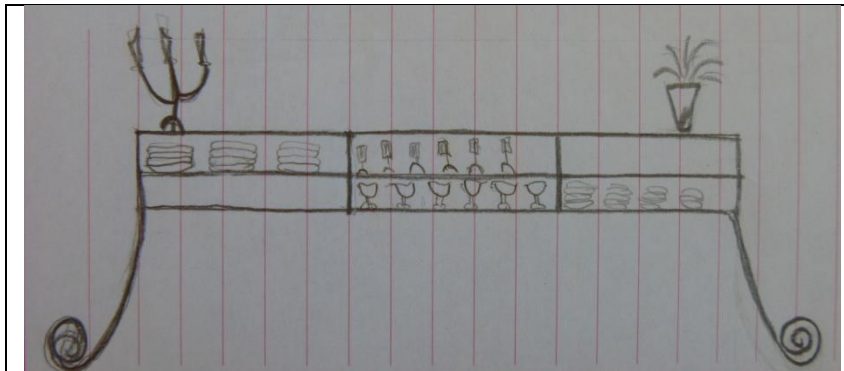


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Quando a professora falou de um móvel logo lembrei a cristaleira da casa da minha avó que é muito antiga, que era da mãe dela e que resolvi modificar para um móvel moderno dos tempos atuais, com pés em aço inox, portas de espelho com madeira”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Muito semelhante ao relato da situação anterior, a primeira ideia surgiu da lembrança do móvel convencional de cristaleira, solução apresentada só procurou atualizar a forma original com materiais mais contemporâneos. Se a intenção é inovar deve-se procurar caminhos opostos, como forma de fugir das soluções convencionais. A mente criativa deve ser curiosa e especulativa.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“O motivo de eu ter feito este aparador é porque acho um móvel muito chique, que dá uma impressão clássica e glamorosa para o ambiente. É um móvel que também me faz lembrar a cada da minha avó, que tinha um aparador bem grande e nele eram guardadas louças antigas de porcelana, usadas somente em ocasiões especiais”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Na busca de ideias para soluções de projetos a mente recorre ao repertório adquirido, sendo muito comum, inicialmente se fazer associações a lembranças pessoais, neste caso, um móvel de família. É importante acumular uma bagagem variada e de qualidade para se conseguir ideias ousadas, uma mente criativa não deve se contentar com soluções convencionais.

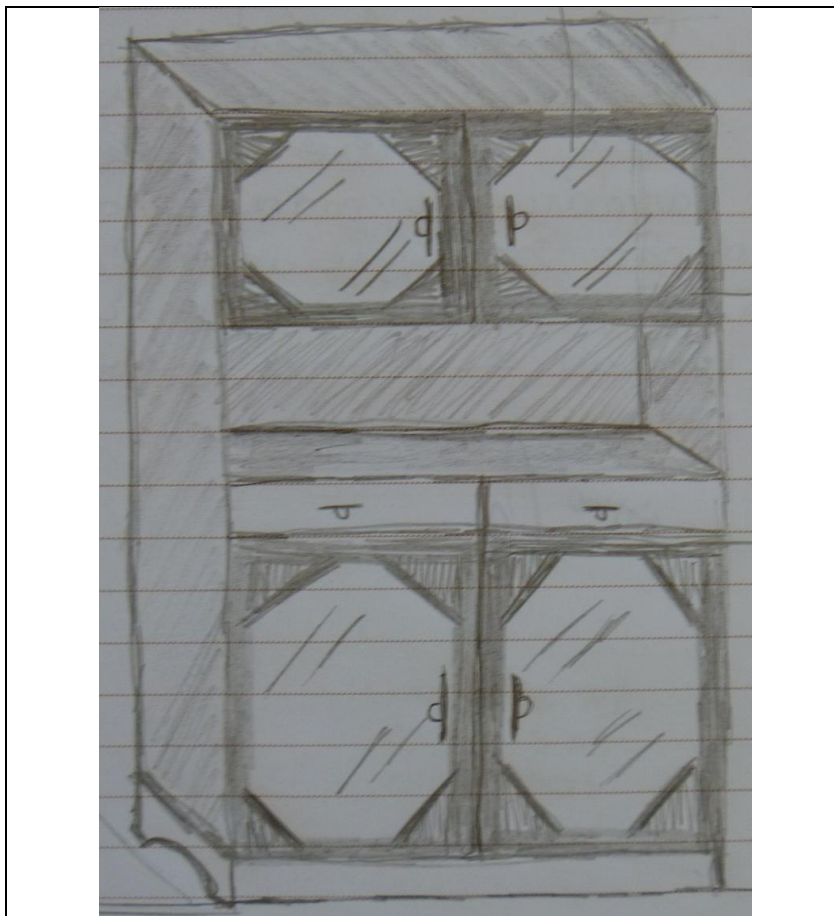


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Escolhi este móvel, pois é o que costumo fazer no meu trabalho como projetista, em quase todos os meus projetos residenciais. Eu projeto tanto todos os dias, que muitos dos móveis já vêm automaticamente em minha cabeça. Este móvel tem iluminação interna e as portas são com borda de alumínio e vidro”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste caso, o aluno não buscou inspiração, apenas resolveu o problema da forma como costuma resolver no seu cotidiano profissional, percebe-se como o processo se automatiza com o trabalho de projetista desconsiderando a criatividade e a busca de soluções diferenciadas. O repertório pessoal nesta situação, não apresenta variações, as experiências vivenciadas são muito semelhantes sempre, sendo assim a busca por soluções criativas e inovadoras torna-se quase impossível pois a mente criativa se acomoda com as ideias já vivenciadas.

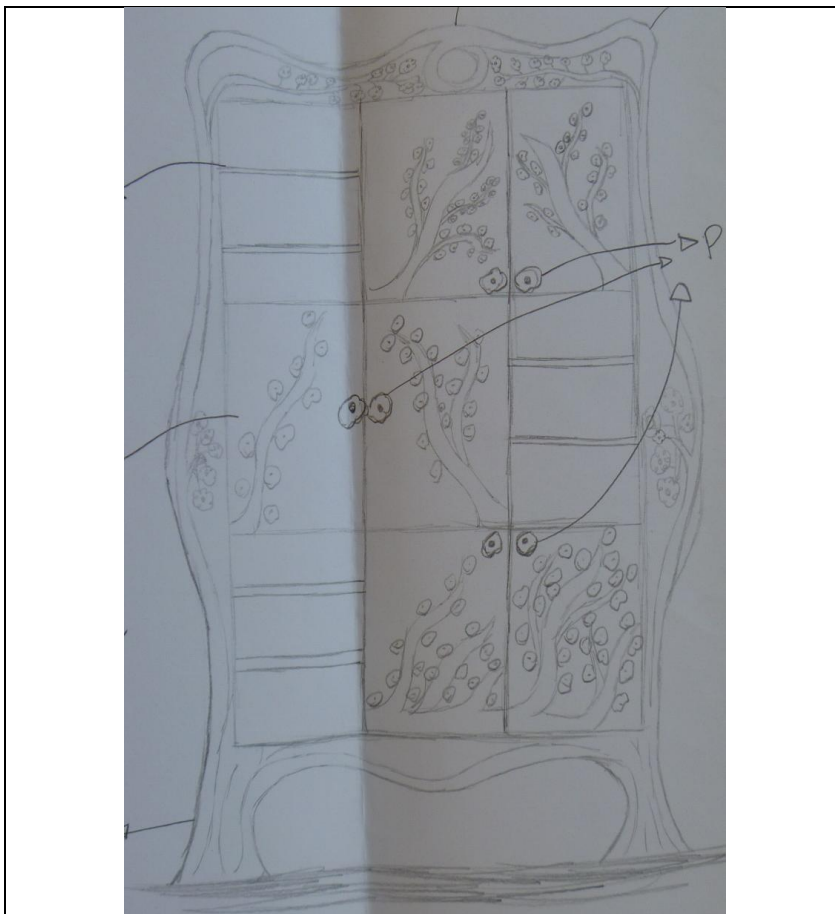


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Minha ideia surgiu quando a professora falou que queria um móvel de guardar louças de jantar, logo, me veio a cabeça um armário de madeira de demolição, pois me identifico muito com o estilo rústico, com uma pintura de pátina e vidro nas portas”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A geração da ideia apresentada partiu do móvel convencional: cristaleira, essa associação ocorreu em muitos casos, é a relação quase imediata que a mente faz. Mas, aqueles que possuem um repertório pessoal mais rico e variado conseguem sair do comum e encontrar ideias novas.

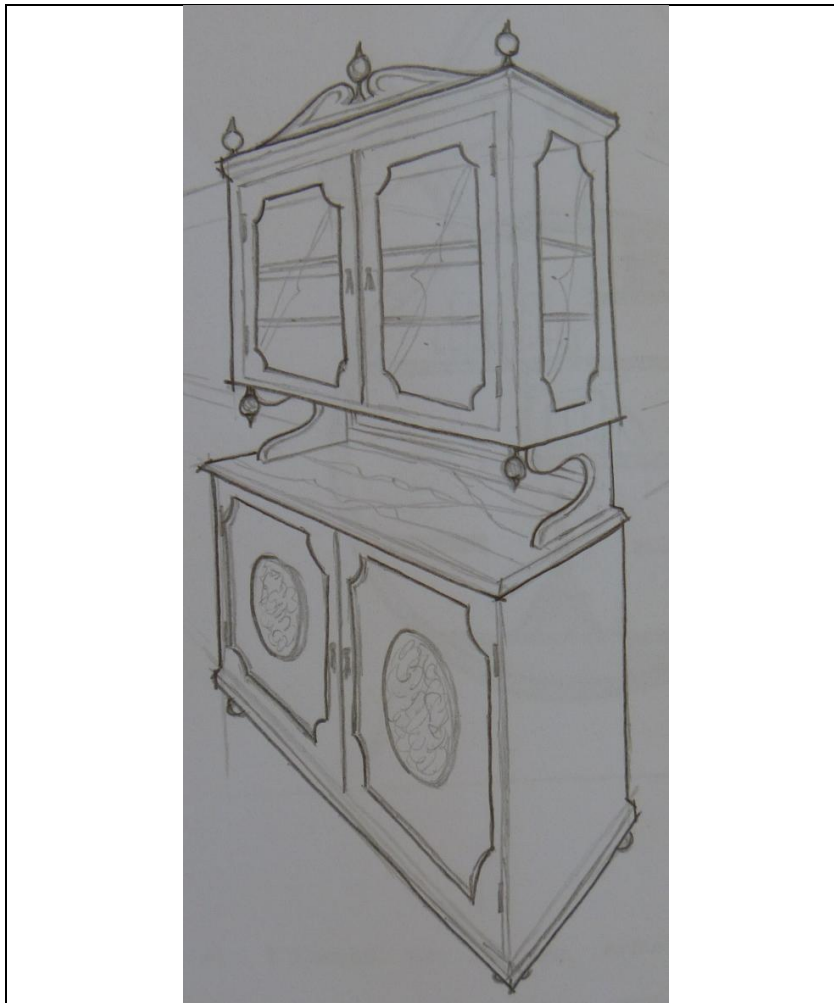


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Eu me inspirei no estilo *Art Nouveau* e também em um móvel que minha avó teve”.

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

No desenvolvimento da ideia, a inspiração partiu do estilo artístico conhecido através de estudos na área de design e uniu a lembrança familiar, adaptando a ideia inicial para chegar a solução atual. Um dos elementos formadores do repertório pessoal é a pesquisa e estudos acadêmicos na área de design, aqui mais especificamente nas manifestações artísticas, levando a relações de similaridade além das lembranças familiares e sociais.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“O móvel faz parte de minha memória visual, parte da infância e tempos de férias que passava na casa dos meus avós. Datado de aproximadamente 1915, feito de madeira maciça, com almofadas trabalhadas, vidros bisotados e aparador em mármore”.

Análise breve do processo criativo

A relação direta para a ideia de projeto foi de lembranças familiares, neste caso a solução encontrada foi simplesmente a releitura de um móvel antigo adaptando-o a vida contemporânea.

3.2. ANÁLISE DA PRIMEIRA ETAPA

De posse de todos os resultados das atividades elaboradas pelos alunos, fez-se uma análise de todo o desenvolvimento do processo, assim como, das soluções encontradas nesta etapa, através das Fichas de Registro.

É importante lembrar, que o objetivo da realização do *workshop* foi de verificar como alguns elementos poderiam interferir, auxiliando ou não no surgimento da ideia dentro do processo criativo. Esses elementos foram o repertório pessoal e as imagens referenciais, que foram escolhidos pela pesquisadora, após o levantamento bibliográfico, onde se percebeu a importância dos mesmos no processo de projeto. Além disso, com a experiência em docência da pesquisadora no ensino de projeto em design de interiores, foi possível reforçar a escolha desses elementos.

Após a apresentação do tema da pesquisa e do workshop, o esclarecimento das devidas dúvidas dos alunos e aceite da participação de cada um, iniciou-se o desenvolvimento das atividades.

Durante o desenvolvimento desta etapa, no processo criativo propriamente dito, a ferramenta da observação foi de extrema importância, pois cada passo dado pelo aluno na busca da ideia de projeto era fundamental. Tendo visto que para esta pesquisa, a análise do processo em si, era mais importante do que os resultados alcançados pelo aluno em cada atividade, tudo foi observado e analisado pela pesquisadora.

Assim que foi explicada a primeira atividade - Ideia no Processo Criativo: Repertório Pessoal, os alunos deram início ao trabalho. Fez-se necessário explicar o que seria o Repertório Pessoal, considerado aqui nesta pesquisa (e já evidenciado no início deste capítulo), como toda a bagagem adquirida pelo indivíduo através de viagens feitas, experiências vividas, lugares visitados, conhecimento formal e informal adquirido, lembranças, sonhos, desejos e cultura geral.

Como esta etapa deveria ser desenvolvida individualmente, ela ocorreu em silêncio, onde cada aluno se concentrou para desenvolver sua ideia. Como não era necessário desenhar tecnicamente, somente através de croquis, isso pareceu facilitar o desenho e dar mais liberdade no processo, pois o aluno não precisaria dispensar tempo no final para o detalhamento executivo. Poderiam utilizar as 4h/aulas somente para a criação.

Foi possível observar com o desenvolvimento da atividade e com a análise das Fichas de Registro desta etapa, que todos os alunos

conseguiram apresentar uma solução para o problema dado. Mas, analisando o processo em si e não o resultado percebeu-se que alguns alunos simplesmente resolveram a situação imposta, mas não foram além, ou seja, não buscaram algo mais inovador, inusitado e criativo, preocuparam-se apenas em atender as necessidades programáticas.

Outros alunos, no entanto, não se contentaram em resolver o problema e buscaram ideias diferentes do convencional, apresentando uma proposta que, além de atender a função específica, se diferenciava das demais soluções encontradas pelos colegas. Foi observado que estas soluções que se destacavam das demais vieram justamente, daqueles que possuíam uma bagagem de conhecimento adquirido maior, ou seja, um repertório pessoal mais desenvolvido.

Neste momento vale ressaltar que só foi possível se fazer esta análise do repertório pessoal de cada aluno, pelo fato da pesquisadora os conhecer há mais de um ano, sendo seus alunos desde o início do curso, o convívio diário em sala de aula proporcionou uma relação entre professor e aluno mais profunda permitindo fazer estas observações mais particulares.

Outro aspecto que deve ser levado em consideração na avaliação de todo o processo é que alguns alunos realizaram a atividade apenas para cumprir a tarefa, como uma obrigação acadêmica, enquanto outros se envolveram de forma mais profunda com o desenvolvimento de todo o processo.

Relacionando as observações feitas durante a realização da etapa com a análise das Fichas de Registro percebeu-se alguns fatores importantes dentro do processo criativo que merecem ser relatados e discutidos a seguir:

- experiência de vida acumulada;
- experiência profissional (função/atividade);
- cultura geral (viagens, leituras e interesse pelas manifestações artísticas em geral);
- convívio social e familiar.

A maioria dos alunos do grupo trabalhado está na faixa etária de 20 a 30 anos, mas um dos alunos possui idade entre 45 e 50 anos. Foi observado que este aluno com mais idade que os demais conseguiu alcançar a solução mais facilmente e mais rapidamente que os colegas, reforçando o fato de que com a idade pode-se acumular mais experiências e aumentar nosso repertório pessoal, facilitando a processo criativo no encontro da solução de projeto. Claro que não se pode considerar apenas a idade como elemento facilitador da geração de

ideias e de melhor solução de projeto, é necessário unir o tempo de vida, com mais experiências vividas com pesquisas, estudos e cultura geral. Mas, é um fator que pode ser levado em consideração dentro do processo criativo, pois como o repertório pessoal é adquirido ao longo da vida particular e profissional do designer, quanto mais tempo vivido maior a chance de acumular informações e conhecimentos. Porém, não se pode ter a garantia de que essa bagagem será repassada ao projeto durante o processo criativo, daí a importância do estímulo nesta fase.

No caso da aplicação desta pesquisa o elemento idade influenciou a geração de ideias, mas aliado ao interesse do aluno em pesquisar, estudar e adquirir cultura geral. Segundo Osborn (1975) o talento natural de uma pessoa pode não aumentar com a idade, mas a criatividade ou a capacidade de gerar novas ideias pode, se esta for estimulada.

Alguns alunos do grupo trabalhado já atuam na área de design, em lojas de móveis planejados ou em escritórios de arquitetura, este fato é prática comum entre os estudantes do curso. Foi observado no desenvolvimento da atividade, que aqueles que já atuam na área acabaram resolvendo a tarefa de forma muito rápida, mas com menos ousadia. Foi comum encontrar nos relatos de cada um, que resolveram como se estivessem resolvendo uma situação de cliente no seu ambiente de trabalho. Este trecho extraído de umas das Fichas de Registro ilustra bem o assunto:

Escolhi este móvel, pois é o que costumo fazer no meu trabalho como projetista, em quase todos os meus projetos residenciais. Eu projeto tanto todos os dias, que muitos dos móveis já vêm automaticamente em minha cabeça (FICHAS DE REGISTRO PRIMEIRA ETAPA, 2012).

O trabalho como projetista de móveis planejados pode acabar por moldar o pensamento do designer e engessar suas ideias novas, resolvendo os problemas praticamente da mesma forma sempre. O fato desta atividade se resumir a distribuir da melhor forma possível os módulos dentro do ambiente acaba inibindo a procura por novas soluções e o “pensamento criativo caracteriza-se pela produção de muitas ideias, especialmente ideias novas e originais” (ALENCAR, 2000, p. 07).

O mesmo aconteceu com outro aluno que também atua na área, mas em um escritório de arquitetura. Ele relatou ter mais facilidade de

resolver o problema de projeto por ter mais prática, embora não tenha tentado soluções arrojadas, satisfaz-se em resolver o problema.

Esta situação não quer afirmar que o trabalho na área prejudique a geração de ideias, de forma alguma, mas o fato de já estar atuando faz com que este aluno especificamente se acomode, acreditando não precisar mais ser ousado e curioso na busca por soluções inovadoras, supondo que não seja mais necessário estimular e explorar sua criatividade. E esta acomodação dentro do processo criativo é justamente o que impede as ideias novas de surgirem, pois segundo Kilian (2005, p 98) “talvez as únicas coisas que nos impeçam de criar mais, seja não acreditar nessa possibilidade ou simplesmente não ter motivo ou desejo para fazer isso.” Além disso, o esforço no ato de criar tem papel fundamental no processo de projeto, sendo um elemento importante na estimulação da criatividade que pode aumentar se dedicarmos grande esforço para alcançá-la (OSBORN, 1975).

Outro elemento levantando durante a aplicação da pesquisa está relacionado à cultura geral adquirida pelo designer. Segundo De Bono (2001, p. 15) as ideias novas surgem “quando novas informações, reunidas através de observações ou de experiências, forcem uma reavaliação das velhas ideias.” Desta forma, viagens, pesquisas, interesse pela arte em geral, diversificam as vivências e auxiliam nas relações que a mente pode fazer para gerar novas soluções.

Alguns alunos participantes da aplicação relacionaram suas soluções propostas com visitas feitas a mostras de decoração reconhecidas nacionalmente “esse móvel eu vi em uma ambiente de Home Office na CasaCor 2012 e adaptei para esse local, acrescentando a iluminação interna” (FICHAS DE REGISTRO, 2012); “Para chegar a este resultado me inspirei em um móvel que vi na CasaCor 2012, que tinha uma iluminação bem diferente”. (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Outros relatos demonstram que as pesquisas na área podem aumentar o repertório de conhecimento servindo de inspiração para novas ideias, “eu me inspirei no estilo *Art Nouveau*” (FICHAS DE REGISTRO, 2012) e como a seguir outro aluno relata:

“Semana passada eu tinha visto um site de móveis e objetos de inspiração retro e adorei umas estantes com pés palito. E hoje eu fiz uma pesquisa de pôsteres dos anos 1940/1950. Então essas foram as inspirações para criar um bufet com pés palito e portas de correr para guardar louças e uma estante com nichos em retângulos

irregulares para objetos diversos” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Outro aluno disse ter sido influenciado por lugares visitados para solucionar o problema de projeto: “cheguei nesta ideia a partir de lugares que visitei e vi algo parecido” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Diversificar experiências, vivenciar culturas diferentes, interessar-se pelas manifestações artísticas em geral aumenta o repertório pessoal ampliando as possíveis relações que a mente pode fazer na busca por soluções de projeto.

Um último elemento levantado dentro do processo criativo, mas não menos importante, pois foi o mais citado nos relatos dos alunos foi o convívio social e familiar. As experiências vividas com a família e amigos produzem lembranças fortes que surgem quando a mente está a procura de ideias para resolver algum problema, seja pelo fato de já ter vivenciado algo semelhante ou por ter lembrado algo relacionado. Muitas foram as relações do convívio familiar com a solução encontrada, “pensando em vinhos lembrei de minha tia que adora vinhos e espumantes. Lembrei então do móvel da sala de jantar dela e adaptei o móvel visto na loja ao dela. “Inicialmente pensei o que guardar e como. Lembrei-me de um bufet antigo existente na casa de minha avó. O móvel era de madeira escura com muitos detalhes nos vidros e nas portas” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Outros relatos que demonstram a influência do convívio social e familiar no processo criativo, percebidos nas Fichas de Registro merecem ser apresentados:

É um móvel que também me faz lembrar a casa da minha avó, que tinha um aparador bem grande e nele eram guardadas louças antigas de porcelana, usadas somente em ocasiões especiais (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Quando a professora falou de um móvel logo lembrei a cristaleira da casa da minha avó que é muito antiga, que era da mãe dela e que resolvi modificar para um móvel moderno dos tempos atuais, com pés em aço inox, portas de espelho com madeira (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

A proposta do móvel para guardar objetos decorativos e louças me lembrou das antigas cristaleiras de minha avó, feitas pelo meu avô em

madeira maciça com portas tipo vitrine. Ainda no tema “antigo” lembrei-me das formas sinuosas de um jogo de quarto que eu tinha na infância com pés *cabriolet*, assim criei um misto de memórias e as transformei em um móvel atual, funcional e muito charmoso! (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Daí veio a imagem de uma cristaleira que minha irmã possui em madeira de demolição e vidro, pensei em algo similar, mas sem as gavetas. Logo lembrei de um móvel que tenho em casa e pensei em algo do tipo, mas não esta esteticamente apresentável (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Como o objetivo da realização deste *workshop* foi de verificar como alguns elementos poderiam interferir, auxiliando ou não no surgimento da ideia dentro do processo criativo, percebeu-se ao final desta primeira etapa que o repertório pessoal pode influenciar na geração de ideias dentro do processo criativo, auxiliando na busca de novas soluções, relacionando-as com toda a bagagem adquirida ao longo da vida pessoal e profissional do designer. Quanto maior este acúmulo de informações, vivências e experiências maior e mais facilitado é o estímulo da criatividade na solução dos problemas de projeto.

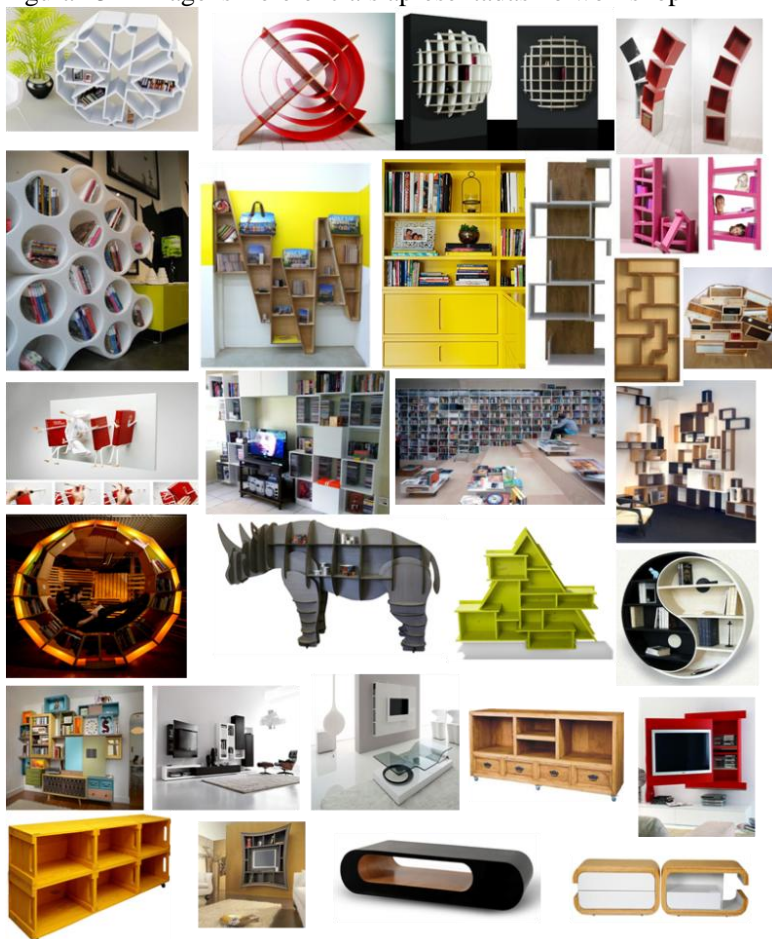
A natureza criativa é formada dentro do contexto cultural, daí a importância de todos os elementos observados nesta primeira etapa do *workshop*. Estes pontos devem ser explorados dentro de uma possível metodologia de projeto em design de interiores, que incentive as experiências vivenciadas no ambiente familiar e social, as pesquisas, o interesse pelas artes e culturas diversas, acumulando informações, como forma de produzir um indivíduo mais curioso, ousado e inovador, ou seja, mais criativo.

3.3. DESCRIÇÃO DA SEGUNDA ETAPA

Na etapa seguinte a atividade foi chamada de Ideia no Processo Criativo de Mobiliário: Repertório Pessoal e Imagens Referenciais, onde cada aluno deveria criar um móvel específico considerando o que ele possuía de repertório pessoal e algumas imagens de móveis com função semelhante, apresentadas pela pesquisadora antes de iniciarem a atividade. Estas imagens foram escolhidas de maneira a contemplar exemplos bastante contrastantes entre si, abrangendo uma ampla

variedade de soluções, desde as mais convencionais e conservadoras até as mais ousadas e inusitadas sob o ponto de vista da forma relacionada à função. As imagens foram apresentadas uma a uma, sendo visualizadas pelo grupo pelo tempo de dez segundos cada uma. Nenhum comentário foi feito por parte da pesquisadora sobre as soluções apresentadas para que não houvesse qualquer tipo de influência dentro do processo criativo. As imagens foram vistas em silêncio e após foi dado início a atividade da etapa. As imagens apresentadas são ilustradas na Figura 13.

Figura 13 – Imagens Referenciais apresentadas no workshop



Fonte: Google Images, 2012.

Após a criação o aluno deveria descrever novamente em detalhes como chegou àquela solução, de onde surgiu a ideia e que caminho ele percorreu até chegar a opção definitiva. Deveria também documentar que importância teve ou não o que ele possuía de bagagem pessoal e as imagens apresentadas previamente.

O objetivo desta segunda etapa era o de perceber qual importância teriam no processo de criação, as imagens referenciais e que influência elas teriam no surgimento da ideia para a busca da solução de projeto.

Nesta atividade os alunos deveriam criar um móvel que servisse para guardar livros e CDs e novamente não havia necessidade de detalhamento para execução somente o desenho em croqui de vista frontal ou perspectivado que representasse a ideia principal da solução encontrada. Se o aluno achasse necessário poderia descrever detalhes através de legendas ou desenho ampliado para melhor compreensão da solução. Para esta etapa também foram destinadas 4h/aula com 50 minutos cada uma.

Foi interessante observar a interação dos alunos com o objetivo de trocar ideias e discutirem resultados encontrados (Fig. 14).

Figura 14: alunos discutindo a atividade do workshop.



Fonte: arquivo pessoal, 2012

Com a finalização desta segunda etapa, os resultados também foram recolhidos e catalogados nas Fichas de Registro e a aplicação da ferramenta de *workshop* foi concluída. De posse dos dados obtidos foi feita a análise dos resultados desta fase e após, concretizadas as considerações finais da pesquisa.

A seguir são apresentadas as Fichas de Registro da segunda etapa.

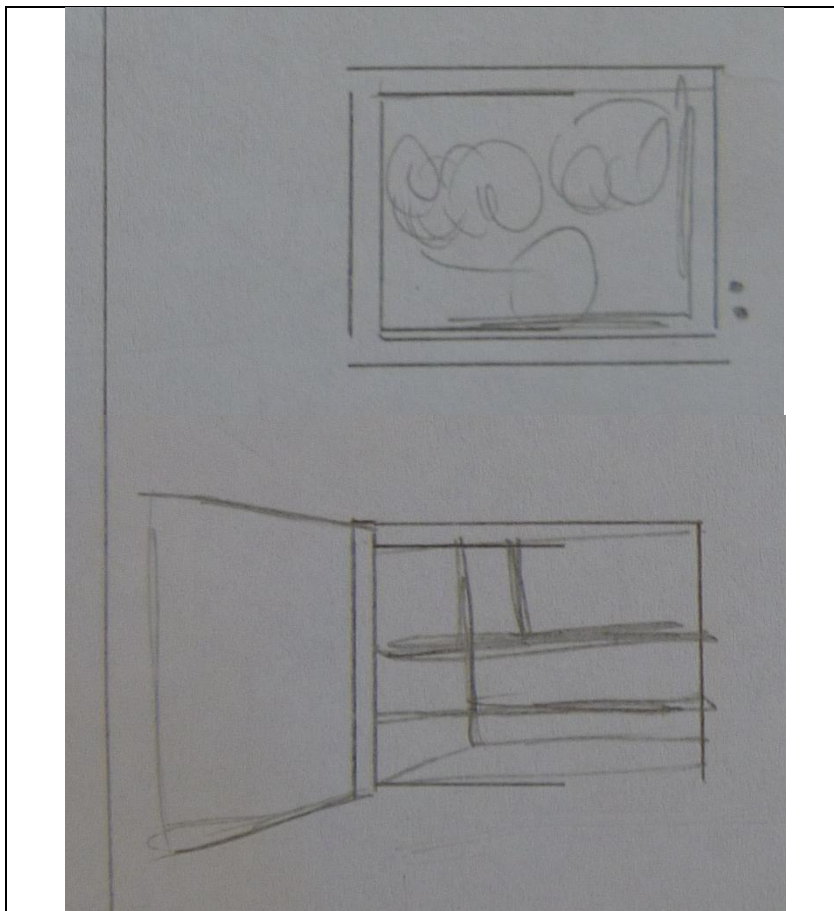


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Móvel em laca branca com várias prateleiras em forma de nicho para guardar CDs e livros. Inspirado nas imagens dos slides da aula.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste desenvolvimento específico, as soluções apresentadas previamente, promoveram forte influência, visto que uma delas é muito semelhante. Como as imagens foram visualizadas antes de se iniciar a criação, as mesmas auxiliaram na ampliação do repertório pessoal, aumentando a quantidade de associações feitas no momento da criação.

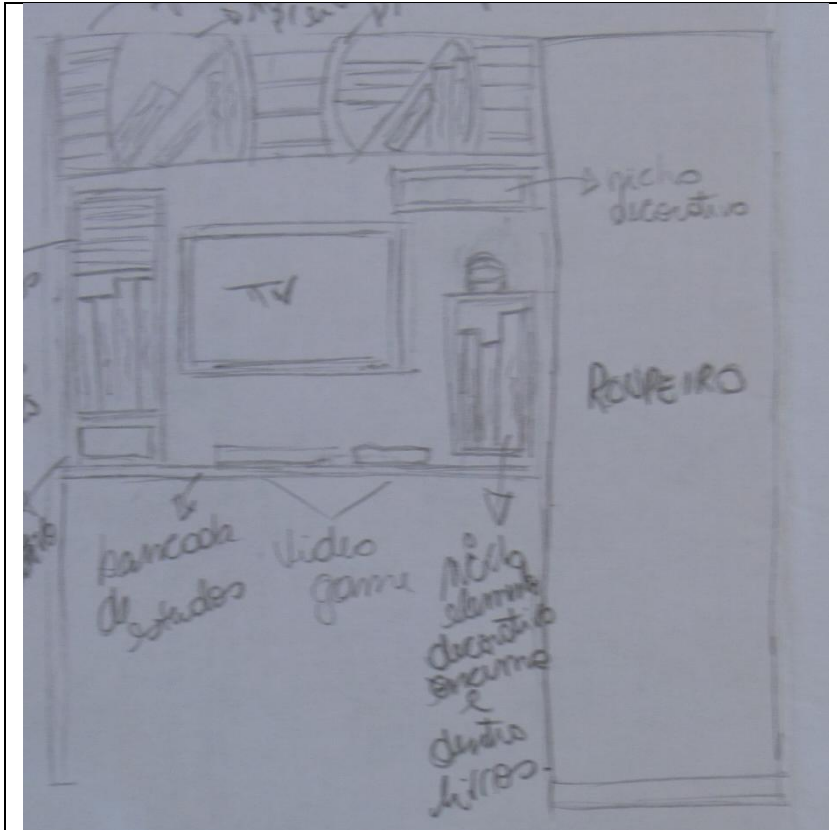


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Pensei em livro e CD como algo mais pessoal, deixando-os em lugar mais reservado. A ideia é um quadro que se abre e mostra prateleiras para livros e CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração nas imagens apresentadas para solucionar de forma mais divertida, como algumas ideias mostraram, buscando a relação da forma do livro com a forma do móvel. É interessante observar como a solução buscou ser diferente do convencional, ao contrário da etapa anterior.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“Fiz assim porque em meu trabalho tenho que desenvolver um projeto de um roupeiro com local para guardar livros e um espaço de estudos acoplado e coloquei também locais para CDs de games.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Esta é novamente a situação do aluno projetista de móveis planejados. Um cotidiano sem muita inspiração, vontade e gosto pelo que faz resultando em soluções nada criativas ou inovadoras. É possível perceber inclusive grande semelhança entre a solução encontrada na primeira etapa e esta. Mesmo com a apresentação das imagens como forma de visualizar soluções não convencionais, o aluno buscou inspiração nas ideias encontradas na sua vivência profissional, percebe-se que a alternativa proposta, apenas atende a função solicitada sem ir além. Neste caso especificamente, as imagens não ajudaram na busca por inovações.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“Baseado em uma das imagens lembrei que já tinha visto em uma revista uma bancada de cozinha toda de Lego!”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Com o auxílio das imagens referenciais, o aluno buscou inspiração e a partir delas chegou a outra imagem do seu Repertório Pessoal e adaptou para a solução desejada. A relação da mente com a similaridade encontra mais opções quando se alimenta a mesma com informações novas.

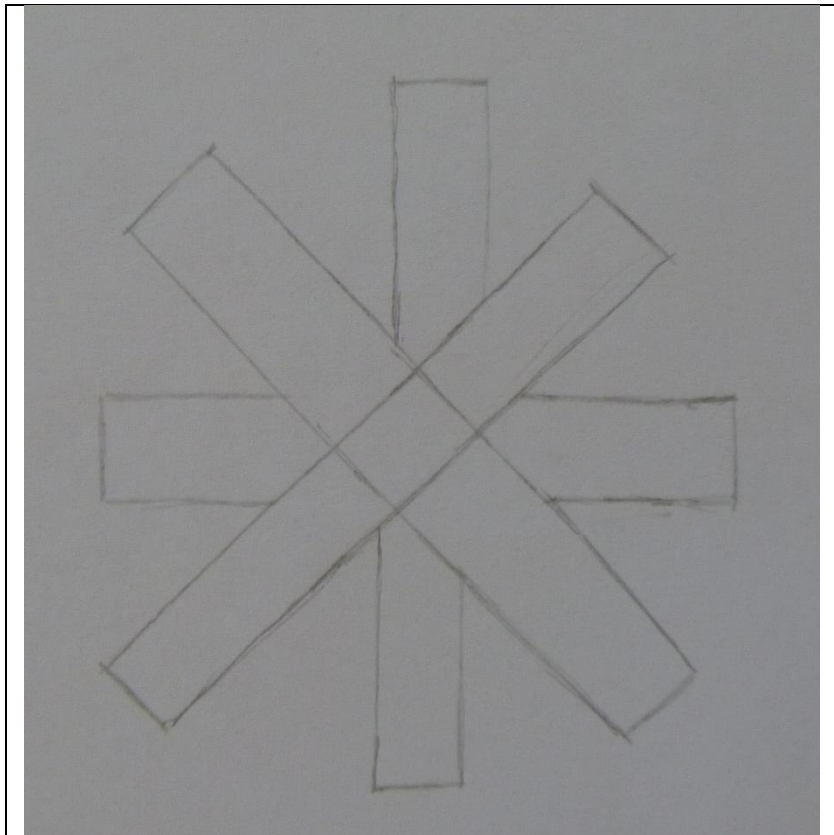


Relato do aluno sobre o processo de criação

“O móvel deveria dar a sensação de nichos arredondados, como aquários misturados com a ideia de uma geladeira antiga, independente e com rodinhas para ser móvel. Para desenhá-lo comecei a partir de ideias mais básicas de estantes com CDs dos lados e livros do outro. Depois pensei em diversas formas de como se armazenam livros, como nichos e pensei fazê-los separados fixos numa mesma parede. Aí veio a ideia de juntá-los e fazê-los móveis, podendo ser vistos dos dois lados pela sua transparência. As imagens vistas ajudaram a concretizar e decidir a ideia, despertando a vontade de fazer algo diferente. Mesmo que a solução encontrada não seja tão diferente, permitiu a ideia de algo mais ousado como uma porta gigante que pode não ser funcional, mas é uma maneira de arriscar e não ser tão normal.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste processo criativo a inspiração inicialmente veio das imagens, mas como já existia uma ideia preconcebida, as mesmas apenas ajudaram a confirmar a solução definitiva, provocando a vontade de fazer algo diferente e de apresentar soluções mais ousadas.

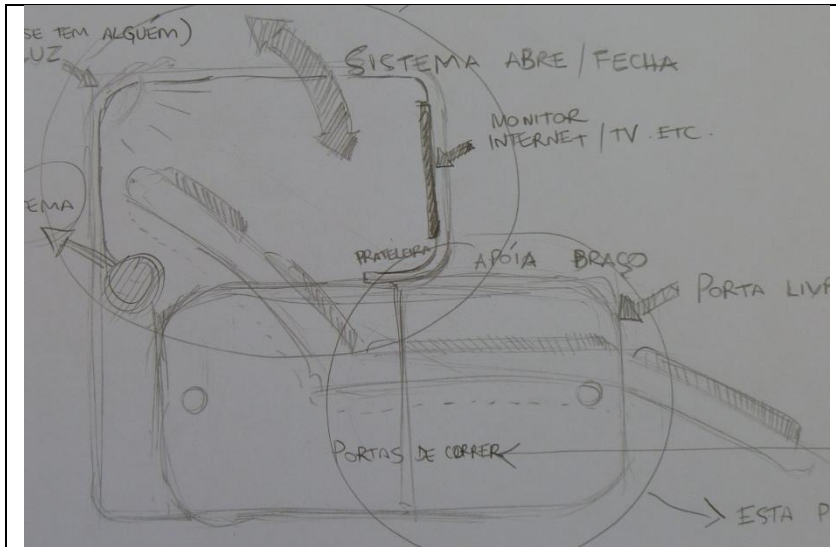


Relato do aluno sobre o processo de criação

“O porta livros/CDs foi inspirado no asterisco, pois ele remete a uma anotação ou observação enquanto lemos ou escutamos alguma música. As imagens passadas pela professora influenciaram de forma positiva, pois ajudaram a criar esse objeto. Ele pode ser feito em mais quantidade e pode ser usado como nicho tanto a parte exterior quanto a interior do porta livros/CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Esta interação da mente com a forma de um elemento como o asterisco com a função de guardar livros e CDs foi bastante interessante, pois demonstra como uma mente estimulada pode relacionar elementos com funções muito diferentes entre si. Por isso a importância de se manter a mente sempre alimentada de experiências novas.

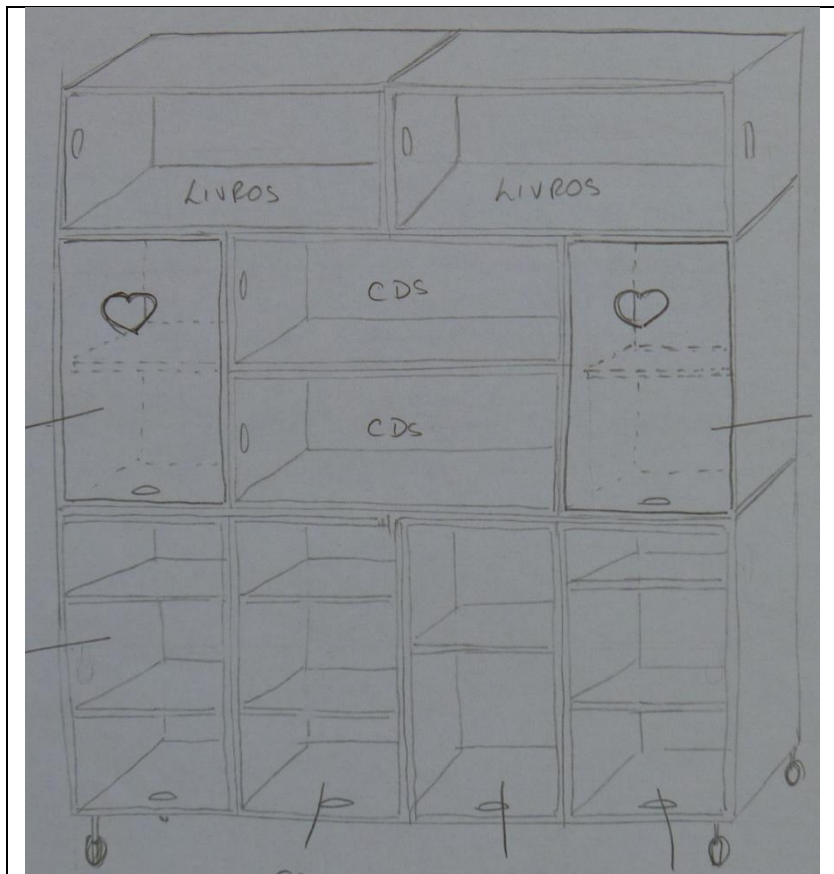


Relato do aluno sobre o processo de criação

“As imagens foram inspiradoras.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui a associação se demonstra de forma bem interessante, pois o aluno relacionou livros e CDs com a necessidade de sentar. Outro ponto observado é que nesta etapa, o aluno conseguiu ousar mais e se desprender das soluções mais óbvias, comparando com o resultado da sua primeira atividade. As imagens neste caso estimularam a ousadia e inovação, ampliando as opções de soluções para a questão apresentada.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“A ideia surgiu de um armário de caixotes já feito por mim, com rodinhas e duas caixas com portas de MDF (com um coração vazado). A madeira foi patinada. As imagens serviram para lembrar dessa estante previamente construída, mas não influenciaram na composição.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração inicial nas imagens, mas a solução foi encontrada com a lembrança que uma delas trouxe de algo que ele já possuía na sua bagagem e experiência pessoal. A mente através da imaginação levou de um pensamento a outro e fez surgir a ideia, embora não tenha procurado ousar mais.

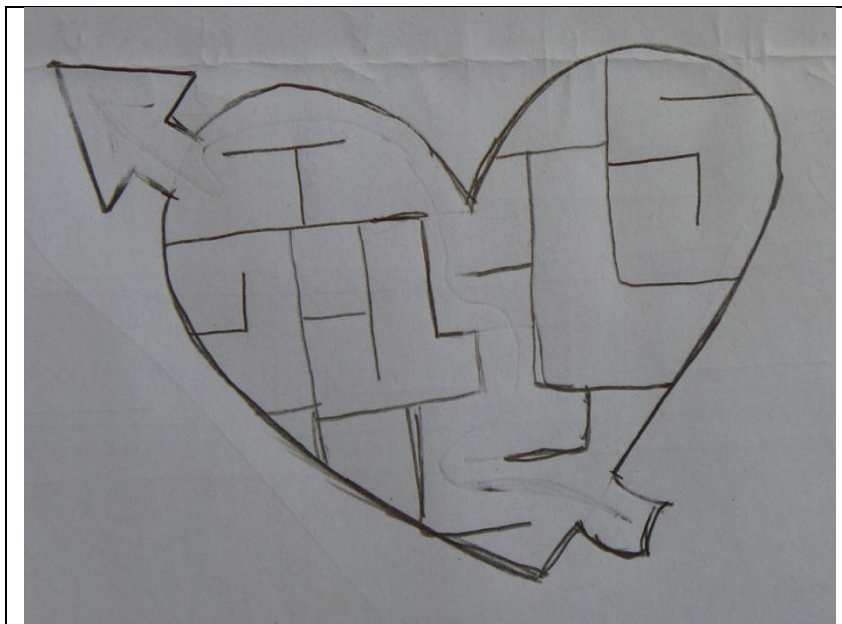


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Vendo as imagens que pareceram bem temáticas, imaginei algo parecido com livros. Então criei o móvel em formato de livro, com aberturas para guardá-los. Como se fosse uma impressão no livro, coloquei uma chave musical no lado que possui espaço para guardar os CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Algumas das imagens apresentadas mostram soluções mais ousadas e divertidas, neste caso a ideia partiu das informações diferenciadas, para encontrar a sua alternativa definitiva. Também é possível observar mais ousadia nesta etapa.

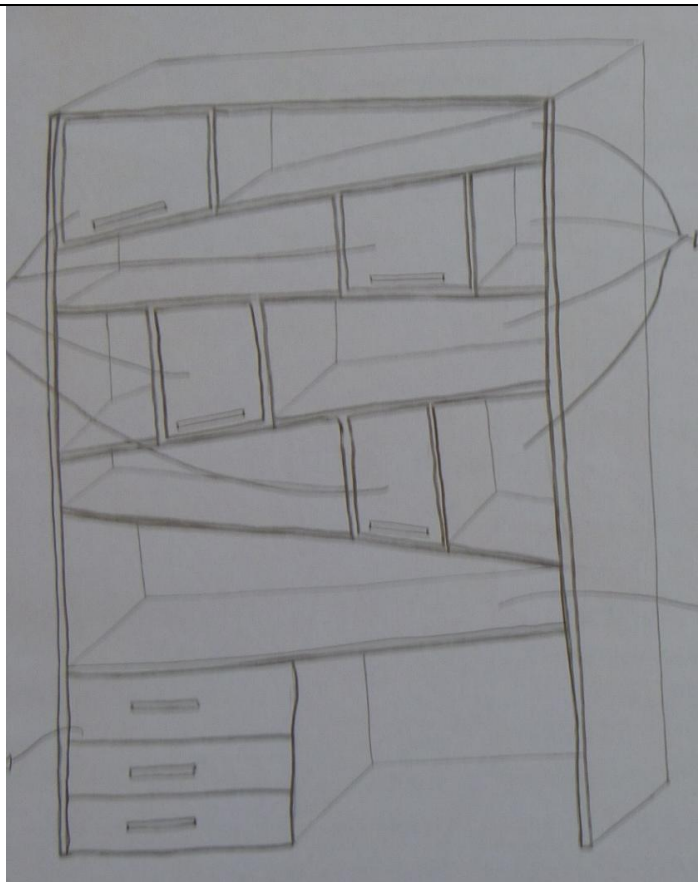


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Fui influenciada por imagens apresentadas na aula. É feminino e jovem. Coração com labirinto em compensado moldado nas cores rosa e verde limão (intercalado). Serve para objetos decorativos, para guardar livros, CDs e outros objetos.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Embora a ideia proposta seja um pouco simples e até infantil, pode-se observar que houve vontade de criar algo diferente do convencional. Neste caso específico, é uma observação importante de ser levantada, pois este aluno na etapa primeira não conseguiu se desprender do trabalho automático de projetista de móveis planejados. As imagens ajudaram a estimular sua criatividade chegando a uma solução divertida e colorida.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“As imagens não ajudaram muito, pois o meu objetivo foi criar uma espécie de biblioteca, mas com lugar de estudo como uma escrivaninha e um lugar para colocar uma TV. Mas as prateleiras “tortas” foram inspiradas nas imagens.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A ideia inicial seria bastante convencional, de uma estante para livros comuns. Após a visualização das imagens com algumas soluções nada comuns, a proposta recebeu incrementos para se transformar em algo diferenciado. Percebe-se a importância de variadas informações para ampliar o repertório pessoal e não apresentar soluções já preconcebidas automaticamente.

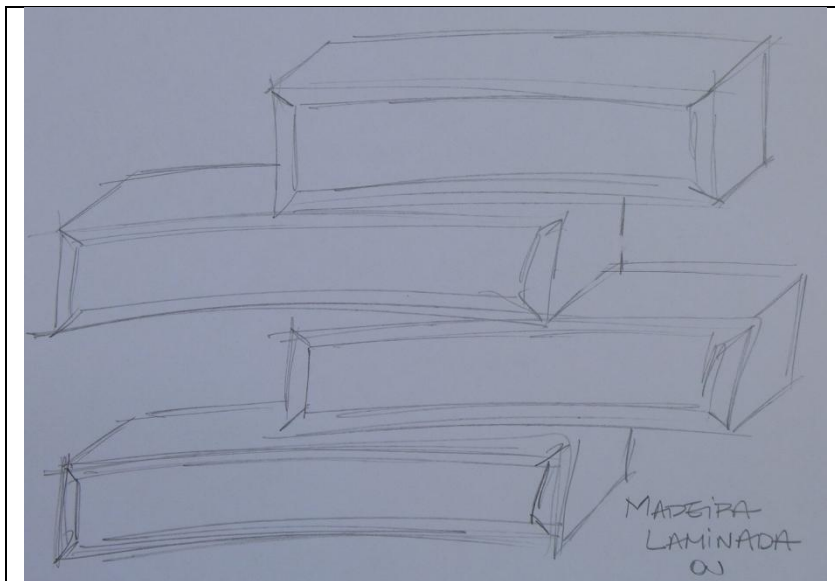


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A proposta foi usar bancos de madeira usados e restaurá-los, usando até mesmo cores e texturas diferentes, dando uma ideia despojada e alegre ou até mesmo “fofa” dependendo das cores. Empilhando bancos de tamanhos diferentes apenas, servindo para colocar livros, revistas, CDs, DVDs, decorações e quadros. De maneira criativa e ecológica conseguimos peças incríveis e exclusivas.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste processo a inspiração sofreu influência das imagens apresentadas, embora o aluno não tenha deixado claro isso em seu relato, mas uma das soluções usava caixotes de madeira de feira usados. Aliado a isto seu conhecimento prévio e interesse pelo reaproveitamento fizeram chegar a solução final. Durante o processo criativo, na fase de geração da ideia, a mente percorre livremente as informações armazenadas e até mesmo sem perceber, as relações de similaridade acontecem.

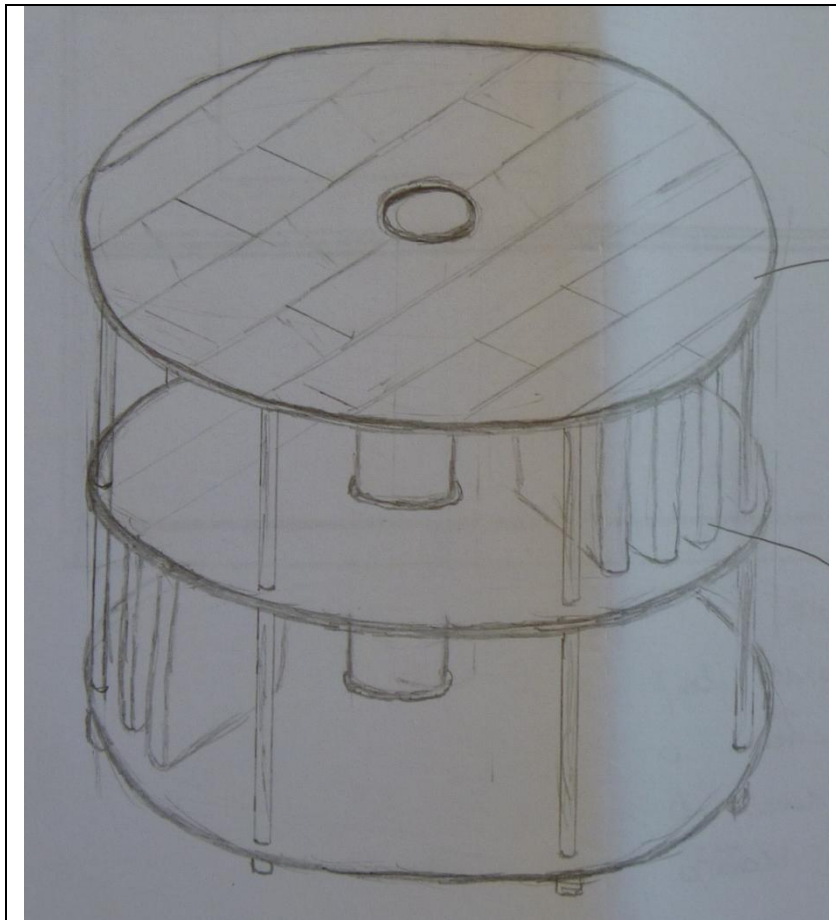


Relato do aluno sobre o processo de criação

“As imagens me deixaram um pouco confusa, mas é sempre bom ter um arquivo grande para dar novas ideias e não necessariamente com o mesmo objetivo. As vezes um sofá poderá lhe dar ideias para uma mesa!”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

As imagens aqui, como o aluno mesmo relatou causaram um pouco de confusão, embora tenham servido para concretizar a ideia que já estava preconcebida, ou seja, auxiliaram a buscar outro caminho diferente dos apresentados, isso de certa forma é um estímulo a criatividade.

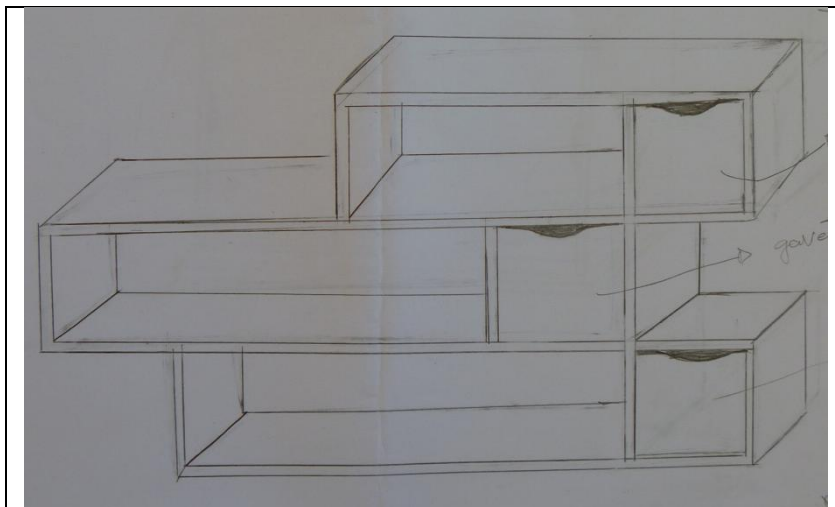


Relato do aluno sobre o processo de criação

“mesa redonda em formato de carretel sendo uma forma diferenciada e não estática (inspiração das imagens) pode ser usada na sala ou perto de uma poltrona, como mesa de apoio e de centro.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Como algumas das imagens apresentadas mostravam soluções mais criativas e não convencionais este aluno buscou inspiração nas mesmas para criar uma forma mais divertida, que vai além de cumprir apenas a função a que se destina. Este aluno também conseguiu ousar mais em relação a primeira etapa, provavelmente as imagens ajudaram a se libertar das ideias preconcebidas e convencionais.

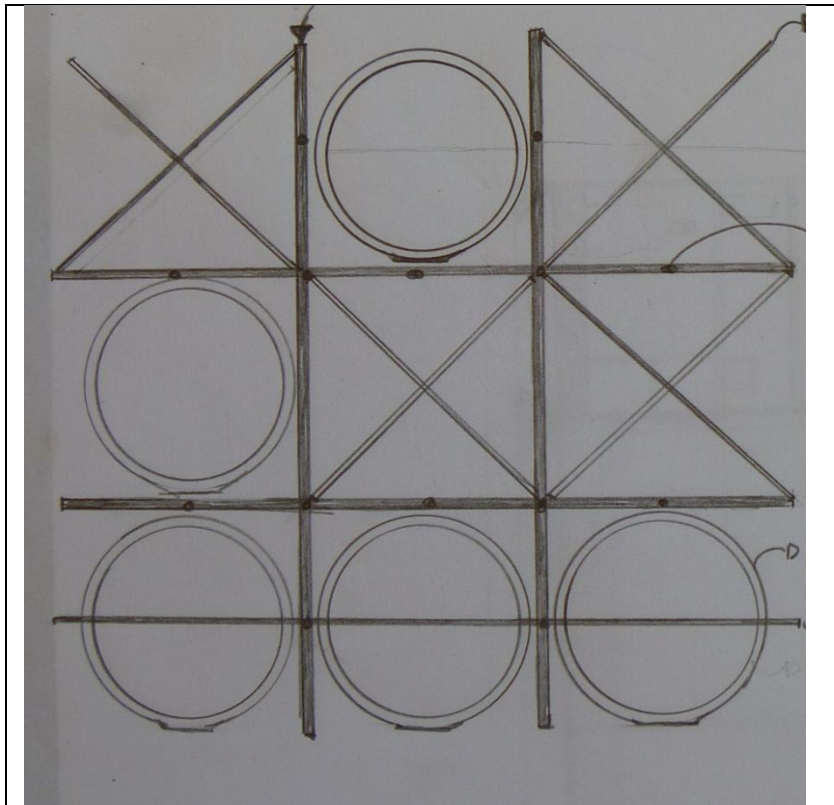


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Minha inspiração foi dos móveis vendidos pela loja Tokstok, que são mobiliários para locais pequenos, com multifuncionalidade. Não me inspirei nas imagens, pois algumas me pareceram bagunça e outras ocupavam muito espaço.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração no que possuía de conhecimento em lojas do ramo mobiliário, as imagens apresentadas não auxiliaram na formação da ideia, segundo ele mesmo relata, embora não tenha sido solicitado que o móvel fosse para espaços pequenos.

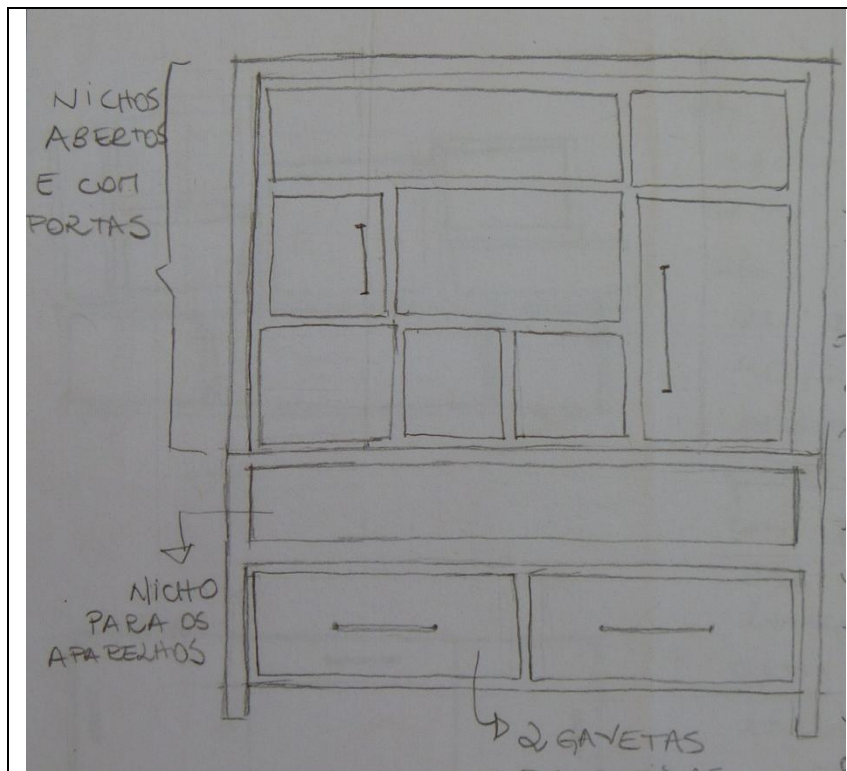


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Prateleira em formato de jogo da velha, com formas móveis e uma barra de metal que pode ser relocada com ímã. Minha ideia veio das referências visuais mais irreverentes apresentadas pela professora em aula. A prateleira jogo da velha mostra que algo grande e sempre tão imóvel, como uma estante, pode ser um móvel mais irreverente e que possa ter movimento atendendo a sua utilidade. A ideia é “brincar” com o cotidiano.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

No resultado encontrado por este aluno observa-se que o mesmo buscou inspiração nas imagens procurando uma forma mais divertida e inusitada para a solução, sua ideia partiu das referências dadas mais incomuns, influenciando na busca por formas irreverentes. Nas relações que a mente fez, as ideias mais ousadas se destacaram.

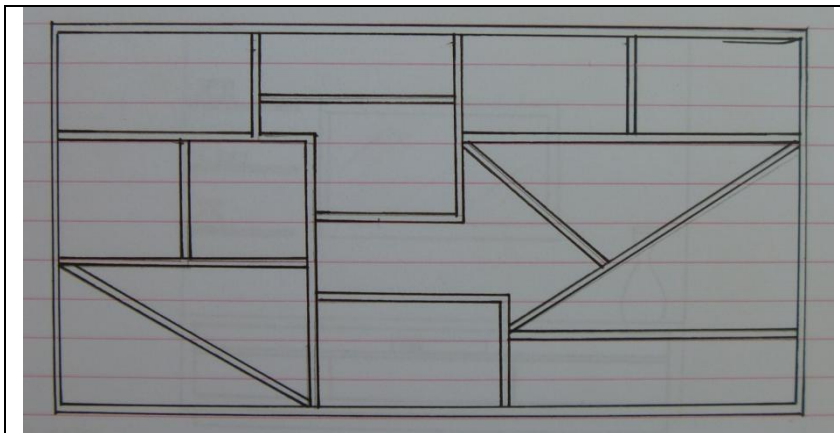


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Pensei em fazer um móvel para CDs, com gavetas ou portas para evitar o acúmulo de pó, facilitando a manutenção. Partindo disso, lembrei-me do rack para TV da minha casa, que tem dois gavetões e um nicho no qual caberia o equipamento de som e pensei em criar uma estante a partir desse rack. As imagens mostradas em aula me influenciaram para elaborar os nichos de diferentes tamanhos.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui a ideia inicial veio do repertório pessoal, de lembranças de móveis do seu cotidiano, relacionando-os com a necessidade imposta pela atividade. Com a ideia preconcebida vieram as associações com as imagens apresentadas para concluir a proposta.

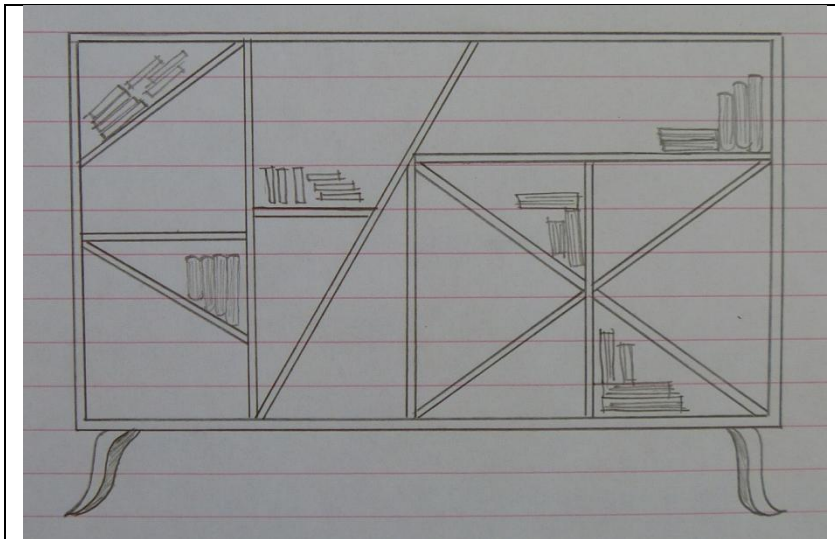


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Para iniciar o projeto pensei em nichos quadrados e retangulares, quando iniciei o desenho achei que estava muito tradicional e passei para prateleiras diagonais para dar movimento ao móvel. Pensei em um móvel que não possuísse pés e que fosse fixado na parede como um quadro.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

O aluno buscou inspiração no que já possuía de repertório, mas mesmo não deixando relatado, houve influência das imagens apresentadas, pois um dos exemplos era semelhante a este. Além disso, a visualização das imagens estimulou a criar uma solução não tradicional, como o aluno mesmo relata.

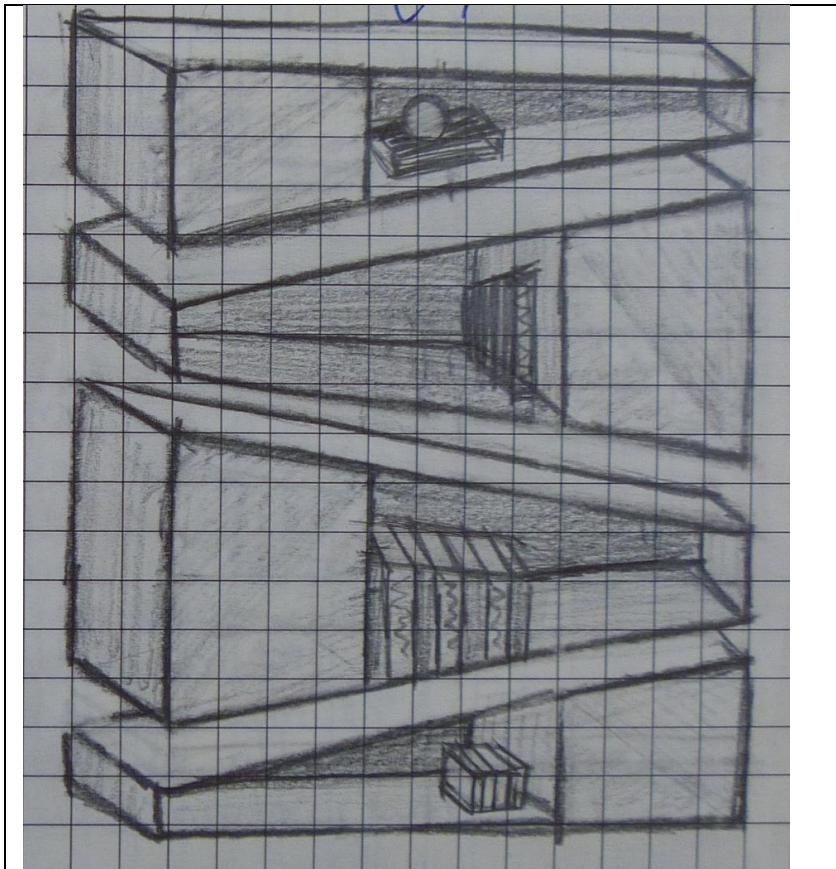


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Para iniciar o projeto do móvel pensei em nichos abertos. Com base em imagens mostradas pela professora resolvi posicionar esses nichos de forma desordenada, com tamanhos diferentes. Como pensei no móvel em algo de destaque, gostaria de usar a cor laranja. Os pés provençais entraram no móvel para “quebrar” o ar moderno do mesmo e misturar estilos, fazendo parecer uma estante antiga, mas com um toque moderno. Essa mistura do antigo com o novo foi baseada em um aparador que vi em um ambiente da CasaCor 2012.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Neste caso a inspiração partiu das imagens para iniciar a proposta, a medida que o desenvolvimento foi se concretizando o repertório pessoal influenciou na relação de semelhança com móveis vistos em feira de decoração visitada. Quanto maior o repertório pessoal, mais opções de soluções podem ser apresentadas, pois no ato criativo uma ideia leva a outra.

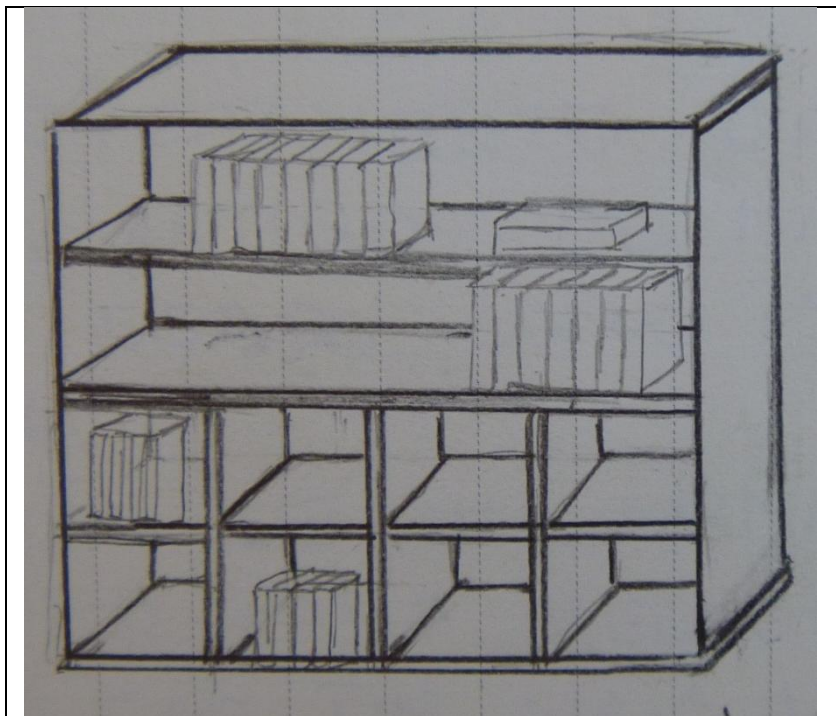


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A princípio, pensei em trabalhar com volumes e movimento, por ser um móvel para livros e CDs, achei que não poderia ser algo convencional. Depois de muitas adaptações cheguei a essa estante com módulos irregulares, que alterna nichos e portas e que tem tudo a ver com o balanço da música e com a mente solta de quem lê um livro.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Embora não tenha deixado claro ou até mesmo tenha percebido, o aluno buscou inspiração nas imagens, uma das soluções apresentava prateleiras inclinadas, muito semelhante a ideia proposta. Além disso, seu repertório de imagens auxiliou na relação da função com a forma de maneira bastante criativa e original, como a “mente solta de quem Le um livro” com o movimento das formas.

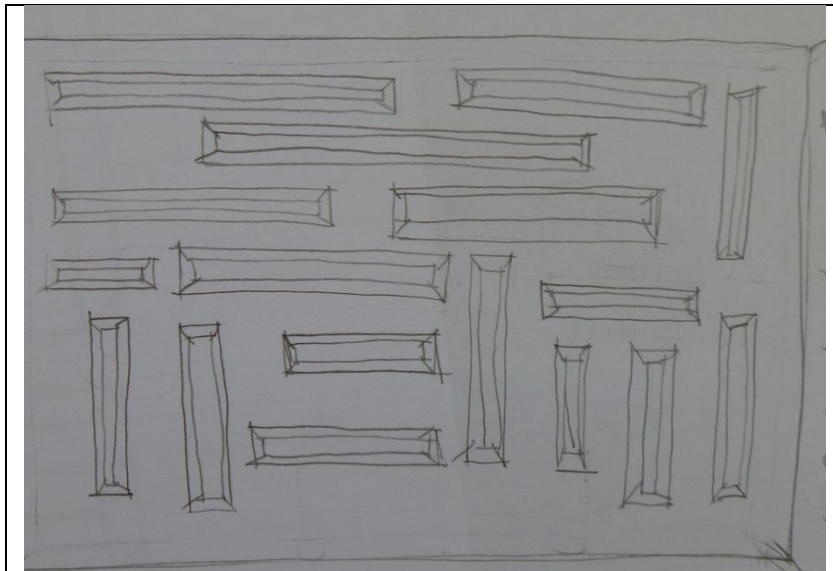


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A estante para livros e CDs foi inspirada nas imagens dos slides. Busquei desenhar linhas retas e deixar a estante com bastante nicho para melhor acomodação dos CDs e mantive as prateleiras dos livros para permanecer o estilo clássico de estante.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui as imagens mais tradicionais apresentadas é que influenciaram no processo criativo, não houve desejo de ousar, mas de apresentar uma solução bem convencional.

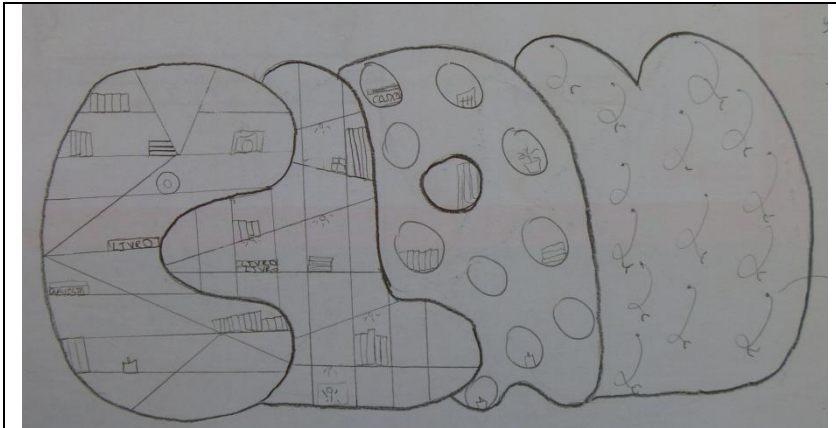


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Com as imagens apresentadas surgiram desenhos de quadrados e círculos na minha cabeça. Surgiu assim a proposta de colocar nichos de gesso embutidos na parede com várias cores. Alguns deles poderiam ter iluminação com Led colorido para servir de porta CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Interessante observar neste caso que as imagens apresentadas trouxeram elementos soltos da necessidade específica para a questão de projeto. A mente interagiu com a imaginação de forma livre e sem barreiras, remetendo somente as formas. Com a união delas a função destinada surgiu a ideia definitiva.

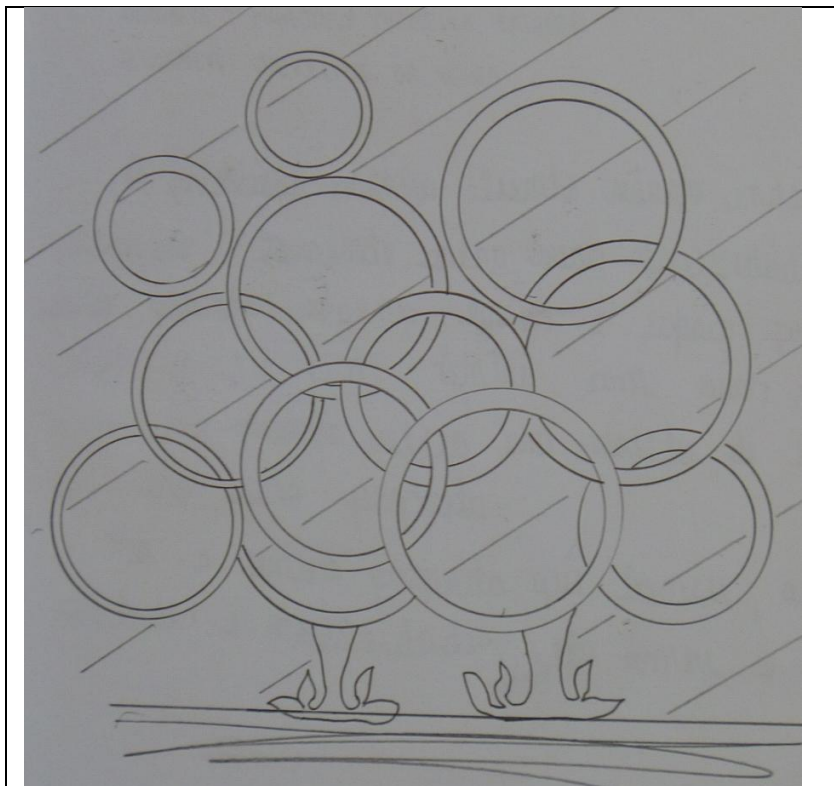


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A estante que desenhei teve como referência dois exemplos apresentados: o móvel em formato de estrela e o móvel com nichos redondos. Tentei fazer algo que remetesse a usuária do ambiente, nesse caso eu! Esta estante ficaria fixa na parede e afastada do chão e serviria para guardar livros e CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A união das formas e imagens foi o ponto e partida para chegar a solução definitiva. Duas soluções vistas proporcionaram uma terceira imagem que deu origem a esta ideia. Mais um exemplo de que no processo criativo o pensamento corre livre na busca de soluções para o problema em questão e o que se possui de acervo irá ajudar na geração da ideia final.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“A ideia deste móvel surgiu a partir de uma das imagens que a professora apresentou em sala, o modulado de favo de mel. Gostei dessa sensação um pouco mais solta, sem linhas retas. Com estes nichos com curvas perfeitas, me libertei da rotina do meu trabalho como projetista de móveis planejados. Trazer a circunferência como forma de fugir do comum. Isso me lembrou de um filme de abelhas que assisti ontem e do tecido de poá.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Muito interessante este caso, onde o aluno buscou inspiração nas imagens como forma de fugir das ideias tradicionais. Isso foi bastante positivo e estimulante, pois como o aluno mesmo relatou, já está habituado a desenhar móveis convencionais em seu trabalho. As imagens ajudaram a buscar soluções ousadas e inovadoras, estimulando a criatividade.

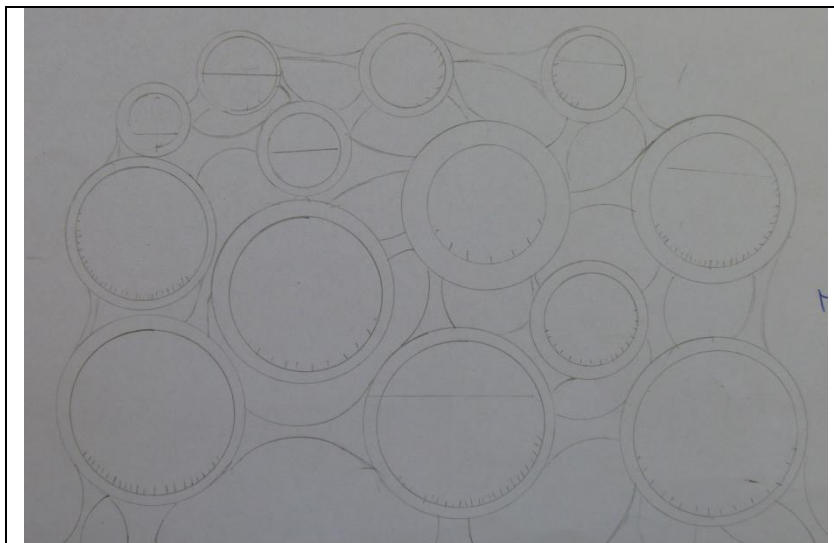


Relato do aluno sobre o processo de criação

“A ideia surgiu pensando em uma forma mais prática de guardar e achar os CDs, então pensei em gavetas. A estante tem esta parte de gavetas em espelho e com um toque as gavetas se abrem. Já as gavetas inferiores tem dois gaveteiros com organizadores para as capas de CDs.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Aqui não houve desejo de inovação e ousadia, o aluno buscou inspiração inicial na relação da forma com a função apenas, sem buscar fazer algo inusitado, mas apenas que atendesse a função a que se destina de forma prática.

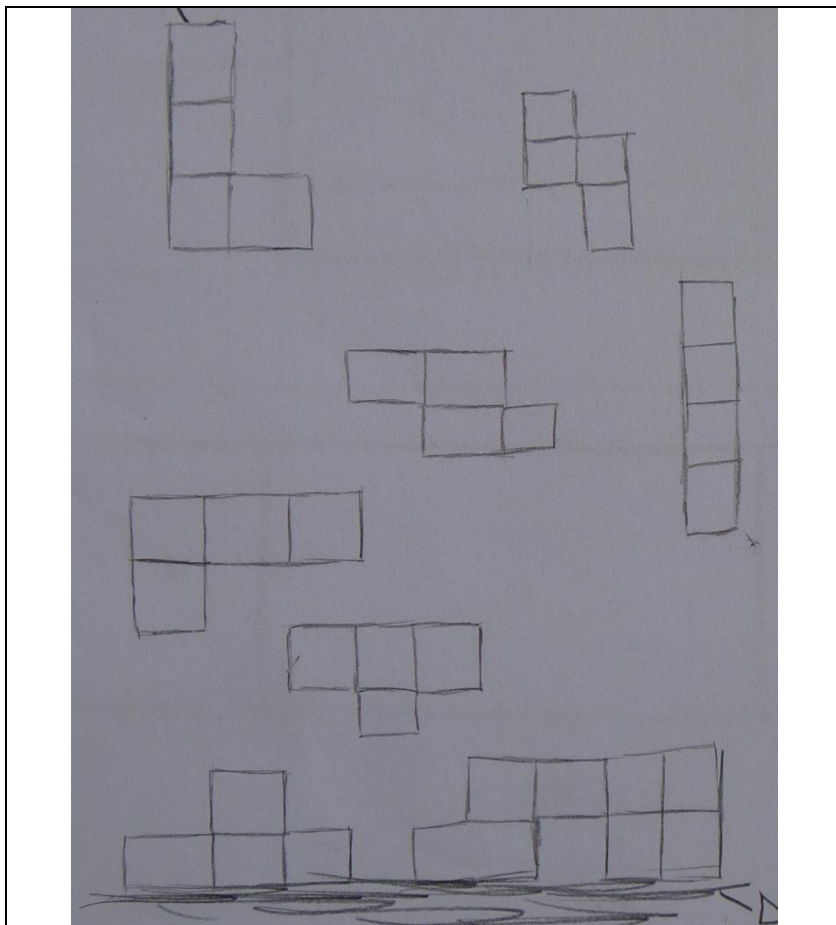


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Eu pensei em algo futurista, bem moderno. Os CDs vão se encaixando ao longo do círculo e estes ficam presos na parede, parecendo que vão cair.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

A inspiração dentro do processo criativo veio das imagens, embora o aluno não tenha percebido esta influencia, não relatando em seu depoimento. Mas, um dos exemplos apresentados é bastante semelhante a esta ideia. Interessante observar que o desejo de ousar se manifestou na visualização das imagens mais divertidas e diferentes.

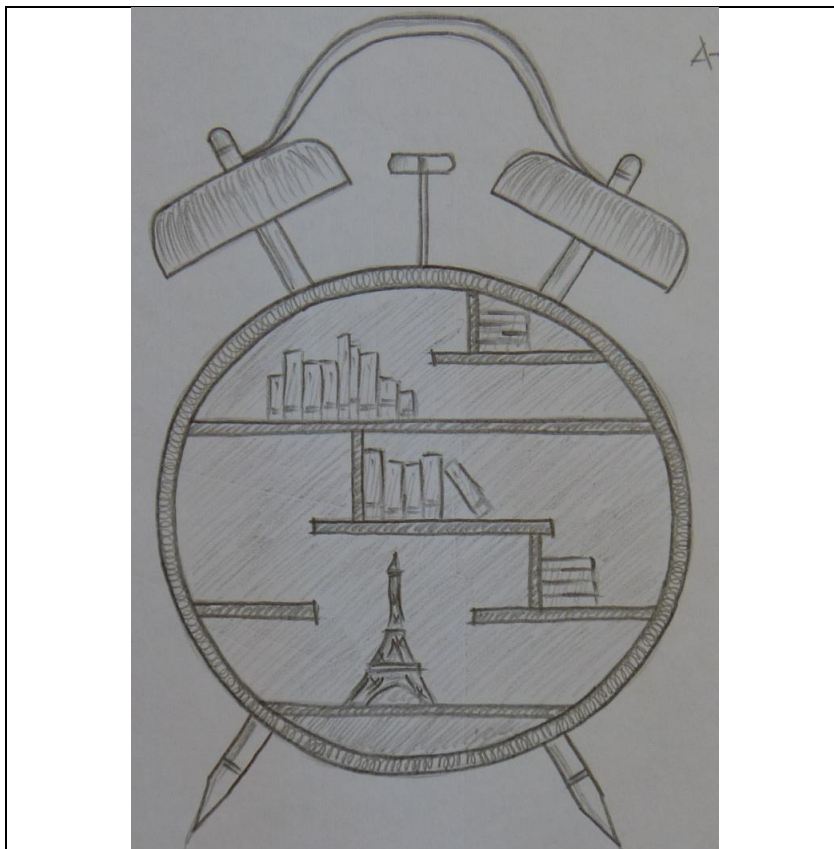


Relato do aluno sobre o processo de criação

“Eu me inspirei no nicho das imagens apresentadas que pareciam o jogo TETRIS, dando a sensação de que estão “caindo” para se encaixar.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Uma das imagens apresentadas mostrava um móvel com formato semelhante, embora a relação desta forma com o jogo citado tenha sido feita pelo aluno. Portanto, as imagens auxiliaram na relação da mesma com algo do repertório pessoal do aluno.



Relato do aluno sobre o processo de criação

“A estante foi criada através da observação de um relógio. No lugar dos ponteiros foram adaptadas as prateleiras e nas copas onde originalmente servem para emanar o som do alarme quando o martelo as toca, foram adaptadas lâmpadas que transformaram a estante em abajur. As imagens dos slides apresentados estimularam a ousadia do projeto que foi batizado como: estante da hora.”

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)

Esta solução apresentada faz relação com outro elemento que não possui a mesma função do problema em questão. Interessante observar a relação deste objeto com a ideia que surgiu, mostrando que as imagens auxiliaram na busca por uma alternativa ousada e diferente. O estímulo da criatividade ocorreu naturalmente com a visualização das imagens.

3.4. ANÁLISE DA SEGUNDA ETAPA

No dia da realização da segunda etapa, que foi o último encontro, iniciaram-se os trabalhos com a explicação da atividade - Ideia no Processo Criativo: Repertório Pessoal e Imagens Referenciais, lembrando os alunos do conceito do primeiro elemento, já utilizado na etapa anterior e explicando o que seriam as Imagens Referenciais. Nesta pesquisa, este elemento foi considerado como o resultado da busca de exemplos e soluções de situações semelhantes a vivenciada na atividade.

Como já foi mencionado no início deste capítulo, essas imagens podem ser consideradas dentro do processo criativo como a pesquisa que deve ser feita sobre o assunto que será abordado no projeto, como acontece quando buscamos referências sobre o problema de projeto que está sendo estudado. Esta pesquisa ocorre na fase inicial, durante a coleta de dados e informações que antecede os estudos preliminares.

Esta etapa do workshop também ocorreu individualmente e em silêncio, embora talvez pelo fato de estarem um pouco mais familiarizados com o processo, tendo passado pela etapa anterior, alguns alunos discutiram suas soluções com outros colegas. Essa interação foi positiva, pois proporcionou uma troca de ideias e promoveu uma discussão interessante sobre como é possível se conseguir resultados bastante diversos para um mesmo problema.

Esse fato também serviu para reforçar a importância do repertório pessoal no processo criativo, pois se as soluções encontradas para a mesma situação tenham se constituído em ideias muito variadas, pode-se considerar que, o fato de cada aluno possuir uma bagagem de conhecimento e experiência acumulada diferente, tenha contribuído no desenvolvimento de uma relação particular entre problema e solução.

Foi possível observar que o uso das imagens referenciais auxiliou, de forma positiva, no processo e no desenvolvimento das soluções. Vários foram os relatos de que “as imagens foram inspiradoras” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Unindo as observações feitas durante a realização da etapa com a análise das Fichas de Registro destacaram-se alguns fatores importantes relacionados ao uso das imagens referenciais dentro do processo criativo que merecem ser relatados e discutidos a seguir:

- aumento do repertório pessoal;
- estímulo das relações de semelhança;
- incentivo na busca de soluções mais ousadas.

As imagens apresentadas ao grupo (situadas no início da descrição desta etapa) foram selecionadas previamente e apresentavam

soluções diversas para um problema semelhante ao que os alunos deveriam resolver. Elas foram apresentadas após ser explicada a etapa, ou seja, os participantes já sabiam qual problema de projeto deveriam resolver, antes de verem as imagens escolhidas. Isso fez com que inicialmente apenas a bagagem conceitual que o aluno possuía, influenciasse na busca da solução de projeto. Porém, após apresentadas as imagens foi possível perceber que elas influenciaram também na resolução do problema, isso porque a busca por soluções semelhantes aumenta o repertório pessoal, ampliando as possibilidades e o surgimento de novas ideias.

Dentro da atividade projetual, a etapa de geração de ideias é o centro do processo criativo (BAXTER, 1998) sendo este o momento em que surgem as ideias de soluções possíveis para o problema em questão. Nesta fase buscam-se informações sobre o problema em questão e também o que já existe em termos de soluções para problemas semelhantes, com o objetivo de perceber como outros profissionais resolveram questões parecidas, fazendo uma análise crítica destas soluções. Este procedimento faz parte de muitas metodologias de projeto na área de arquitetura e design.

Snyder e Catanese (1984), por exemplo, classificam o processo projetual em cinco etapas, como já foi apresentado no levantamento bibliográfico desta pesquisa, são elas: iniciação, preparação, confecção da proposta, avaliação e ação. Na etapa de iniciação o problema é reconhecido e identificado e na etapa de preparação acontece a coleta e análise de dados referentes ao problema levantado, que seria esta busca por soluções semelhantes ou uma pesquisa temática na área do projeto em questão. Desta forma estas imagens apresentadas ao grupo da aplicação do *workshop* simulam essa etapa de coleta e análise de dados.

O que se observou no desenvolvimento do processo projetual é que estas imagens referenciais acabaram aumentando a bagagem de cada aluno, ampliando seu repertório pessoal, pois se este é alimentado por observações e informações adquiridas ao longo da vida pessoal e profissional do indivíduo, quanto mais experiências forem vivenciadas mais possibilidades de solução poderão ser apresentadas.

O relato de um dos alunos mostra como esta pesquisa pode ajudar na busca de soluções, ampliando possibilidades, “é sempre bom ter um arquivo grande para dar novas ideias e não necessariamente com o mesmo objetivo” (FICHAS DE REGISTRO, 2012). Portanto, uma metodologia para design de interiores e arquitetura deve incentivar a pesquisa na fase inicial do processo criativo, como forma de dar

incremento ao repertório pessoal, auxiliando na geração de ideias novas e na resolução de problemas projetuais.

Outro elemento observado na avaliação da segunda etapa do *workshop* foi a importância do uso de imagens referenciais no processo criativo como forma de estimular as relações de semelhança que a mente faz quando está a procura de uma solução para determinado problema. Segundo Malard (2006) já citada no levantamento bibliográfico, nossa capacidade de fazer relações mentais é que nos fará resolver de forma satisfatória ou não um problema.

A Associação de Ideias de Platão e Aristóteles já citados nesta pesquisa, também reconhece a força e o valor desse entrosamento da imaginação com a memória, fazendo com que um pensamento conduza a outro. Neste processo três formas de associação podem ser consideradas: contiguidade, semelhança e contraste, também já mencionados anteriormente.

Nesta etapa da aplicação da pesquisa com o uso das imagens referenciais o que ocorreu foi uma associação de semelhança entre as mesmas e o problema a ser resolvido, ou seja, a similaridade entre ideias, auxiliando o aluno na solução do problema em questão. Um relato extraído das Fichas de Registro (2012) exemplifica esta situação:

A ideia deste móvel surgiu a partir de uma das imagens que a professora apresentou em sala, o modulado de favo de mel. (...) Trazer a circunferência como forma de fugir do comum. Isso me lembrou de um filme de abelhas que assisti ontem e do tecido de *poá*.

A relação que o aluno faz da imagem com o filme assistido e com a lembrança do tecido de bolinhas (de *poá*) demonstra as relações de similaridade que a mente faz quando se busca ideias e soluções para um problema. Essa relação que cada um faz com o que já vivenciou é que faz a diferença no momento da resolução da questão e as imagens neste caso impulsionaram e estimularam estas relações.

Outro aluno conseguiu fazer a interação de duas ideias apresentadas nas imagens com a necessidade de projeto, para criar uma solução, por sua vez, diferente das mesmas:

A estante que desenhei teve como referência dois exemplos apresentados: o móvel em formato de estrela e o móvel com nichos redondos. Tentei

fazer algo que remetesse a usuária do ambiente (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Como afirma a lei da semelhança de Platão e Aristóteles uma ideia leva a outra, este aluno partiu das imagens de dois exemplos que o levaram a um terceiro, que foi o resultado da união das soluções vistas, com a relação feita entre eles e com seu repertório pessoal. E esta relação é individual, cada aluno fará as suas associações com o que possui de bagagem acumulada, daí a importância de estar sempre pesquisando, observando e vivenciando novas experiências, pois quanto mais imagens e informações forem armazenadas na mente, maior será a quantidade destas relações associativas.

No processo criativo é necessário se ter um conhecimento prévio do problema a ser resolvido através do levantamento de dados e da pesquisa temática. Estes dois recursos quando aliados as experiências pessoais, através do sentido da percepção permitirão fazer associações imaginárias de semelhanças podendo levar a solução de projeto. Segundo Malard (2006, p. 20), a relação de similaridade que o arquiteto ou designer consegue estabelecer com as coisas que o mundo lhe oferece é que fará a diferença na resolução do problema.

O último elemento levantado na análise desta segunda etapa do *workshop* foi relacionado a ousadia nas soluções de projeto. Foi percebido que o uso das imagens referenciais durante a fase inicial de levantamento de dados promoveu um estímulo na criatividade no sentido de querer ser mais ousado nas propostas. Isso porque, apresentando estas imagens o aluno relacionou as suas ideias com as soluções mostradas e pode fazer associações diferentes das convencionais, utilizando apenas seu repertório pessoal, ou seja, aumentaram suas possibilidades.

A vontade de ousar nas soluções também foi provocada por terem sido apresentadas soluções variadas de projeto, desde as mais convencionais até as mais inovadoras (ver Fig. 13, p. 100). Muitos relatos encontrados nas Fichas de Registro demonstraram esta situação, “minha ideia veio das referências visuais mais irreverentes apresentadas pela professora em aula” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Este outro relato demonstra a vontade do aluno em apenas tentar algo diferente, ousar e experimentar novas ideias, mesmo que as mesmas não venham trazer a solução ideal para o projeto:

As imagens vistas ajudaram a concretizar e decidir a ideia, despertando a vontade de fazer

algo diferente. Mesmo que a solução encontrada não seja tão diferente, permitiu a ideia de algo mais ousado como uma porta gigante que pode não ser funcional, mas é uma maneira de arriscar e não ser tão normal (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

Este outro aluno sentiu a necessidade de sair do convencional, “para iniciar o projeto pensei em nichos quadrados e retangulares, quando iniciei o desenho achei que estava muito tradicional e passei para prateleiras diagonais para dar movimento ao móvel” (FICHAS DE REGISTRO, 2012).

O uso das imagens referenciais como forma de estimular a ousadia é importante como ferramenta de projeto, pois se deve buscar “métodos de arejar os pensamentos com novos enfoques, de modo a se obter inesperadas e valiosas respostas que possam ser aproveitadas para a produção de inovações” (SANTO, 2007, p. 01).

Foi possível observar nesta etapa que a união do repertório pessoal com as imagens apresentadas pôde dar mais possibilidades de gerar ideias novas, pois a mente precisa enxergar além das velhas ideias e da tradição engessada. Mas, é necessário alimentar a mente sempre, porque “as ideias são trabalho de bricolagem; são fabricadas a partir de detritos. Tomamos as ideias que herdamos ou com que nos deparamos e as ajustamos numa nova forma” (JOHNSON, 2011, p. 28).

Ao final das duas etapas de aplicação desta pesquisa, percebeu-se que, para se ter ideias originais é necessário ser criativo, e um ato criativo, depende das características mentais do indivíduo e da decisão dele mesmo de mergulhar natural e espontaneamente no problema a ser resolvido.

Uma pessoa que é criativa geralmente caminha no sentido contrário da maioria porque gosta do oposto e de descobrir ideias novas. Sendo assim, uma possível metodologia de projeto em arquitetura e em design de interiores poderia estimular a busca por soluções inovadoras e ousadas, através da pesquisa temática das imagens referenciais aqui citadas, promovendo por consequência o aumento do repertório pessoal do indivíduo. Porque no processo projetual é “necessário considerar coisas não pensadas anteriormente e ter um comportamento rebelde e inovador” (KILIAN, 2005, p. 88).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo projetual é objetivo e subjetivo, por isso a dificuldade de conceituar ideia, pois ela se apresenta ou surge de maneiras diferentes para cada profissional. Pode-se considerar este processo como um conjunto de atividades intelectuais que são organizadas em etapas de características diferentes entre si. Na prática algumas destas fases podem ocorrer de forma intuitiva, outras de maneira mais consciente e outras ainda seguindo padrões normativos (LANG, 1974).

Este trabalho procurou mostrar que a ideia não surge do nada, como algo misterioso, mágico, intuitivo e que se manifesta somente em alguns indivíduos ‘especiais’ dotados de algum dom supremo. Alguns elementos são necessários para dar suporte ao seu surgimento e há procedimentos que podem auxiliar como ferramentas de trabalho: os métodos, técnicas e instrumentos projetuais.

Algumas técnicas auxiliam este processo por se tratar de uma atividade criativa e existem exercícios específicos que podem ajudar no desenvolvimento da criatividade. Estimular o pensamento criativo auxilia na solução de problemas, mas podem existir obstáculos que dificultem o surgimento da ideia no indivíduo. Estes obstáculos podem ser perceptivos, ambientais, culturais e até emocionais, por isso entender como a ideia se dá dentro do processo criativo pode auxiliar no desenvolvimento de projetos estimulando a criatividade na solução de problemas.

Uma atividade utilizada como meio de estimular a criatividade e conseqüentemente, o surgimento da ideia é o *brainstorming* que é definida como uma técnica de discussão em grupos que se vale da contribuição espontânea de ideias por parte de todos os participantes, no intuito de resolver algum problema ou conceber um trabalho criativo. Assim como esta técnica, existem várias outras que podem auxiliar o indivíduo no processo de criação.

Esta pesquisa pretendeu mostrar que é possível estimular o surgimento da ideia e que o processo criativo de arquitetura e de design de interiores é subjetivo e objetivo, mas sua parcela de subjetividade pode ser estimulada e sistematizada.

Como resultado também, buscou-se provar que o processo criativo, de maneira geral segue passos preestabelecidos adquiridos com a formação acadêmica. Mas, estes passos podem e acabam se modificando de acordo com quem os usa. Alguns acrescentam etapas, outros excluem algumas fases do processo, tudo isso para se adequar ao

estilo de quem projeta e principalmente as necessidades daquele projeto em questão.

Dentro do contexto desta pesquisa, o elemento ideia foi conceituado como uma junção das duas abordagens projetuais apresentadas aqui, onde a geração da ideia se dá considerando dois aspectos: um subjetivo e outro objetivo.

No processo de projeto mostrou-se que após a definição do problema busca-se a interpretação do mesmo procurando encontrar uma solução que responda a todas as necessidades levantadas e é nesta fase de interpretação, que acontece a geração das ideias e ocorre o surgimento de um componente extra, subjetivo, intuitivo e criativo. Este elemento é composto de vários fatores e é diferente em cada situação e para cada indivíduo, porque nele entram toda a bagagem conceitual, cultural e subjetiva do arquiteto ou designer de interiores, que é pessoal e que aqui foi denominada de Repertório Pessoal.

Todo esse repertório de imagens, situações, soluções e experimentos é responsável pela ideia que será gerada no momento do processo criativo, para aquela determinada situação. Este conceito inclusive é muito semelhante com o que Mahfuz (1995) define de projetar com imagens conceituais e que através delas é possível desenvolver a extensão total da imaginação, porque para ele “este é um processo que se baseia em valores qualitativos mais do que em valores quantitativos, e que se concentra mais na síntese do que na análise” (MAHFUZ, 1995, p. 24).

Na geração da ideia que acontece a modificação do subjetivo para o objetivo e esta transformação sucede de forma inesperada e até intuitiva e misteriosa, porque depende do fenômeno psicológico que é a criatividade. O que Mahfuz (1995, p. 25) explica da seguinte maneira: “em algum ponto do processo, uma síntese ocorre que possibilita a geração de um todo conceitual, uma ideia forte, um fio condutor em volta do qual a realidade do edifício tomará forma”.

A ideia é o ponto de partida no processo de projeto e ela ocorre de forma subjetiva e objetiva ao mesmo tempo, resultando no conceito projetual, no partido arquitetônico ou na ‘imagem conceitual’ de Mahfuz (1995). Mas, isso pode variar de profissional para profissional, o que faz com que se tenha para um mesmo objeto de projeto, soluções variadas. Cada um usará de seu repertório pessoal na tomada de decisão que fará com que um projeto seja diferente do outro.

O diferencial de projeto estará relacionado a qualidade e dimensão da bagagem acumulada por vivências, experiências e conhecimento adquiridos ao longo da vida de cada profissional. Por isso

a importância de uma metodologia de projeto que estimule a criatividade e a geração de ideias ousadas e inovadoras através do repertório pessoal.

4.1. ASPECTOS CONCLUSIVOS

Considerou-se que a pesquisa desenvolvida e aplicada neste trabalho atingiu seu objetivo principal de analisar como o repertório pessoal e as imagens referenciais podem influenciar no surgimento da ideia dentro do processo de criação em design de interiores.

Com o levantamento bibliográfico se conseguiu conceituar os termos ideia, criatividade e processo criativo na arquitetura e no design. Através desta pesquisa referencial foram destacados dois elementos dentro do processo criativo, que podem influenciar o estímulo da criatividade e conseqüentemente levar a geração de ideias novas para solução do projeto.

Esses elementos foram o repertório pessoal e as imagens referenciais. O primeiro consiste na bagagem conceitual que cada um possui e que foi adquirida ao longo da vida pessoal e profissional, através de observações, estudos, pesquisas e experiências vivenciadas. O segundo é fruto de pesquisas de soluções similares a situação imposta de projeto.

O *workshop* de aplicação, ferramenta utilizada para levantar dados e aplicar o pensamento desenvolvido nesta pesquisa, possibilitou perceber na prática, a influência dos dois elementos citados, dentro do processo criativo.

Com a aplicação da pesquisa foi possível perceber que o repertório pessoal é responsável pelas primeiras ideias que surgem para resolução do problema, por isso a importância de uma ampla bagagem conceitual adquirida. Quanto mais informações guardadas, maior a quantidade de relações que a mente faz na busca de ideias para o projeto em questão. Além disso, a pesquisa temática através das imagens referenciais possibilita o incremento deste repertório porque faz com que a mente relacione as soluções convencionais com outras mais ousadas e inovadoras.

É possível desenvolver uma metodologia de projeto que incentive o aumento do repertório pessoal estimulando o aluno a ampliar suas experiências de vida, o interesse pela cultura geral, através de viagens e estudos, e por fim, o convívio social e familiar. Com a aplicação do *workshop* foi percebido que estes elementos em algum momento e em

maior ou menor grau irão influenciar na busca de ideias para solução de projeto. Isso porque durante o processo criativo a memória se envolve com a imaginação promovendo relações de semelhança e de associação de ideias.

O uso das imagens referenciais como ferramenta durante o desenvolvimento de projeto provoca um aumento do repertório pessoal e um estímulo nas relações de similaridade que a mente faz proporcionando o encontro de ideias mais ousadas e inovadoras.

Por fim, esta pesquisa procurou fornecer suporte teórico para profissionais e docentes na área de arquitetura e de design de interiores, com ênfase no elemento ideia dentro do processo projetivo, mostrando ser possível o desenvolvimento de uma metodologia de projeto que faça uso do repertório pessoal e das imagens referenciais.

4.2. ORIENTAÇÕES PARA ESTUDOS FUTUROS

Embora o processo criativo seja bastante pessoal existem muitas metodologias que auxiliam no desenvolvimento das soluções e na busca da melhor ideia de projeto. Porém, após esta pesquisa e com a experiência em docência na área de projeto em design de interiores, percebe-se que é importante o desenvolvimento de metodologias específicas na área, porque as que existem e são aplicadas atualmente são em geral adaptações de modelos já definidos.

De maneira geral, espera-se contribuir com os estudos na área de processos projetivos na arquitetura e no design de interiores buscando levar em consideração o subjetivo e o objetivo de cada profissional no desenvolvimento projetual.

Uma recomendação importante para trabalhos futuros é propor ferramentas que estimulem o aumento do repertório pessoal do incorporando técnicas ao processo de projeto que estimulem a pesquisa, as vivências, observações e o interesse pela cultura e arte em geral.

Aplicações práticas em sala de aula, como a que esta pesquisa procurou fazer, também podem aprofundar os estudos sobre o uso do repertório pessoal dentro do desenvolvimento de projeto, quem sabe, cristalizando conceitos e concretizando ideias para uma nova metodologia projetual para arquitetura e design de interiores.

Finalmente, se espera que esta pesquisa contribua reunindo conhecimento que sirva de base à estudos futuros de trabalhos acadêmicos ou profissionais.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Aline. **Gestão da Inovação – Uma abordagem Orientada à Gestão Corporativa**. Santa Catarina: IGTI, 2001.
- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **A gerência da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.
- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **O processo da criatividade**. São Paulo: Makron Books, 2000.
- ALEXANDER, Christopher. **Notes on the Synthesis of Form**. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1964.
- ALEXANDER, Christopher; CHERMAYEFF, Serge. **Community and Privacy**. Garden City, N. Y.: Doubleday and Co, 1963.
- ALMEIDA, Maristela Moraes de. **Da experiência ambiental ao projeto arquitetônico**: um estudo sobre o caminho do conhecimento na arquitetura. 2001. 219 p. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2001.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2 ed. Ver. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
- BOAVENTURA, Edivaldo M. Metodologia da pesquisa: monografia, dissertação, tese. São Paulo: Atlas, 2007.
- BODEN, Margaret A. **Dimensões da criatividade**. Porto Alegre: ArtMed, 1999.
- BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto Editora, 1994.
- BUNGE, Mário. **Teoria Estática. La Investgación Científica: su Estrategia y su Filosofía**. Barcelona: Ariel, 1980.

CAMPOS, Valéria, C.; MARTINS, Maria R. **Guia prático para pesquisa científica**. Rondonópolis: Unir, 2003.

CERVANTES, Jaime Guzmán. **Creatividad**. Actas de Diseño 7. Faculdade de Diseño y Comunicación. Universidade de Palermo. Pg. 238-241. 2009.

CHERMAYEFF, S; ALEXANDER, G. **Community and privacy**. Harmondsworth, Penguin, 1963.

CIPINIUK, Alberto; PORTINARI, Denise B. Sobre métodos de design. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.) **Design Método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006. p. 17-38.

COSTA, Lúcio. **Sobre arquitetura**. Porto Alegre: CEUA, 1962.

DE BONO, Edward. **O pensamento lateral**. Rio de Janeiro: Nova Era, 2002.

DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN, Harry. **Criatividade e marketing**. São Paulo: McGraw-Hill, 1990.

DÜLGEROGLU, Y. Design methods theory and its implications for architectural studies. **Design methods: theories, research, education and practice**. California: Design Methods Institute, v. 33, n. 3, p. 2870-2879, 1999.

FERRARI, Alfonso, T. **Metodologia da pesquisa científica**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1982.

FONTOURA, Antonio M. **EDaDe – Educação de crianças e jovens através do design**. 2002, 357fls. Tese de Doutorado (Doutorado em Engenharia da Produção) Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002.

FUNK, Suzana. **Ideia no processo criativo de embalagens**. 2010, 292fls. Dissertação (Mestrado em Design) Escola de Engenharia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

GASPERINI, Gian Carlo. **Contexto e Tecnologia: O Projeto como Pesquisa Contemporânea em Arquitetura**. São Paulo: FAUUSP, 1988.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLEMAN, Daniel. **Inteligência emocional**. Tradução Mário Dias Correia. 13. ed. Camarate: Temas e Debates e Círculo de Leitores, 2009.

GOMES, João. Criatividade e brainstorming no design. **ArqBacana**, Disponível em: <http://joaogomes.com.br/Criatividade%20e%20Brainstorm%20no%20Design.pdf>. Acesso em 26 novembro 2011.

GOMEZ, Luiz Salomão Ribas. **4P's do Design: uma proposta metodológica não linear de projeto**. 2004. 142fls. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

JOHNSON, Steven. **De onde vêm as boas ideias**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

JONES, John Chris. **Design Methods**. Londres: John Willey and Co, 1972

KILIAN, Ana Paula Varela. **O processo de geração de ideias fundamentado no pensamento lateral: Uma aplicação para mercados maduros**. 2005, 176fls. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção), Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

KNELLER, George Frederick. **Arte e ciência da criatividade**. 5 ed. São Paulo: Ibrasa, 1978.

KOTLER, P. TRIAS DE BES, F. **Marketing Lateral: uma abordagem revolucionária para criar oportunidades de mercados saturados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

KOWALTOWISKI, D. C. C.; LABAKI, L. **O projeto arquitetônico e o conforto ambiental: necessidade de uma metodologia.** In: ENTAC – ENCONTRO NACIONAL DE TECNOLOGIA DO AMBIENTE CONSTRUÍDO, São Paulo, Anais..., 1993. V. 2.p. 785-794.

LANG, J. T. **Design for human behavior: architecture and behavioral sciences.** Pennsylvania: Dowden Hutchinsos & Ross, Inc., 1974.

LAKATOS, Eva M.; MARCONI, Marina de A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 1990.

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam.** São Paulo: Oficina de Textos, 2011.

MAHFUZ, Edson da Cunha. **Ensaio sobre a razão compositiva: uma investigação sobre a natureza das relações entre as partes e o todo na composição arquitetônica.** Belo Horizonte: AP Cultural, 1995.

MALARD, Maria Lúcia. **As aparências em arquitetura.** Belo Horizonte: UFMG, 2006.

MATOS, Luana – **Processo participativo de projeção em arquitetura: estudo de caso de uma oficina de projeto.** 2010, 130fls. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

MONTENEGRO, Gildo Aparecido. **A invenção do projeto: a criatividade aplicada em desenho industrial, arquitetura, comunicação visual.** São Paulo: Edgar Blucher Ltda, 1995.

MOZOTA, Brigitte Borja de. **Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas.** Tradutor José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NIEMEYER, Oscar. **Caderno “Ilustrada”, da Folha de S. Paulo.** Data 27.09.1984.

NIEMEYER, Oscar. Programa Masterpieces. Austrália: **TV SBS**, 26 de janeiro de 2002. Documentário de TV.

OLIVEIRA, João Carlos C. B; PINTO, Gelson de Almeida. O movimento dos métodos e projetos. **Vitruvius**. Ano 9, fev. 2009. Disponível em:<
<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.105/77>>
. Acesso em 15 novembro 2011.

OSBORN, Alex F. **O poder criador da mente: princípios e processos do pensamento criador e do “Brainstorming”**. 4 ed. São Paulo: IBRASA, 1975.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

POTTER, Norman. **What is a Designer?** Revised edition. Hyphen Press: 1980.

PREDEBON, José. **Criatividade hoje: como se pratica, aprende e ensina**. 2 ed. São Paulo: Altas, 2001.

PREDEBON, José. **Criatividade: abrindo o lado inovador da mente: um caminho para o exercício prático dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças**. 4 ed. São Paulo: Altas, 2002.

PUNSET, Eduardo. **A alma está no cérebro**. 2 ed. Tradução João Pedro George. Alfragide, Portugal: Dom Quixote, 2008.

RASMUSSEN, Steen Eiler. **Arquitetura vivenciada**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTO, Rui. Ideação – Técnicas de produção de ideias. **Biblioteca TerraFórum consultores**, 2007. Disponível em:<
<http://biblioteca.terraforum.com.br/Paginas/Idea%C3%A7%C3%A3o-T%C3%A9cnicasdeprodu%C3%A7%C3%A3odeid%C3%A9ias.aspx>>.
. Acesso em 26 novembro 2011.

SILVA, Elvan. **Uma introdução ao projeto arquitetônico**. 2 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 1998.

SILVA, Elvan. Sobre a renovação do conceito de projeto arquitetônico e sua didática. In: COMAS, Carlos Eduardo (Org.) **Projeto Arquitetônico: Disciplina em crise, Disciplina em renovação**. São Paulo: Projeto, 1986. p. 15-31.

SNYDER, James C.; CATANESE, Anthony. **Introdução à Arquitetura**. Rio de Janeiro: Editora Campos, 1984.

STROETER, João Rodolfo. **Arquitetura e Teorias**. São Paulo: Nobel, 1986.

YIN, Robert k. **Estudos de Caso: Planejamento e Métodos**. 3 ed. Tradução: Daniel Grassi. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ANEXO I – Cronograma de atividades da pesquisa aplicada



CRONOGRAMA DE ATIVIDADES DA PESQUISA APLICADA

Pesquisa para dissertação de Mestrado em Arquitetura – UFSC
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo – PósArq

Atividade aplicada com a turma de Projeto de Mobiliário do Curso Superior em Tecnologia do CESUSC pela professora Cristiana T. Silva Trichez - 2012/1.

Aula	Dia/Mês	Conteúdo	H/a
1	27/02	Apresentação da metodologia da atividade da Pesquisa Aplicada: Ideia no processo criativo de design de móveis. Apresentação do TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.	4
2	05/03	Atividade Pesquisa Aplicada – Ideia no processo criativo de mobiliário: repertório pessoal. <u>Descrição da atividade:</u> os alunos deverão criar individualmente (através de croquis apenas) um móvel específico para determinada função considerando apenas o que ele possui de repertório pessoal. Após a criação deverá descrever detalhadamente como chegou a tal solução, de onde surgiu e que caminho percorreu até chegar a solução definitiva. Deve documentar também qual a influência do que ele possuía de bagagem para o desenvolvimento da ideia. <u>Objetivo:</u> perceber qual a importância do repertório pessoal no surgimento da ideia e no desenvolvimento do projeto.	4
3	12/03	Atividade Pesquisa Aplicada – Ideia no processo criativo de mobiliário: repertório pessoal + imagens referenciais. <u>Descrição da atividade:</u> os alunos deverão criar individualmente (através de croquis apenas) um móvel específico para determinada função considerando o que ele possui de repertório pessoal e algumas imagens de móveis de função semelhante apresentadas pelo professor antes de iniciarem a atividade. Após a criação deverá descrever detalhadamente como chegou a tal solução, de onde surgiu e que caminho percorreu até chegar a solução definitiva. Assim como documentar a influência ou não do seu repertório pessoal e das imagens apresentadas. <u>Objetivo:</u> perceber qual a importância das imagens referenciais no surgimento da ideia e no desenvolvimento do projeto.	4

ANEXO II – Atividade da pesquisa aplicada: workshop**ATIVIDADE DA PESQUISA APLICADA – WORKSHOP**

Pesquisa para dissertação de Mestrado em Arquitetura – UFSC
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo – PósArq

Atividade aplicada com a turma de Projeto de Mobiliário do Curso Superior em Tecnologia do CESUSC pela professora Cristiana T. Silva Trichez - 2012/1.

ATIVIDADE – 01.1 (individual)Instruções:

1. Desenhar um móvel através de croquis (de vista superior, frontal ou perspectivo) que deverá servir para guardar objetos decorativos e louças de jantar;
2. Após criar o móvel e representá-lo em croqui, relatar detalhadamente como chegou a tal solução, descrevendo de onde surgiu a ideia e que caminho percorreu até chegar a solução definitiva. Descrever se o que possuía de conhecimento e de lembranças de móveis semelhantes ajudou na concepção da ideia.

ATIVIDADE – 01.2 (individual)Instruções:

1. Desenhar um móvel através de croquis (de vista superior, frontal ou perspectivo) que deverá servir para guardar livros e cds;
2. Utilizar as imagens apresentadas pela professora como pesquisa de soluções semelhantes;
3. Após criar o móvel e representá-lo em croqui, relatar detalhadamente como chegou a tal solução, descrevendo de onde surgiu a ideia e que caminho percorreu até chegar a solução definitiva. Descrever se as imagens apresentadas ajudaram na concepção da ideia.

ANEXO III – Ficha de Observação utilizada no *workshop* de aplicação

Croqui do aluno

Relato do aluno sobre o processo de criação

Análise breve do processo criativo (elaborada pela pesquisadora)