

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

PROCESSO CRIATIVO NO DESIGN DE INTERIORES

e seus desenhos

Autoras

Nathália Araujo Carvalho

Bárbara Albuquerque Miranda

Carolina Felipini Bordonco

Patrícia Rodrigues Ribeiro

Orientador Prof.Me. Paulo Sérgio Teixeira

São Paulo, setembro de 2011

Resumo

Pesquisa voltada para área de design de interiores, focando o processo criativo e as relações entre diferentes meios de representação, e a forma como o mesmo impulsiona o próprio processo criativo e a representação para os que irão receber a idéia, além de contribuir para o processo de comunicação do pensamento espacial. Foi utilizada base teórica e pesquisa de campo, a fim de conseguir desconectar idéias fixas e olhar de outra forma as etapas de uma criação.

Research focused on the area of interior design, focusing the creative process and the relations between different ways of representation and how it influences its own creative process and final steps. It discusses about the final representation of this whole creative process and how this is shown to the person who is going to receive the idea/the final project or drawing. This research also contributes to the communication process of the spatial thinking.

Palavras-chave:

Desenho.Criativo.Processo.Representação.Ferramentas.Linguagem.

- Meios de representação no Design de interiores

Buscando esclarecer e entender as etapas de criação dentro do Design de Interiores, a pesquisa teve início com as seguintes perguntas: “Como o design de interiores pensa o espaço que vai ser criado? Como ele registra, para si mesmo, as idéias do processo criativo? Quais são as ferramentas usadas para isso? Como o repertório do designer influencia no produto final? Quais são os fatores, referências e associações feitas durante esse processo?

Acreditando que compreender e buscar respostas para as perguntas acima ajude a dominar e trazer todo o potencial para o processo criativo dentro do design de interiores, a pesquisa teve como base teórica a Semiótica, também chamada de teoria geral dos signos de Charles Sanders Peirce, para construir possíveis relações entre os desenhos (analógicos, digitais e outros) e o processo criativo (pensamento espacial). Durante a pesquisa também foi utilizada referências teóricas de Paul Valéry, que distingue o processo criativo em três momentos: impulso, engenho e memória. Utilizando essa divisão, organizou-se um raciocínio e

uma conexão entre as etapas analisadas. De qualquer forma, acredita-se que todas as teorias usadas afirmam, de certa forma, que pensamos através de desenhos e aprendemos a desenhar pelo espaço.

Como estratégia metodológica, fizemos pesquisa de campo com diversos profissionais da área, em sua maioria, professores de design de interiores: pessoas que estão no centro de formação de capacidade de raciocínio dos novos criadores que entrarão no mercado de trabalho em breve, ou seja, eles acompanham a formação e percebem as influências que essa nova geração de designers recebe.

A partir de questionamentos (e a junção de pontos importantes encontrados durante a busca por respostas para essas indagações) tentamos fazer ligações que estruturassem a relação entre criação, seus processos de representação, e o objetivo final - o projeto pronto e estruturado para sair do papel e se tornar concreto. Unindo orientação teórica a pesquisas de campo, sempre discutindo e questionando pontos de vistas e desenvoltura de meios de acordo com a necessidade do projeto, a pesquisa desenvolveu-se e o assunto tomou dimensões muito maiores do que o esperado, levando a ramificações que ultrapassavam o desenho como representação de conceito e atestando sua importância.

O Design é formado por duas linhas que podem ser consideradas em determinados momentos atritos que impulsionam o processo até o objetivo final, o projeto. A primeira delas é a forma com que a mente criadora consegue relacionar todo o repertório pessoal, cultural e social que tem como experiência, e a partir disso, unir com as necessidades de um determinado projeto que lhe foi dado, formando o conceito do projeto. A segunda linha de pensamento é formada por todo o conhecimento técnico espacial adquirido pelo designer, que faz com que ele crie desenhos para desenvolver o conceito do projeto de forma concreta, usando a ferramenta mais adequada para cada etapa de criação.

Um mesmo projeto pode ser desenvolvido de maneiras bem distintas. A prática da pesquisa de campo permitiu destacar diferentes formas e processos de criação que os profissionais entrevistados utilizam, e também destacou como, mesmo utilizando raciocínios e ferramentas de linguagem distintas, algumas bases são as mesmas na hora de criar.

- Pesquisa de campo

Na entrevista com o Professor J  thero Miranda, coordenador do curso de Design de Interiores do Centro Universit  rio Belas Artes, ele mostra um jeito de ver o processo criativo de uma forma extremamente humana. Para ele, essa talvez seja uma das principais caracter  sticas de um designer de interiores. J  thero acredita que o designer    mais sens  vel, tem um desenho mais personalizado, mais humanizado, cheio de detalhes. Isso porque a pr  pria fun   o de um designer exige esse lado mais sens  vel para conhecer as necessidades f  sicas e psicol  gicas do cliente e a partir disso, criar um ambiente personalizado, adaptado em todos os sentidos a necessidade de quem encomendou o projeto.

Assim, ele diz sentir que a id  ia tem vida pr  pria conforme se desenvolve: “A partir do momento que eu desenho uma id  ia, ela passa a ser uma coisa al  m de mim. N  o    mais minha,    dela pr  pria, e essa    a grande magia da cria   o.” No entanto, percebemos que    preciso um olhar atento e provocador que olhe para o processo de cria   o de diferentes formas e   ngulos, e ser   essa sensibilidade e varia   o que dar   energia para a id  ia prosseguir seu caminho e, ent  o, “criar vida pr  pria”. Ele diz tamb  m que o processo de cria   o    o tipo de exerc  cio que quanto mais voc   faz, mais voc   ganha capacidade de desenvolver id  ias com mais facilidade e rapidez, como se a pr  tica da cria   o fosse uma fonte inesgot  vel.

Ao falar disso, ele relaciona essa infinita possibilidade de cria   o com as diferentes ferramentas que auxiliam nesse processo; acredita que a tecnologia    mais um instrumento a favor do pensamento. “H   desenhos que s  o imposs  veis serem feitos a m  o hoje em dia, seria totalmente absurdo, como    o caso do desenho t  cnico. Fora a precis  o que um programa digital tem... n  o tem o que pensar na escolha da ferramenta nessas horas”. No entanto, admite que nunca vai deixar de dar o valor m  ximo ao tra  o: “    a primeira express  o, sai de dentro de mim na hora,    autom  tico... n  o preciso depender de nada”. Ressalta tamb  m que esses dois meios mais usados n  o devem ser os   nicos: “A sua capacidade de express  o n  o pode se prender a lapiseira, caneta, computador... pode e devem ser buscados outros meios de express  o. H   id  ias, por exemplo, que mesmo depois de esbo  adas, n  o ficam claras... ai pode ser usado outro meio, como por exemplo, a modelagem. N  o devemos nos limitar quanto a isso”.

Falamos sobre um exemplo que caracteriza muito esse “ir além” da lapiseira e do computador, que é o caso do Vik Muniz, um artista plástico brasileiro que utiliza para criar sua arte tudo que ele tem em seu alcance, representando imagens e idéias através de qualquer material, transformando objetos



Obra de Vick Muniz

classificados antes como lixo em ferramentas de expressão. Assim, percebemos como cada ferramenta, sendo ela digital ou analógica ou qualquer outra forma, podem se completar. Elas não prejudicam umas as outras, não são concorrentes, elas se unem quase que naturalmente. Para que isso ocorra, é preciso que a mente criadora seja atenta e tenha a capacidade de dominar linguagens diferentes e promover, a partir dessa dominação, o processo experimental, que dará forma e impulso para a continuidade da criação.

Depois dessa visão mais psicológica do processo, onde basta ter sensibilidade para perceber e criar, foi analisada também a opinião do professor Sérgio Esteves, que é especializado em artes plásticas e trabalha atualmente com criação de animações para a “TV Ra-tim-bum”, que nos apresentou todo seu trabalho de ilustração e animação, passo a passo, desde a criação até o projeto final. Sérgio nos mostrou outro jeito de enxergar e de raciocinar, reforçando a teoria sobre a importância do tema da pesquisa: processo de criação e sua fundamental relação para chegarmos a um trabalho final de qualidade.

Logo no começo da entrevista ele apresentou o “caderno de criação”, local onde todo o processo começa. Havia riqueza de detalhes nos croquis apresentados, e um notável cuidado e valorização com todas as etapas seqüentes.



Croquis de Sérgio Esteves

A primeira etapa começa com a leitura de todo o roteiro das cenas que ele vai ilustrar, separando-as entre os personagens e os ambientes que vão ser desenhados. Com isso ele faz rascunhos no seu caderno, começando então a colocar em prática a idéia do desenho que a mente faz para conseguir unir

necessidade e conceito, para então começar a dar forma ao objetivo. Principalmente quando a história se passa em interiores, ele desenha cada objeto, cada móvel separadamente, conforme as descrições dos roteiristas e depois une tudo formando assim o cenário completo. Para isso, acreditamos que seu repertório tem imensa importância, pois precisamos conhecer para conseguir entender a importância que o conjunto tem para a criação de um ambiente. No design de interiores um objeto nunca está sozinho, ele sempre se relaciona com o todo, dialogando com o espaço fazendo com que se tornem um só.

Quando a criação enfim é fechada, Sérgio começa outra etapa do processo, podendo ser considerado até como uma mudança na linguagem. Ele faz os personagens naquilo que chama de “2D e meio”: através de recortes de papel, ele faz dobraduras de suas criações, todas com uma certa profundidade e com detalhes tão minuciosos. “Anos de trabalho...” responde ele quando indagado sobre como ele conseguia alcançar resultados tão diferentes.



Objeto em “2D e meio”

O processo seguinte é o digital que serve tanto para retocar as imagens das cenas desenhadas quanto para fazer animações. É um processo um pouco complexo e ele não explicou com muita clareza, mas ressaltou a importância do digital nos desenhos. “Os programas digitais nos permitem ter realidades que não são tecnicamente possíveis. O AutoCAD, por exemplo, nos permite trabalhar com uma pena cuja espessura é zero. Isso não existe em nossa realidade, mas o mundo digital nos possibilita essa alternativa.” Em contrapartida, Sérgio também fala sobre a importância do desenho à mão. Para ele esse tipo de desenho é fundamental no processo de criação já que é a tradução direta de suas idéias transcritas para o papel. “É algo mais rápido, mais dinâmico e direto. É a forma de expressão que está literalmente em “suas mãos”.

Entre os dois primeiros entrevistados observa-se o mesmo ponto de vista. Os dois não descartam nenhum dos meios (digital e analógico), mas acredita-se que é fundamental a expressão do desenho à mão, a facilidade de por os primeiros traços da formação do conceito, no papel. Mas também concordam que o digital

complementa o desenho a mão, e nos dá a possibilidade de recursos que não temos na realidade para aperfeiçoar o desenho.

Ao falarmos sobre a exclusividade que os desenhos à mão transmitem, o professor Sérgio comenta: “Sim, o projeto se torna único, mas existe um cuidado a ser tomado. Existem pessoas que se afeiçoam muito aos seus desenhos. Elas têm que entender que aquilo não é o projeto em si e que assim que ele for executado não terá mais valia.” No entanto,



Desenho em técnica mista de Sérgio Esteves

quando Sérgio afirma que o desenho não terá mais valia, refere-se ao “sentimentalismo” que se deposita no desenho de representação final em contrapartida a execução do projeto. Essa opinião de Sérgio se encaixa muito bem com as palavras do professor Jethero em que ele diz que “as idéias tem que ser livres”. Ou seja, devemos deixá-las tomar formas sem esgotar as suas possibilidades, e sem nos apegarmos a desenhos no sentido material: ao se afeiçoar a um desenho, você não quer mais mudá-lo e isso faz com que a idéia fique estagnada, impossibilitando novas idéias de surgirem.

Outra professora entrevistada foi Sueli Garcia, que deu início à conversa falando sobre as preferências dela na hora de criar, de registrar uma idéia. Para ela, esse processo criativo depende muito do repertório, da sua vivência, e particularmente, ela encontra mais facilidade de raciocinar começando um desenho no papel. O papel para ela é o dimensionamento, um parâmetro porque você está considerando ali a escala humana, ou seja, a sua própria escala. “No computador você acaba perdendo um pouco a noção desse referencial que é ‘você’, perde a proporção”, afirma.

Sueli também concorda com a teoria de que o meio digital e o analógico se complementam, mas ela também acha que no computador, o processo de criação fica um pouco limitado dependendo do grau de intimidade que o criador tem com aquela forma de linguagem, mas acredita sim na importância que essa ferramenta tem para a área do design como criação. Para ela a ferramenta digital tem papel importante na atualidade; ele aproxima a qualidade real que o projeto poderá ter. Além disso, dá

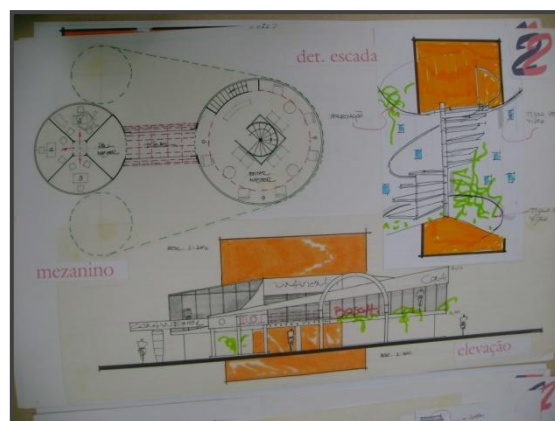
um exemplo: “Hoje se você precisa de uma máquina para construir alguma coisa que você desenhou, é necessário passar o seu desenho do papel para o digital, porque assim você consegue transmitir os comandos que a máquina vai entender. As máquinas atuais, ao menos a maioria, não fazem a leitura de desenhos à mão”.

Continuando a falar do seu processo criativo, ela diz que usa colagens junto com os desenhos para conseguir dar dimensão para um lugar. Também contou que ela acostudou a criar no máximo duas idéias na hora de fazer um projeto e são sempre totalmente opostas, uma mais convencional e outra bem mais radical. Assim como o Jéthero e Sergio, Sueli comentou sobre a importância do designer e a diferença de outros profissionais que atuam também nessa área. Ela diz que sente diferença na hora de um arquiteto e um designer de interiores fazerem o mesmo trabalho: “O arquiteto tem uma intimidade com o espaço, tem uma visualização da relação dos objetos com o espaço. Já o designer trabalha de um jeito mais dramático, pensa nas tensões do espaço que nunca é vazio. O espaço disputa com os volumes que entram. O designer olha o espaço e o corpo também”. Falando nessa visão mais humana do designer, ela fala do poder do desenho: “A emoção do desenho a mão é insubstituível, essa forma de expressão é a ferramenta mais poderosa nessa área. Somos ótimos contadores de histórias.” Depois, quando indagada sobre se apegar ao desenho, e quando sabemos à hora certa de repensar isso, ela diz que quando começamos a esquecer do cliente e criar aquilo que queremos, estamos nos apegando demais sem perceber, e aí é a hora de parar e repensar, se desapegar, retomar o foco.

Sueli termina a entrevista mostrando como a vivência é importante e como isso muda nossa percepção, reforçando a teoria de que fazemos ligações entre nosso repertório para conseguir criar desenhos no processo criativo: “Colecionamos relacionamentos e nosso aprendizado. E mesmo sem saber, acabamos adquirindo algo que faz a ponte entre nós e o próximo; escolhemos ser designers de interiores. Além disso, não importa onde você esteja ou com o que, o importante é que seu talento é portátil, e junto com isso a experiência ajuda a sair de qualquer situação. Você é o instrumento mais importante.”

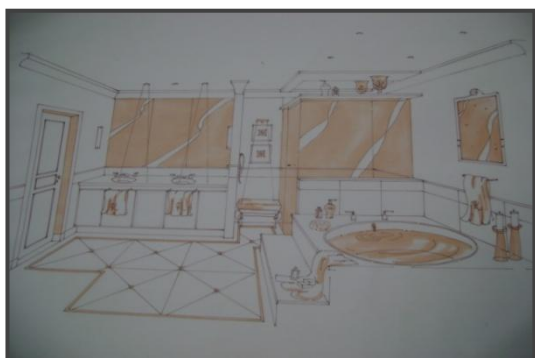
Na entrevista com o professor Glaucus Cianciardi, também abordamos os mesmos assuntos já discutidos, no entanto, essa conversa se voltou mais para o

desenho final de apresentação, e não muito para o processo criativo em si. Mesmo assim, no início ele disse que seu processo baseia-se e começa na perspectiva a mão livre. Em análise ao seu modo diferenciado de criar, percebe-se que este procedimento revela um pensamento tridimensional, pensando o espaço como lugar e associando conceito e necessidade ao mesmo tempo.



Croqui analógico de Glaucus

Para ele o desenho foi algo natural desde pequeno, e aos poucos ele foi aperfeiçoando e assim foi criando o seu repertório. Ele compara o desenho a mão livre como a Alta costura dos projetos. Ele dá um exemplo de uma loja de departamento: “A peça é bonita, mas não é única, personalizada nas suas medidas. Já na costureira você tem todo o cuidado, empenho, atenção, medidas, exclusividade. Acredito ter diferença.” afirma. “O desenho e a exclusividade



Perspectiva analógica de Glaucus

encantam, convencem.” Para ele, tanto a perspectiva digital, quanto a analógica, são formas de representação de uma idéia que encantam. O digital por ser tão parecida com a realidade e a perspectiva a mão por parecer ser feito “sob medida” para aquele cliente. Ele diz: “O profissional independente de como ele representa a criação dele, faz valer se o cliente dele entender. É o mais importante”.

Glaucus termina a entrevista dizendo que o repertório e a vivência são fundamentais, pois delas você sempre consegue utilizar alguma coisa mais tarde. E completa dizendo: “Um profissional completo é aquele que consegue resolver o seu problema.”

Nesse ponto da pesquisa, é eliminada qualquer dúvida sobre a importância do repertório da vida de alguém que quer criar para outro alguém. Percebemos porque acreditamos e vivenciamos essa ligação com o próximo desde o início das

experiências dessa área, e quantos outros temas são ligados ao processo criativo através dessa concepção. Ou seja: Quando Sueli afirma que somos “ótimos contadores de histórias”, ela relaciona que o design de interiores através de seus desenhos, que por sua vez foram feitos seguindo associações com base no repertório, representa as diferentes formas de uso que o projeto pode agregar e a relação do ambiente com o ser que irá usá-lo. E que, muito, além disso, o desenho em si conta uma história que está por trás de todo o processo criativo que nos levou ao desenho final.

O desenho final, o projeto pronto, é muito mais do que a idéia que está no papel. Muitos processos aconteceram para ter aquele produto final, e por mais que o desenho/imagem não seja o próprio espaço, é uma representação parcial do mesmo, e através da leitura do conjunto desses desenhos antecessores ao desenho final, podemos resgatar o raciocínio e entender o “desenho da mente”, compreendendo o projeto e seu conceito, podendo assim ter um olhar crítico sobre o mesmo. A análise desses desenhos também é muito importante para o próprio processo de aprendizagem, tanto do próprio criador quanto de quem irá receber aquela informação.

- Discutindo e analisando o material

Após todo o material recolhido das pesquisas de campo, foi analisado e discutido cada aspecto que levantado, interpretando e percebendo as informações recolhidas de formas diferentes das discutidas anteriormente. No Design, o desenho está em todas as etapas, desde a idéia inicial, até a conclusão e apresentação do projeto. Muitas vezes, sua importância é tão grande, que este é confundido e distorcido, como se ele mesmo fosse o projeto, e não apenas um meio de chegar ao mesmo.

Para organizar o pensamento, foi usada como base a teoria citada anteriormente de Paul Valéry, sobre impulso, engenho e memória. Dessa forma, foram divididas e classificadas todas as fases do processo criativo. O desenho pode ser concebido de várias formas, tendo em vista que ele não é um simples rabisco ou uma clicada em um software, mas encarando-o como a ferramenta mental inicial que faz com que o que está na mente do criador seja demonstrado a outro alguém,

concretizando assim a idéia. Ou seja, a idéia só se torna algo concreto quando a mesma cria a capacidade de ser mostrada, geralmente por meio de desenhos de qualquer qualidade. Essa primeira fase pode ser classificada como impulso; momento que a idéia não está completamente clara, e o criador adota uma postura investigativa perante aquela idéia, utilizando de ferramentas que possam ajudá-lo a desenvolver aquele momento inicial. Sendo assim, é ressaltada a importância da representação no processo criativo antes da apresentação ao cliente, para construir um diálogo particular entre o próprio criador e a criação: o desenho tem a função de tornar clara a idéia para o próprio designer que está pensando o projeto. A partir desta representação, elaborada através da concretude das linguagens dos desenhos, o designer terá melhores condições de perceber o momento do processo e assim poder avançar. A fase no engenho é o momento em que a idéia já alcançou uma forma, e precisa ser exaustivamente testada. No engenho, é buscada ferramentas que possam potencializar a descoberta de possibilidades, e que possa interagir e interligar tudo que foi estudado até então. Já a ultima fase do processo classificado como memória, faz parte de tudo aquilo que possa afirmar a idéia e sua formação, atestando todo o seu processo e principalmente sua conclusão como algo concreto.

Dentro do Design, são usadas algumas ferramentas de desenho básicas, como o simples croqui, o desenho na prancheta ou o desenho digital. No entanto, esses meios não devem ser divididos nem competirem um com o outro, pelo contrário: devem interagir entre si. Essa conexão entre as linguagens faz com que a chance de uma idéia ser desenvolvida aumente, e que suas etapas de crescimento sejam enriquecidas e marcadas por essas ferramentas, que levam o criador a olhar de formas diferentes a cada etapa percorrida.

- Diferenças e semelhanças entre ferramentas relacionadas

Sabemos que cada criador é movido por conexões pessoais que o fazem ser um indivíduo único. Por isso, não há ordem exata e nem ferramentas certas para nenhuma etapa de criação; tudo é regido pelo impulso da idéia, e a escolha da ferramenta inicial é feita por um simples caminho: a intimidade com a ferramenta. O criador sempre vai optar pela forma que lhe dá mais liberdade de expressão, a

ferramenta que ele melhor domina e que não o impede de passar para “realidade” aquilo que ainda é apenas imaginação, ao menos no primeiro ato. Após esse primeiro movimento que é tirar da ferramenta inicial todas as possibilidades de exploração da idéia, o criador passa quase que automaticamente a procurar outro meio de expressão que faça com que sua idéia continue a ser desenvolvida.

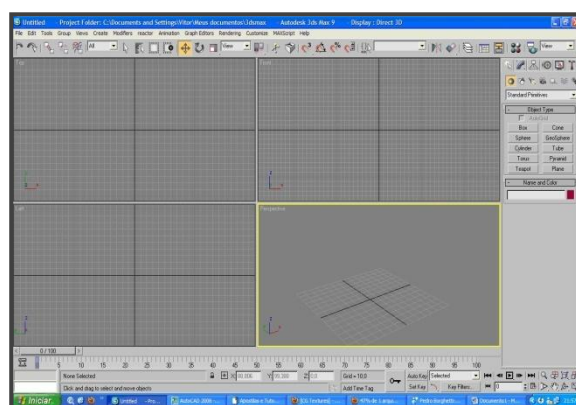


Croqui analógico

Analisando esses meios de representação, sempre com a consciência de que eles são complementares e que não há ordem para serem usados, alguns podem ser ressaltados, fazendo deles as principais linguagens utilizadas no Design de interiores.

O desenho a mão livre/croqui: O gesto, marcado por tinta ou grafite ou qualquer outro material, é a forma mais rápida de registrar algo. O gesto é o que transpassa o desenho do pensamento, a ligação mais rápida que há entre o conceito do projeto e o desenho que traduzirá esse conceito de forma imediata. Sendo assim, no design de interiores o desenho a mão livre é geralmente a primeira ferramenta usada o momento do processo denominado impulso, porque a força do gesto e a intimidade natural dessa linguagem são muito mais fáceis de ser dominada em prol da criação primeira. No entanto, vale ressaltar que isso não é uma regra, é apenas a ferramenta usada com mais freqüência nessa fase.

O surgimento e a evolução dos softwares trouxeram ao criador uma gama de possibilidades antes inexploradas. A proximidade com a realidade, com resultados que trazem a luminosidade, tamanho, texturas e sensação muito próximas do conhecimento sensorial que temos



Plataforma 3D Max

quando o ambiente já está concebido de forma concreta, a possibilidade de estudar diversos materiais em uma mesma peça ou ambiente, a liberdade de ver a criação em diversos ângulos ao mesmo tempo, entre outras inúmeras vantagens, fez com

que a computação gráfica ganhasse um reconhecimento e uma importância merecida dentro do processo de criação do designer. Hoje, essas ferramentas digitais não são usadas apenas para dar precisão ao desenho técnico; há a possibilidade de criar ali, de trazer a sua idéia diretamente para o software. Geralmente, o software é escolhido como ferramenta de criação quando o processo criativo está na fase do engenho. Como dito acima, ele consegue unir e revelar diversas formas e possibilidades que possa existir no projeto, e auxiliar em um estudo investigativo nessa fase de escolhas, e não apenas em conclusões totalmente técnicas. Deve-se ressaltar, novamente, que não há regras e nem continuidade a ser seguida quando se diz sobre ferramentas de criação, e que a fase do engenho é, geralmente, caracterizada pelo digital.

O software e o analógico geralmente se complementam na fase de memória, ou seja, na última etapa. A idéia já foi desenvolvida, cresceu e se afirmou como algo que tem completo potencial, e que já é concreto. A união dessas duas linguagens dinamiza e dimensiona essa representação, tanto para quem o fez quanto para quem irá receber e interpretar o seu desenvolvimento.

- Outros meios alternativos –

Devemos ressaltar novamente que, apesar dos meios desenhos analógico/digital serem os mais usados no Design de interiores atualmente, o criador não deve limitar-se a eles. Em qualquer momento do processo, pode ser utilizada qualquer outra forma de expressão que traga visões e soluções diferentes para a criação. Todo e qualquer tipo de material pode e deve ser explorado em prol do desenvolvimento da idéia; algumas das possibilidades alternativas que surgiram durante a pesquisa são: modelagem usando inúmeros materiais, maquete analógica, recorte e colagem, maquete digital de diferentes níveis, fotografia, perspectivas, etc.

– O desenho de processo criativo como um todo

Baseando-se em todo conteúdo formado, o desenho do processo criativo é aquele que permite a impulsividade, o descomprometimento, ou seja, é aquele que possibilita a fluidez dos pensamentos fazendo com que eles saiam diretamente do plano das idéias para tornarem-se algo palpável. Não existe uma fórmula para esse primeiro contato entre idéia pensada e a idéia concreta.

Para muitos o digital pode servir apenas para transpassar o projeto já pronto dando alguns retoques finais. Porém para outros ele é uma ferramenta extremamente ampla de criação que contém infinitas possibilidades que o analógico não possui devido as restrições que se baseiam na realidade - como disse o Professor Sérgio Esteves, o digital nos permite construir com uma pena de número zero, algo que no desenho a mão não existe. E isso não acontece apenas com o digital. Os processos de colagem, maquete analógica, dobraduras, fotografias, etc., todos eles formam um leque incontável de possibilidades de criação, levando em consideração as habilidades e domínio sobre cada um deles.

É nesse momento em que o repertório do criador começa a ter sua importância redobrada. Quanto mais ferramentas ele dominar, mais possibilidades de criação e interpretação das suas idéias ele terá, fazendo com que seu pensamento flua de uma maneira livre sem as restrições que uma ferramenta ou outra poderiam lhe causar. Livres, as idéias tomariam vida própria e dentro delas surgiriam outras novas formando um ciclo de criações interminável, inesgotável – ciclo esse que, segundo a Professora Sueli Garcia, deve ser barrado quando começamos a criar aquilo que queremos nos esquecendo do cliente.

Os processos para o desenho de criação e para o desenho final não são concorrentes, são complementares e juntos podem possibilitar tanto a amplitude de idéias na etapa da criação, quanto uma apresentação mais completa e diferenciada na etapa final. Colocar regras em um processo criativo seria o mesmo que sufocar as idéias restringindo-as a determinadas formas de se mostrar. Provocar os pensamentos, instigar as idéias forçando-as a tomar novos rumos, associar técnicas. Quanto mais prática nesses exercícios de provocação, mais experiência e repertório estarão sendo acumulados fazendo com que o processo de criação se torne cada vez mais fácil e menos sofrido. Como disse o professor coordenador Jethero Miranda: “Quanto mais você cria, mais você aprende e ganha experiência...e quando isso acontece, você consegue juntar tudo o que já sabe para criar uma terceira idéia, que leva a outra e a outra...a associação é infinita.”

Fontes consultadas:

- ARTIGAS, Vilanova. *O desenho*. Texto da Aula Inaugural pronunciada na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP em 1 de março de 1967. Reedição da publicação do Centro de Estudos Brasileiros do Grêmio da FAU-USP, 1975.
- NASCIMENTO, Myrna de Arruda. *Arquiteturas do pensamento*. 2002
- TEIXEIRA, Paulo Sérgio. *Espaço e arquitetura: entre o analógico e o digital*. 2004
- TURIN, Roti Nielba. *Introdução a estudo das linguagens* . 2007