

PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

Criatividade no processo de projeto em oficinas temporárias: uma experiência no CAU-UFRN

Creativity in design process in workshops: an experience at CAU-UFRN

*La creatividad en el proceso de diseño en talleres temporales:
una experiencia en el CAU-UFRN*

VELOSO, Maísa

Doutora, Professora Associada da UFRN (PPGAU), maisaveloso@gmail.com

RICARTE, Gabriela

Estudante, Bolsista de Iniciação Científica da UFRN, gabi_ricarte@hotmail.com

CAVALCANTE, Weksley

Estudante, Bolsista de Iniciação Científica da UFRN, weksley.cavalcante@gmail.com

RESUMO

O artigo apresenta e discute parte dos resultados de uma investigação desenvolvida por equipe de pesquisadores da UFRN, que tem como objeto práticas de projeto de arquitetura e urbanismo em situações de integração entre a academia e os meios social e profissional, dentre as quais se destacam as experiências de oficinas de projeto com participação de agentes externos à universidade. Neste artigo específico, coloca-se o foco sobre a questão da criatividade no processo de projeto dos alunos participantes de oficinas intensivas temporárias, que será ilustrada por um dos casos estudados: a oficina de projeto comemorativa dos 40 anos do CAU-UFRN, realizada em Natal em setembro/outubro de 2014. O percurso metodológico incluiu revisão crítica da literatura inerente ao tema, observação participante na referida oficina, análise dos projetos dela resultantes e aplicação de questionários aos alunos e professores envolvidos, os quais avaliaram processos e produtos. Os resultados indicam uma experiência positiva para o aprendizado do projeto fora do atelier tradicional e a vivência de ambiências e métodos potencialmente favoráveis à criação ideias, o que não impediu, no caso estudado, a ocorrência de alguns paradoxos.

PALAVRAS-CHAVE: criatividade, oficina, projeto.

ABSTRACT

The article presents and discusses some of the results of a research carried out by a team of researchers at the UFRN, whose object is architectural design and urban planning practices in situations of integration between academia and the social and professional means, among which stand out the design workshops experiences with participation of agents external to the university. This particular article places the focus on the issue of creativity in the design process of the participating students in temporary intensive workshops, which will be illustrated by one of the cases studied: the project workshop commemorative of the 40th anniversary of the CAU-UFRN, held in Natal in September / October 2014. The methodological approach included critical review of the literature inherent to the subject, participant observation in that workshop, analysis of the projects and questionnaires given to students and teachers involved, which evaluated processes and products. The results indicate a positive experience for the design learning outside the traditional studio and the experience of ambiances and methods potentially favorable to create new ideas, which did not prevent, in the case studied,



PROJETAR - 2015

Originalidade, criatividade e inovação no projeto contemporâneo:
ensino, pesquisa e prática. Natal, 30 de setembro a 02 de outubro.

the occurrence of some paradoxes.

KEY-WORDS: *creativity, workshop, project.*

RESUMEN

El artículo presenta y discute algunos de los resultados de una investigación llevada a cabo por un equipo de investigadores de la UFRN, que tiene por objeto el diseño arquitectónico y las prácticas de planificación urbana en situación de integración entre el mundo académico y los medios sociales y profesionales, entre los que se destacan los talleres de proyecto con la participación de agentes externos a la universidad. Este artículo en particular pone el foco en el tema de la creatividad en el proceso de proyecto de los estudiantes que participan en talleres intensivos de carácter temporal, que se ilustra aquí con uno de los casos estudiados: el taller de proyecto conmemorativo del 40 aniversario de la CAU-UFRN, celebrado en Natal, en septiembre / octubre de 2014. El enfoque metodológico incluyó la revisión crítica de la literatura inherente al tema, observación participante en el taller, el análisis de sus proyectos resultantes y cuestionarios dados a los estudiantes y los profesores implicados, que evaluaron los procesos y productos. Los resultados indican una experiencia positiva para el diseño de aprendizaje fuera del estudio tradicional y la experiencia de los ambientes y métodos potencialmente favorables para crear ideas, lo que no impidió, en el caso estudiado, la ocurrencia de algunas paradojas.

PALABRAS-CLAVE: *creatividad, taller, proyecto.*

1 INTRODUÇÃO

O artigo apresenta e discute parte dos resultados de uma investigação desenvolvida por equipe de pesquisadores da UFRN, que tem como objeto práticas de projeto de arquitetura e urbanismo em situações de integração entre a academia e os meios social e profissional, dentre as quais se destacam as experiências de oficinas de projeto com participação de agentes externos à universidade. Neste artigo específico, coloca-se o foco sobre a questão da criatividade no processo de projeto dos alunos participantes de oficinas intensivas temporárias, que será ilustrada por um dos casos estudados: a oficina de projeto comemorativa dos 40 anos do CAU-UFRN, realizada em Natal em setembro/outubro de 2014.

O método da pesquisa incluiu, além da revisão crítica da literatura inerente ao tema, a observação participante na referida oficina, a análise dos projetos dela resultantes e a aplicação de questionários aos alunos e professores envolvidos, os quais avaliaram processos e produtos, considerando uma série de critérios previamente estabelecidos pelos pesquisadores (estrutura organizacional, temáticas e áreas trabalhadas, método de trabalho, qualidade dos projetos) . As análises foram essencialmente qualitativas, embora tenham sido elaborados alguns quantitativos dos resultados das avaliações.

O texto proposto está assim estruturado: além da *introdução* com apresentação do objeto e do percurso metodológico da pesquisa, faz-se uma breve discussão teórica-conceitual sobre *criatividade no processo de projeto*, em especial no contexto da formação profissional. Destaca-se também a

importância de investigar esses processos, bem como de se construir banco de dados e imagens para registro das produções projetuais realizadas. Em seguida, define-se e apresenta-se o objeto de análise deste artigo – *a oficina temporária de projeto de arquitetura e urbanismo do CAU-UFRN*, colocando em foco o processo de criação de ideias e de definição do conceito e do partido projetual pelos alunos. Por fim, discutem-se os *resultados* e delinham-se algumas *conclusões*.

2 CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE PROJETO

Em uma visão mais abrangente, Sakamoto (2000) considera que a criatividade, enquanto expressão da vida humana, se ampara no conjunto “indivíduo-processo-ambiente-produto”. Ela apresenta o que considera uma abordagem mais integradora da criatividade, baseada na teoria do desenvolvimento emocional de D.W. Winnicott. Segundo a autora, são três os elementos de compreensão da criatividade como experiência:

a presença de um sentimento de apropriação que indica um compromisso com o processo criativo, a existência de uma ordem interna que rege as ações relacionadas à experiência e a existência de um espaço e um tempo próprios à atividade criadora. (Sakamoto, 2000, p: 50).

Estes aspectos são particularmente importantes para a compreensão de processos criativos nos ateliês de projetos, notadamente nos de curta duração, que envolvem outros atores e se realizam em geral fora do ambiente tradicional de trabalho cotidiano em sala de aula. Antes de tudo, indicam que a criatividade envolve tanto aspectos individuais e mais subjetivos (como a afetividade e a motivação) como aspectos materiais e coletivos, relativos ao ambiente e às pessoas com as quais o indivíduo se relaciona.

Segundo Kowaltowski, Bianchi e Petreche (2011, p.34), “raramente o ensino superior da Arquitetura adota práticas que favoreçam a criatividade. Em geral, os profissionais só aplicam o conhecimento comum, de forma convencional”. E, diante deste fato, acrescentam: a Carta da UIA (2005) recomenda uma variedade de métodos para enriquecer o ateliê de projeto e que o ensino seja flexível para abrigar demandas e problemas diversos. Mais uma vez, o problema parece recair sobre o ensino, ao período de formação do arquiteto. Em geral, considera-se ser a escola responsável pelo fornecimento do ambiente e do instrumental necessários à experimentação criativa, e o ateliê de projeto como lócus privilegiado de práticas reflexivas a ela necessárias (SCHÖN, 2000).

Lawson (2011) destaca que existem na literatura muitas técnicas que podem aprimorar a criatividade, inclusive no projeto de arquitetura. “A maioria delas baseia-se em mudar a direção do pensamento, já

que, em geral, reconhece-se que achamos mais fácil ir na mesma direção em vez de iniciar uma nova linha de pensamento (LAWSON, 2011, pp.145-146). O que vai ao encontro do que disseram Doris Kowaltowski e colegas sobre a tendência a seguir convenções; projetos bem sucedidos no passado, por exemplo.

Uma das formas de escapar ao convencional é abrir as portas do ateliê e modificar a maneira e a intensidade com que o problema-projeto é trabalhado. É o que ocorre em muitas oficinas de caráter temporário como discutiremos na sessão seguinte. Mas, antes disso, deve-se destacar a importância de investigar esses processos, registrando-os adequadamente com recursos midiáticos e computacionais atuais, como, por exemplo, em banco de dados e imagens que possam ser consultados por discentes, docentes e pesquisadores interessados. A falta de registro sobre processos de criação é uma das maiores dificuldades para pesquisas neste campo, posto que, comumente, só são divulgados os produtos finais. As oficinas intensivas de projeto, cada vez mais difundidas nas escolas e eventos de AU do mundo, produzem rico material para análises desses processos, como já constatou, dentre outros, Hanrot (2012). E como pôde ser constatado em nossa pesquisa, elas têm sido cada vez difundidas na internet, com relatos dos processos e apresentação dos produtos, o que tem feito aumentar o interesse, notadamente dos alunos, por este tipo de atelier de projeto. Parece haver uma tendência a considerar estas Oficinas, ou ao menos alguns tipos delas, como locais propícios ao desenvolvimento de processos criativos. Será mesmo? É o que tentaremos verificar no estudo de caso escolhido para ilustrar esta questão no âmbito deste artigo.

3 A OFICINA DE PROJETO DO CAU-UFRN: NATAL, CENÁRIOS REVELADOS

Por ocasião dos 40 anos de fundação do Curso de Arquitetura e Urbanismo (CAU) da UFRN, foi programada uma série de atividades comemorativas, dentre as quais a realização de uma oficina de projetos que integrasse professores e alunos de diferentes semestres do curso. A assim denominada *Oficina de Projetos "Natal: cenários revelados – paisagem costeira e suas relações espaciais"* ocorreu entre os dias 24 de setembro e 02 de outubro de 2014, tendo como palco de intervenções projetuais a zona costeira da cidade (desde o bairro da Ponta Negra na zona sul até o da Redinha, no norte). A oficina contou também com a participação de agentes externos à escola em palestras e mesas redondas de discussões temáticas (predominantemente à noite), e em menos intensidade nos ateliês de concepção dos projetos (realizados durante o dia) e/ou nas apresentações feitas pelos alunos dos produtos neles gerados (em geral, nos finais de tarde).

O projeto pedagógico da oficina indica ela teve como objetivo principal *analisar e elaborar propostas alternativas de intervenção (projetos) em áreas de interesse de preservação do patrimônio natural e edificado do município de Natal, visando sua conservação para o futuro, em consonância com as necessidades do presente*. O documento esclarece ainda que a oficina é fundamentada no princípio da integração de conteúdos disciplinares que caracteriza o projeto pedagógico do curso, cuja proposta atual reúne, no mesmo atelier de projeto, os 3 núcleos centrais da formação profissional em Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo (AUP), com a contribuição das demais disciplinas consideradas complementares ao projeto integrado (tecnologias da construção, conforto ambiental e outras). Outros princípios pedagógicos adotados são o *Problem Based Learning* (aprendizado baseado em problemáticas concretas) e a *Pedagogia da autonomia* (cf. Paulo Freire), destacando que *a dinâmica de atelier deve ser a mais livre possível, deixando os alunos de diferentes períodos interagirem naturalmente e com liberdade para formulação de propostas*, devendo os professores atuar principalmente como estimuladores do processo de reflexão na própria ação (cf. Donald Schön) (OFICINA DE PROJETOS, NATAL CENÁRIOS REVELADOS..., 2014, grifos nossos).

A partir da observação participante nesta oficina, verificamos que o processo de projeto seguiu o percurso mais habitual no âmbito da escola constando de visitas a campo, estudo de referências, construção de conceitos, partido e *master plan* global com alguns poucos detalhamentos, principalmente da arquitetura dos equipamentos propostos. Tendo em vista as características das áreas trabalhadas, regiões costeiras de belas paisagens ambientalmente sensíveis, os aspectos ambientais e legais constituíram, em alguns casos, forte restrições ao livre exercício da criação de ideias. Dentre os aspectos que mais influíram no processo criativo estão os socioculturais, evidenciados nas propostas por meio de claras referências ao meio social e à cultura locais principalmente. No total participaram quinze professores e cinquenta e quatro alunos de diferentes períodos. Os alunos foram divididos em cinco grupos/áreas de intervenção, formando equipes de onze alunos em média. As atividades de projeto propriamente ditas foram realizadas nas salas de aula tradicionais, ateliês com pranchetas e alguns computadores, e no Laboratório de Informática do curso. As apresentações dos produtos parciais e finais bem como as mesas redondas ocorreram em auditórios.

O processo de avaliação

A observação participante nesta oficina bem como a análise dos projetos discentes e dos formulários de avaliação aplicados a professores e alunos nela envolvidos (como dissemos, foram 15 professores

e 54 alunos de diferentes períodos divididos em cinco grupos/áreas de intervenção, dos quais obtivemos respectivamente 10 e 40 formulários preenchidos) permitiram algumas considerações críticas sobre os processos e produtos gerados.

No formulário, os estudantes atribuíam uma nota de 0 a 5 a uma série de itens agrupados em quatro conjuntos de questões, nos quais eles autoanalisavam seu grupo e a organização geral da oficina: 1. Organização geral da oficina; 2. Trabalhos de discussão e concepção dos projetos em atelier; 3. Referências, conceito e propostas projetuais; 4. Detalhamento das propostas finais. Cada professor avaliou as atividades da equipe da qual participou como orientador pedagógico, e de maneira semelhante ao formulário aplicado aos estudantes, atribuíam nota de 0 a 5 a uma série de itens agrupados nas seguintes categorias: 1. Objetivos propostos; 2. Atendimento de requisitos básicos gerais; 3. Detalhamento das qualidades projetuais; 4. Avaliação global final do projeto.

A avaliação da Oficina pelos alunos participantes

Deve-se primeiramente destacar que a oficina foi em geral muito bem avaliada pelos participantes, tendo sido enaltecidos a organização do evento e o rico processo de troca de ideias e experiências nas mesas redondas e ateliês de projeto. Entre os alunos, por exemplo, a oficina obteve uma média de 4,2 pontos (sobre 5 possíveis) e os pontos positivos mais citados por eles foram: a integração entre os alunos de diferentes turmas, o trabalho em equipe, o aprendizado projetual e a contribuição das mesas redondas para a concepção das propostas. O ponto negativo mais recorrente foi a infraestrutura das salas destinadas aos ateliês (salas de aulas convencionais), por eles consideradas pouco adequadas. Algumas equipes sentiram falta dos professores/orientadores pedagógicos que estiveram ausentes em boa parte dos trabalhos de ateliê e de alguns momentos de conflito entre os componentes dos grupos, embora tenham participado mais ativamente das apresentações dos produtos desenvolvidos a cada etapa, fazendo considerações críticas aos trabalhos.

Tabela 1: Avaliação dos conjuntos pelos alunos participantes da Oficina Natal Cenários Revelados, 2014.

Média Conjunto 01 Organização	Média Conjunto 02 Processo de discussão no ateliê	Média Conjunto 03 Referências, Conceito e Partido Projetual	Média Conjunto 04 Propostas Finais e detalhamento	Média geral
4,07	3,77	4,19	4,10	4,02
Desvio padrão 01	Desvio padrão 02	Desvio padrão 03	Desvio padrão 04	Desvio padrão geral
0,87	1,25	0,97	0,92	1,02
Moda 01	Moda 02	Moda 03	Moda 04	Moda geral
4	5	5	4	5

Fonte: Dados primários da pesquisa VELOSO (2014).

Avaliação da Oficina pelos professores participantes

Da mesma forma que os alunos, os professores avaliaram positivamente a experiência vivenciada. As reuniões pedagógicas foram frequentes antes, durante e depois do evento. Na reunião final de auto-avaliação dos docentes, foram destacados como aspectos positivos a organização geral, o alto nível dos debates das mesas redondas e a integração entre professores de diferentes disciplinas entre si e entre alunos de diferentes turmas/semestres. Os principais problemas assinalados foram de ordem gerencial, relacionados à falta de controle do tempo das mesas, que acabaram se prolongando em alguns casos muito além do previsto, ou dos trabalhos em ateliê, e, em menor grau, ao não entendimento do papel do orientador pedagógico no processo de projeto, sobretudo em que medida ele deveria interferir neste processo ou mesmo “conduzir para soluções pertinentes”.

Análise e avaliação dos processos de projeto e produtos

A partir dos produtos finais (banners) disponibilizados pelos grupos participantes da oficina, aplicamos o formulário de avaliação qualitativa das soluções projetuais dadas para a pesquisa. Entretanto, vale ressaltar que devido ao caráter de curta duração, além do objeto de análise ser apenas uma síntese de um produto maior, muitos aspectos relativos aos projetos não são aprofundados ou tratados, ficando apenas em nível de concepção preliminar, e justamente sobre esta fase inicial do processo que nos interessamos. Dentre os aspectos constantes do formulário de avaliação que se revelaram ausentes, ou pouco presentes, nos projetos estão: aspectos tecnológicos, de conforto ambiental dos edifícios propostos, e aspectos financeiros. Além destes, as referências projetuais não foram apresentados nos pôsteres finais, pois estas foram expostas no início da oficina, em apresentações de Power Point. Com base nas análises destes formulários de avaliação e na observação participante nos ateliers de projeto ao longo da oficina, podemos tecer, neste artigo, algumas considerações sobre o processo de concepção dos projetos (fase inicial de definição do conceito e do partido), focando na questão da criatividade.

Grupo Preto (Ciranda)

O primeiro grupo avaliado foi o preto, autointitulado “Ciranda” que propôs intervenções urbanas, paisagísticas e arquitetônicas para o bairro de Ponta Negra. Inicialmente, o grupo expôs o conceito do projeto, fazendo uma analogia com as características e necessidades de intervenções no bairro. Em síntese, o ato de diferentes pessoas darem as mãos para a dança da ciranda, simbolizaria a

cooperação e a conectividade entre os diferentes atores que utilizam o lugar: pescadores, moradores da cidade e do bairro e turistas (Figura 1). Posteriormente, foram apresentados a leitura perceptiva da área e o partido de intervenção. Apesar do conceito expressar coerentemente o pluralismo do bairro e sugerir forte presença de seus moradores e usuários, não ficou claro como o grupo associou os objetivos específicos, o conceito e as diretrizes projetuais às intervenções efetivamente propostas. Não houve preocupação quanto a aspectos econômicos, sendo inclusive a proposta de um funicular para um curto percurso, considerada inviável economicamente pelos avaliadores/observadores externos. Também não foram pensados nas propostas iniciais os materiais e os sistemas construtivos a serem empregados. Quanto a aspectos normativos, eles respeitaram as restrições da Área Especial de Interesse Social (AEIS) e da área *non edificandi* existente no bairro, inclusive propondo um parque linear para esta última. Muitos equipamentos propostos não foram expostos imagetivamente, sendo apresentados apenas nos textos.

Figura 1: Imagem do conceito do grupo



Fonte: Banner final Grupo Preto, Oficina Natal Cenários Revelados, 2014.

Grupo Verde (Greengos)

O grupo verde, autointitulado “greengos”, elaborou intervenções urbanas, paisagísticas e arquitetônicas para a Via Costeira de Natal que margeia o Parque das Dunas, área de preservação ambiental. Inicialmente, eles apresentaram o conceito e o partido geral da proposta. O conceito de “fio” é justificado inicialmente a partir do fio de Ariadne – termo usado para descrever a resolução de um problema que se pode proceder de diversas maneiras através de uma aplicação da lógica. Posteriormente, optaram pela evolução do conceito para fios, tendo em vista que as junções de vários fios constroem um cabo. No caso do projeto, esses fios unidos seriam os responsáveis pela

estruturação de um espaço articulado. O partido projetual pode ser explicado como um projeto focado na apropriação pública do espaço através de conexões entre cenários existentes fazendo uso de estruturas leves e flexíveis de modo a permitir o uso diversificado da área e possibilitando a sua integração com o entorno. As intervenções pontuais foram localizadas no mapa e apresentadas com uma imagem e um breve texto explicativo da proposta. Embora o conceito também seja inventivo, não ficou muito claro como os fios conectariam as diversas intervenções para além do sistema viário linear já existente, a Via Costeira, que é ladeada por duas barreiras naturais muito fortes, de um lado o mar e de outro o Parque das Dunas. A proposta de superar essa linearidade com soluções transversais por meio de funiculares e vias rompendo o parque foi criticada por interferir na paisagem e/ou ferir a legislação vigente.

Figura 2: Imagem do conceito do grupo



Fonte: Banner final Grupo Verde, Oficina Natal Cenários Revelados, 2014.

Grupo Vermelho (Cardume)

O grupo vermelho, autointitulado “Cardume”, elaborou intervenções urbanas, paisagísticas e arquitetônicas para os bairros de Mãe Luiza e Areia Preta, sendo a primeira uma AEIS e o segundo um bairro com edifícios verticais de classe média alta. Inicialmente, eles fizeram uma breve apresentação dos bairros e das relações entre eles, apresentando fotos novas e antigas. O conceito de “Cardume” foi apresentado partindo da analogia entre um cardume de peixes com a área de estudo, o qual é atualmente envolvido por uma “rede” pouco permeável, dada a segregação social e espacial. A equipe propôs cortes conscientes nesta rede, por meio de ações projetuais que facilitem o fluxo do “cardume” [de pessoas] em direção ao entorno e organizem o fluxo externo [melhor uso do espaço]. Apresentaram as diretrizes, o partido e as intervenções associadas. No geral, o trabalho

apresenta um discurso coerente com as propostas, plenas de recursos imagéticos e textuais. Porém, como já comentado de forma geral para toda a oficina, não se referem a opções de sistemas construtivos e materiais empregados explicitamente, o que daria fundamentação quanto à viabilidade da proposta e de sua possível exequibilidade em termos econômicos e tecnológicos.

Figura 3: Imagem do conceito do grupo



Fonte: Banner final Grupo Vermelho, 2014.

Grupo Azul (Cobogó)

O grupo azul, autointitulado “Cobogó”, elaborou intervenções urbanas, paisagísticas e arquitetônicas para os bairros de Santos Reis e Praia do Meio. Inicialmente, os alunos analisaram a área de estudo em mapas e fizeram uma breve explanação dos pontos de destaque e em quais áreas especiais da cidade esta fração está inserida. Posteriormente, foram apresentados os problemas e as potencialidades, além das referências projetuais utilizadas para concepção da intervenção. O conceito proposto de “Cobogó” representa, segundo eles, a relação entre os cheios e vazios em harmonia necessária para a requalificação urbana desta área. O conceito foi espacializado a partir de três aplicações de uma característica do Cobogó: a permeabilidade, que poderia ser física, visual e também se reportar à permeabilidade do solo, atrelada ao conforto ambiental. Além das propostas urbanas que buscaram alcançar as almejadas permeabilidades, o grupo também apresentou uma proposta de restauro e reuso (*hostel* e residência universitária) para o antigo Hotel Reis Magos, patrimônio modernista da cidade que corre, atualmente, sério risco de demolição. As demais intervenções foram divididas em oito polos de acordo com as atividades desenvolvidas, como, por exemplo, o polo “bucho cheio” (gastronomia na Ponta do Morcego), o polo reizinho (Hotel Reis Magos) e o polo agito (na área onde ocorreu o *Fifa Fan Fest*). A apresentação do projeto no banner final é bem completa, expondo coerentemente as referências, o conceito e o partido adotados.

Figura 4: Imagem do conceito

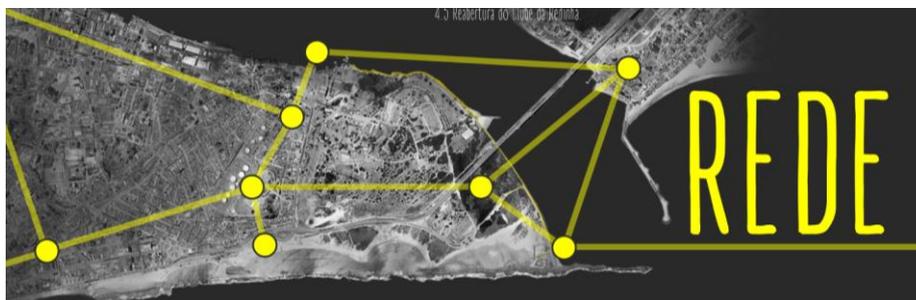


Fonte: Banner final Grupo Azul, 2014.

Grupo Amarelo (Rede)

O grupo amarelo, autointitulado “Rede”, elaborou intervenções urbanas, paisagísticas e arquitetônicas para os bairros de Santos Reis e Redinha (na zona norte da cidade). Inicialmente, o grupo analisa a fração de estudo no mapa e expõe o conceito do projeto, a rede, pensada como um elemento conector, resistente, flexível, funcional, durável e agregador, representando as ações conjuntas que surgem através da visão holística do grupo, para as problemáticas da cidade. O partido arquitetônico apresentado refere-se à conexão das intervenções realizadas na área (identificadas como nós) tecem a rede, que abrangem enfoques socioculturais e turísticos. Esses “nós” foram interligados de forma física, virtual e cultural. Posteriormente o grupo apresenta as diretrizes as quais são a integração entre o natural e o construído; o direito à moradia e ao lazer; a integração de polos urbanos e a valorização da identidade sociocultural local. Atreladas a estas são apresentadas de forma escrita as ações projetuais relacionadas. O texto e a imagens são separados, o que atrapalha a visualização e compreensão das propostas, apesar destas estarem bem fundamentadas e explicas. No primeiro banner estão os textos e no segundo os croquis e *master plan*. A representação gráfica é muito boa, porém, a utilização de pictogramas sem legendas no mapa e a falta de legenda nas imagens também prejudica a compreensão completa da proposta.

Figura 5: Imagem do conceito do Grupo Amarelo



Fonte: Banner final Grupo Amarelo, 2014.

Assim, observamos que o processo de criação dos alunos foi relativamente semelhante e influenciado pelo ritmo intenso da programação da Oficina (praticamente todos os dias em três turnos, com um único dia de descanso na virada da primeira semana para a segunda). Leitura da área, identificação de problemas e potencialidades, propostas de ações, estudo de referências projetuais, definição do conceito do projeto, partido e desenvolvimento em nível de estudo preliminar. A ênfase no conceito levou a discussões calorosas nos grupos, gerando mesmo alguns conflitos quanto a esta questão por eles considerada como central no projeto. A ausência de alguns professores orientadores foi sobretudo sentida nestes momentos de conflito, diante da necessidade de tomada de decisões relativamente rápidas e da espacialização das ideias. Os conceitos apresentados indicam uma tendência contemporânea de valorizar os espaços públicos, a mobilidade, a conectividade e a permeabilidade urbana. Dada a extensão das áreas e o pouco prazo para a concepção das propostas os equipamentos arquitetônicos propostos não foram suficientemente desenvolvidos, à exceção do Hotel Reis Magos, preexistência de valor patrimonial, objeto de cuidados especiais por um dos grupos. As apresentações coletivas em auditórios, com participação de público externo, geraram ansiedade nos discentes, mas também ricos momentos de reflexão crítica, sendo um dos pontos altos da experiência.

4 CONCLUSÕES

Confrontando os resultados obtidos no caso aqui apresentado com outros estudados anteriormente e, também, com a literatura utilizada como referência na pesquisa, pode-se concluir que oficinas temporárias de trabalhos intensivos sobre temas e áreas de intervenção específicos, são atividades potencialmente favoráveis ao desenvolvimento do pensamento criativo, sobretudo se estimulado por meio de métodos e técnicas como também de ambientes apropriados ao exercício de uma concepção

projetual mais autônoma, sobretudo na medida em que estas oficinas se apresentem claramente ao aluno como uma alternativa ao ateliê cotidiano ao qual ele está habituado, abrindo, assim, novas possibilidades de convívio e de aprendizado. A riqueza dos processos vivenciados se sobrepuja à qualidade dos produtos finais, ainda muito preliminares, dado o curto tempo destinado à concepção e ao desenvolvimento dos projetos. Talvez por isso mesmo, paradoxalmente, e sobretudo no caso dos alunos que vivenciaram esta experiência pela primeira vez, o anseio de liberdade das “amarras cotidianas” da sala de aula e a admiração pela novidade, foram logo preteridos pela necessidade de uma orientação mais próxima por parte dos *experts*, e mais direcionada para soluções urgentes que lhes foram impostas a cada dia de atividades. Algo a ser repensado, já que o processo criativo requer, em geral, certo tempo de maturação, com base na experimentação de ideias e no teste de diferentes alternativas, algo que é, por natureza, muito mais difícil em uma oficina de caráter intensivo e de concepção coletiva em equipes relativamente heterogêneas.

5 REFERÊNCIAS

- HANROT, S. O workshop: entre pedagogia e engajamento social. In: II ENANPARQ – II Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo, *Anais*. Natal. v.1, sp., set 2012.
- KOWALTOWSKI, D.; BIANCHI, G.; PETRECHE, J.R.D. A criatividade no processo de projeto. In: KOWALTOWSKI, D.; MOREIRA, D.; PETRECHE, J.R.D.; FABRICIO, M.M (Orgs.). *O processo de projeto em arquitetura – da teoria à tecnologia*. São Paulo: Oficina de textos, 2011, pp. 21-56.
- LAWSON, B. *Como arquitetos e designers pensam*. Trad. Maria Beatriz Medina. São Paulo: Oficina de textos, 2011.
- OFICINA DE PROJETOS: NATAL CENÁRIOS REVELADOS - Paisagem costeira e suas relações espaciais. Proposta Pedagógica. Material de Divulgação. Natal: DARQ/UFRN, 2014.
- SAKAMOTO, C. Criatividade: uma visão integradora. In: *Psicologia: Teoria e Prática*, São Paulo, 2000, 2(1), pp.50-58.
- SCHÖN, D. *Ensinando o profissional reflexivo – um novo design para o ensino e aprendizagem*. Porto Alegre, Artmed, 2000.
- VELOSO, M. *Práticas de projeto de arquitetura e urbanismo em situações de integração entre a academia e os meios social e profissional*. Projeto de Pesquisa; Propesq/UFRN, 2014.