

# RE-SIGNIFICAÇÃO, CRIATIVIDADE E A PRÁTICA GRÁFICA DO CROQUI

REGAL, Paulo Horn

Doutorando em Tecnologias do Imaginário – FAMECOS PUCRS

Professor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da PUCRS

Coordenador do Departamento de Expressão Gráfica

Pontifícia Universidade Católica do RS – FAUPUCRS – Prédio 09 – Porto Alegre, RS

(e-mail: regal@pucrs.br)

## RESUMO

*O presente trabalho procura analisar e considerar a hipótese de que o desenho, e em especial o croqui, sempre escolhe, dentre as que compõem o universo de possibilidades representativas, aquela que vai assumir por si um significado particular: é um ato de interpretação que acompanha a comunicação gráfica, uma vez que o significado (o desenho) não é puro e simples desempacotamento operado no significante (o objeto ou idéia), mas um novo significante. O croqui de um objeto ou idéia é sempre um novo objeto e como tal vai exigir também ele interpretação. Assim, se todo desenho carrega em si novas possibilidades de significação, evadindo-se do referente primeiro e ganhando autonomia, resulta que a produção gráfica pode ser encarada como depositária de forças de re-significação. A partir do que vem sugerindo Bernard Darras, o trabalho procura entender o croqui como um resíduo de um ato semiótico pulsante, dinâmico e vivo. E, como tal, uma prática gráfica estimuladora do desenvolvimento da criatividade, e disponível aos sujeitos envolvidos com atividades projetuais.*

**Palavras-chave:** croqui, semiótica, criatividade, significação

## ABSTRACT

*This paper makes analysis about drawing, specially sketches, always chooses, amongst the universe of representative possibilities, the one which will assume by itself a particular meaning: it's an act of interpretation that follows graphic communication. The signified (the drawing) is not unpacking on the signifier (object or Idea) but a new signifier. The sketch of an object or Idea is always a new object and, as so, will demand interpretation too. Therefore, if every drawing carries new possibilities of signification, making off of referring and gaining autonomy, graphic production may be a depository of re-signification forces. The paper intends to understand the sketch as a residue of a pulsing semiotics act, and a practice that stimulates developing of creativity available for the ones involved with design activities.*

## 1 Introdução

Embora constitua uma de nossas primeiras manifestações comunicativas desde que apresentamos alguma desenvoltura gestual – as garatujas infantis – a prática gráfica descontraída vai perdendo vigor paulatinamente conforme o passar dos anos. A poucos adultos é dado o hábito de se expressar, comunicar, pensar e emocionar através do desenho. Aparentemente, por razões várias que talvez não coubesse detalhar aqui, a prática gráfica natural, espontânea, alegre e comunicativa, tão fortemente experimentada na infância acaba suplantada, com o avanço da idade, encoberta por outras formas de representação simbólica.

Nesse estudo, ainda que consideremos o caráter mais geral daquela circunstância, como que atingindo a quase todos os indivíduos indistintamente, importará concentrar nossa abordagem de forma circunscrita ao universo daqueles sujeitos dos quais se espera que de sua prática profissional resultem construtos originais, inovadores e criativos. Assim, nosso foco se restringe ao conjunto daqueles que produzem criativamente, ou assim o deveriam, em razão da natureza

de suas próprias atividades – sobretudo os arquitetos - entre outros profissionais que utilizam a comunicação gráfica rotineiramente ou, como ocorre reiteradamente, valem-se do desenho como suporte para o pensamento projetual.

Deste nosso ponto de observação, o propósito do trabalho nasce de uma convicção: a de que o pensamento criativo se vale de meios vários para se desenvolver, se expressar, se materializar, e que o croqui é naturalmente prodigioso nesse aspecto. Nesse sentido, nosso desejo se prende a uma possível reconstituição dessa característica do croqui entre arquitetos, sujeitos envolvidos com o fazer criativo, apesar da avalanche tecnológica que povoa o imaginário na área e que muitas vezes reserva a posições como a nossa uma adjetivação indulgente, como que tratar-se de nostálgica preocupação.

Por inevitável, já que o trabalho se desenvolve inserido em um quadro histórico contemporâneo onde já não mais se pode desconsiderar a presença crescente das tecnologias infográficas, há que se perguntar: É possível pensar-se hoje, diante do impacto citado, em algum espaço para a prática do croqui? É relevante a preocupação de que se estimule esta prática como fazer corporal e humano? A prática gráfica do croqui deve ser um objetivo concreto a despeito do universo crescente das tecnologias gráficas digitais cada vez mais aprimoradas?

Uma tentativa de se esgotar a análise possível da manifestação gráfica dentro de um quadro semiótico/psicanalítico, agravada pela presença muitas vezes imprecisa e múltipla das dimensões da criatividade, seria aqui superficial e de pretensão descabida, senão temerária. E não é essa a disposição deste trabalho como estudo de aproximações várias, em que o centro magnético é a possível prática criativa apoiada no croqui. No entanto, ao se constatar que o desenho, na sua particular dimensão de inegável dispositivo de expressão, representação, construção de sentido, está imbricado em sua prática com questões outras que não apenas sua valoração como ato em si, parecerá tolerável uma pequena investida pelos meandros de outras áreas: a psicanálise vai estar presente, a semiótica será parada obrigatória, a percepção será visitada. Se a prática do croqui, como queremos, está disponível ao sujeito da significação, e o sujeito como tal, poderá dispor do croqui na plenitude que suas possibilidades podem autorizar, então não haverá como ao menos tangenciar aquelas disciplinas que o justifiquem como produção humana expressiva, quem sabe criativa, e docilmente a postos para solução gráfica de problemas da arquitetura e até mesmo problemas não gráficos. Como sugere DARRAS (1996), o desenho (o croqui, diríamos) será sempre e “apenas um resíduo”<sup>1</sup> daquilo que terá sido um ato semiótico pulsante e vivo. Portanto, uma investigação sobre fundamentais testemunhos teóricos dessa cena, ainda que a uma prudente e comedida distância, poderá enriquecer a avaliação disso que supostamente só se apresenta aos olhos como residual: uma prática gráfica gestual e re-significante.

## 2 Criatividade, rejeição, inconsciente, memória

À semelhança da escrita, o croqui constitui um método, quem sabe uma tecnologia do imaginário, que nos permite “pensar”, a partir e simultaneamente com o ato em si, como quem toma notas, refletindo sobre determinado problema, sem que, no entanto, a gramática ou a ortografia se interponham entre o problema e o pensamento.

Pode-se caracterizar o croqui como o esboço rápido de uma impressão ou idéia, na maioria das vezes a partir de um registro visual. O termo designa o que constitui uma forma rápida e às vezes expressiva de materialização mediante breves traços, a lápis, caneta, pincel, de uma possibilidade de sentido, a partir de uma imagem sensorial. Entendido assim, o croqui se reveste da emoção da manifestação corporal por excelência, reduto e produto da interação significativa entre órgãos sensoriais, motores e o cérebro.

Desse modo, como foco principal, queremos destacar que os mecanismos de ideação são resultantes de nossas vivências, nossas memórias. O que se cria já se encontra em nossos arquivos mentais, quase sempre de forma desarrumada. Pensar criativamente significa promover arranjos e relações entre elementos já conhecidos, de forma original, inusitada, mediante alguns dispositivos facilitadores. O que este trabalho pretende considerar é a hipótese de que o croqui possa ser um desses mecanismos.

Para CAUDURO (2001), a criatividade é devedora de transgressões, desvios de certas regras e de convenções sociais e simbólicas. A partir dessa visão, o surgimento de novas possibilidades de significação, e no limite, a radicalização da criação, se submeteria ao regime de práticas poéticas quase sempre radicais, transgressoras, desafiadoras de posições sociais consagradas que, no geral, privilegiam a acomodação.

De acordo com a prática semiótica defendida por KRISTEVA (1984), em que Cauduro se apóia, pode-se inferir que criatividade, ou ao menos aquela criatividade presente nas vanguardas radicais, é resultante da manutenção da *contradição/rejeição* interna do processo dialético da significação, e que o sentido nunca é apenas resultado de operações da razão e da consciência, mas também consequência de uma procura dialética constante, onde se fazem presentes também motivações e desejos inconscientes. A *rejeição* seria o traço que indica a impossibilidade de qualquer síntese duradoura. Rejeição (ou negatividade) é uma força recalcada no inconsciente e que insiste teimosamente em ressurgir, quase sempre através de construções absurdas, anomalias, desvios e desordens, motivadas por forças até então reprimidas por estruturas familiares e sociais. Kristeva reconhece que há duas repercussões possíveis da prática da rejeição, uma delas assustadora. De um lado, uma ampliação e uma reorganização das possibilidades de significação, através de rupturas criativas, manifestações poéticas e mágicas. De outro lado, a possibilidade de erupção de agressividades, psicoses, em última análise, loucura.

Eis a questão. Ao relacionar-se o surgimento de práticas poéticas criativas e radicais da significação ao que se chamaria *prática da rejeição/negatividade*, a criatividade seria como que resultante de uma práxis, de um trabalho: a negação de qualquer síntese definitiva da significação. Contudo, acompanhada de desvios psíquicos que poderiam acarretar insanidades. A essa altura convém um passo atrás. AUMONT (1993) registra que Lacan sempre insistiu que a palavra “imaginário” deveria estar ligada à palavra “imagem”, já que as produções imaginárias do sujeito são imagens, às vezes “intermediárias” de imagens materiais possíveis (as imagens do pensamento visual), às vezes as próprias imagens materiais (desenhos, nesse nosso caso). O autor ainda assegura que

*(...) é impossível especificar em que modo essa imagística está presente no inconsciente, já que, quase por definição, o inconsciente é inacessível à investigação direta e só pode ser conhecido indiretamente, através das produções que o traem. (Aumont, 1993: 117)*

Por outro lado, conforme PERSICANO (2002), o pensamento racional consciente desempenha papel menor na criatividade, o que permite sugerir que a razão se diz presente apenas na forma final da criação. Como se isso não fosse suficiente, fortes são os indícios de que há sempre boa dose de irracionalidade no ato da criação. Indivíduos depressivos, esquizofrênicos, delirantes costumam ser extremamente criativos. Creditar a uma espécie de magia criadora toda possibilidade criativa oriunda de algum processo mental é simplificar demasiado. Ademais, não convém restringir a criatividade ao mundo da expressão artística ou científica tão somente já que

*(...) não só nas artes e na ciências, mas em todos os momentos da vida o homem ‘cria’, na doença, no sonho e no miúdo do cotidiano de modo a expressar seu pathos – o sofrimento, a paixão, a passividade, o que brota em desmesura, enfim, o que é vivido. (Persicano, 2002: 181)*

Entretanto, a criação não deve ser entendida como atribuição e virtude exclusivas do inconsciente, eis que, embora o processo criativo exija uma espécie de insubstituível regressão (ao inconsciente), a procura de formas primitivas de funcionamento psíquico, estes serão sempre associadas a *restos*<sup>2</sup> conscientes. “Como no sonhar e no fantasiar, há na criação um trabalho de “recuar para saltar”, de “jogar a vara para trás para que o anzol seja jogado para frente.” (Persicano, 2002: 185)

Por aqui, a partir dessa visão, fica uma tentação, quase apressada, de ver aí descrita pela autora a atividade prática do croqui: uma prática que se vale do passado mnemônico para atualizá-lo, ele próprio, mediante associações com o percebido na experiência imediata e materializada através de marcas gráficas aglutinadoras desse conjunto de elementos muitas vezes disparatados e em boa medida inconscientes.

Para SANTAELLA (2003)

*Não podemos nos livrar do inconsciente como quem se livra de uma abelha inoportuna (...) diante de tal descoberta não se pode voltar atrás (...) a verdade do inconsciente é insuportável, entre outras coisas, porque sabe de nós muito mais do que sabemos dela. (Santaella, 2003: 233-234)*

O que a autora quer enfatizar aqui é a relutância na aceitação da presença do inconsciente por parte de inúmeros campos de pesquisa e do conhecimento. “Quantas filosofias, antropologias, sociologias, semiologias, psicologias e outras tantas continuam existindo ao lado e apesar de Freud?”<sup>3</sup> e “As ciências cognitivas que tanto sucesso têm feito hoje no mundo (...) fazem de conta que o cérebro funciona sem qualquer interferência do inconsciente.”<sup>4</sup> A autora igualmente condena a psicanálise, nesse aspecto, por “sua aversão às explicações racionalistas, neurofisiológicas e neuroquímicas, em defesa da primazia da dinâmica psíquica sobre o orgânico.”<sup>5</sup>

Tudo o que somos é consequência de sugestões do passado e que o inconsciente é capaz de conservar nossas experiências todas, em todos os detalhes, mesmo aquelas que aparentemente não atingiram a consciência na aquisição. Por esse modelo, a consciência transmitiria tudo aquilo que é percebido, mesmo o não retido, enquanto que o inconsciente tudo conservaria.

A neuro-química pode vir em auxílio a essa idéia para confirmar que a aquisição mental de experiências, sensações, impressões do mundo leva a um reforço das conexões entre neurônios, ampliando sua capacidade de comunicação química. Essas ligações mais aguçadas produzem uma cadeia que pode *voltar a ser percorrida* para evocar determinadas sensações ou pensamentos. Como se vê, os *guardados* nas memórias de longa duração são evocados em um processo onde o inconsciente exerce seu papel fundamental, como um *texto ou escrita hieroglífica* gravado na memória que precede tanto nossas manifestações gráficas – escrita, desenho – como nosso pensamento e nossas ações. Em outros termos, a significação é produto da relação entre o percebido na experiência presente e os dados mnemônicos arquivados, todos eles, sem exceção.

Não há possibilidade de se admitir a unicidade ou integridade da consciência do sujeito da significação, já que nunca se encontra literalmente no controle de seus atos, considerada a presença e a ubiquidade do inconsciente, e admitida a insistência da negatividade/rejeição. Se as sínteses são sempre provisórias, nada é imutável no processo de significação.

Procuramos sempre dar sentido e direção a uma manifestação gráfica em função dos signos presentes, que reforçam a interpretação e que estão *in praesentia* (no próprio desenho,) e/ou *in absentia* (na memória pessoal do sujeito interpretante do desenho, e que pode ser também o próprio autor). Assim, encaminha-se a hipótese de que a mente dos indivíduos seja habitada por posições conflitantes, hipóteses divergentes, que não autorizam um sentido final fixo e tido como o verdadeiro, mas apenas mais habitual, já que o pensamento consiste em um processo constante de significar o mundo que leva em conta as dimensões racional, factual e emocional. Por outro lado, e aqui desejamos dar ênfase, animados pelo espírito central desse trabalho, todos somos *vítimas* de desejos particulares inconscientes e de estereótipos sociais contraditórios, que produzem, ambos, nossas significações e sentidos muitas vezes não óbvios ou mesmo obscuros. Mas como admitir-se a autonomia do sujeito nesse aspecto se “ (...) a enunciação de mensagens não está sob o controle absoluto da consciência”<sup>6</sup>?

Kristeva teoriza, em especial, em torno dos comportamentos artísticos em geral, mais particularmente pensando nas vanguardas. Entretanto, “(...) podemos extrapolar a ação da negatividade para outros campos de atividade humana.”<sup>7</sup> Eis a descrição de um processo revolucionário, que renova posições fixas de significação, tidas até então como homoganeamente aceitáveis, através agora da consideração de aspectos que poderiam ser, *a priori*, absurdos, incômodos, e talvez por isso, criativos.

A essa altura, todavia, impõe-se um recuo: verificamos como perfeitamente pertinentes as considerações de Cauduro e Kristeva para dar conta dos processos que sustentam práticas poéticas e revolucionárias da significação. Elas seguramente se aplicam aos movimentos vanguardistas que subvertem cânones vigentes, que afastam-se da oficialidade de certos pressupostos e desconsideram a estereotipia, levando ao limite as rupturas com significações corriqueiras. Mas o que dizer-se aos sujeitos de quem se espera práticas criativas que não necessitam nem aspiram obrigatoriamente um caráter revolucionário? Nem todos adquirimos particularidades para trazer contribuições radicalmente genuínas em alguma área. Mais ainda, como aqueles indivíduos que constituem o grosso do *todo-mundo* se colocariam diante de uma prática significativa por certo criativa, mas igualmente desencadeadora de irrupções incontroláveis? Queiramos ou não, a maior parte de nossas ações e pensamentos cotidianos são habituais e repetitivos, nada originais. Dessa valência ético-política da prática da rejeição/negatividade poderia se extrair o socialmente novo. Mas a um preço possivelmente intolerável

Talvez o indicado para escapar-se dos bloqueios à criatividade externos e internos ao sujeito, seja dispor-se a ambientes estimulantes, testar meios e formas diferentes de expressão, ter ousadia e persistência, negar-se ao conformismo, almejar a independência de pensamento e a capacidade de aceitar novos conceitos. Posturas diante da vida marcadas por esses atributos confeririam ao indivíduo uma posição privilegiada para criar, inovar e resolver problemas de um modo particularmente distinto. Cauduro, por fim, recoloca a questão em termos mais amenos que Kristeva, atenuando as conseqüências da rejeição, reposicionando o sujeito da prática criativa segundo uma práxis recomendável: “Para que haja criação e inovação, o sujeito significativo tem que poder alternar momentos de afirmação com momentos de rejeição, de aceitação com negação, de repetição com experimentação.”<sup>8</sup>

Além disso, se a *abelha inoportuna* é irremediavelmente presente e se toda criatividade agencia doses de inconsciência variáveis mas indefectíveis, então criar é sempre um processo *a deriva*, incontrolável e não domesticável. É bom que o seja. E é bom ainda que práticas gráficas de produção de sentido como a do croqui não apenas desfrutem desse quase insuportável descontrole como também saboreiem uma *boa desordem*.

A propósito, ADAMS (2001) ao referir-se ao que chama de *no appetite for chaos*, define-a como sendo a incapacidade de muitos indivíduos em tolerar ambigüidades ou mesmo manifestar desejo insuperável pela ordem. Assegura todavia que soluções gráficas criativas para problemas quaisquer resultam de processos desarrumados, onde a ordem não é fator presente e na maioria das vezes a aglutinação de imagens, pensamentos e idéias disparatadas não é nada simples.

*Deve-se usualmente chafurdar em equívocos e em dados que não se encaixam, conceitos confusos, opiniões, valores e outras variáveis desalinhadas. De certa maneira, solucionar problemas é trazer ordem ao caos. Desejar a ordem é necessário. Entretanto, a habilidade em tolerar o caos deve ser muito maior. (Adams, 2001: 48)*

Que caos é esse senão o que se apresenta aos nossos olhos pelos cenários da vida, do qual nos servimos para uma *pajelança* com nossas memórias e desejos acomodados num insondável inconsciente, e de onde resulta a notável magia e o enigma da humana criação ?

### 3 Croqui e computação gráfica

Tem sido recorrente a argumentação que nos diz que é preciso considerar, nesse embate entre prática gráfica a mão-livre e computação gráfica, um valor utilitarista desta última. As alegações quase sempre se referem às possibilidades que a computação gráfica oferece para redução do tempo de execução de estudos gráficos, a partir de uma possível agilidade ao passar-se de um modelo a outro quando se desenha no computador. Acena-se com perdas de produtividade decorrentes da opção pela prática projetual que se vale do croqui. Não há como acompanhar esse pensamento, já que utilitarismo e produtividade são atributos de uma lógica nem sempre presente

nos processos de criação, incluída a da arquitetura. Arquitetos que se valem de croquis nas etapas de concepção não se encontram propriamente tensionados por demandas utilitaristas. Interessam-se, sobremaneira, pela captura gráfica de idéias que, voláteis e instáveis, podem lhes escapar. Ao contrário, a prática gráfica criativa do croqui não dispensa um certo coeficiente de desordem, um certo “espaço de imprevisibilidade”<sup>9</sup> destoante de um ambiente maquínico que exorcise o improvisado. A prática gráfica livre é devedora de uma circunstância em que a assepsia em relação ao improvisado não é bem-vinda. De outro lado, também, precisamos convir que negociar com ambigüidades presentes e indeterminações do sensível não é exatamente o modo de operação das estruturas das máquinas.

Os computadores e seus elementos internos de operação – os softwares – tendem à consolidação de estereótipos inerentes ao seu próprio funcionamento, rigidamente apoiados na repetição de procedimentos, muitas vezes inesperadamente rápidos, dissociados e descompassados de algo que gostaríamos de chamar de *saudável lentidão humana*. Há quem diga, e concordamos, que do ponto de vista da criação arquitetural, uma acusação atinge os novos meios naquilo que muitos outros consideram uma virtude: são extremamente rápidos e inapelavelmente precisos.

E onde se coloca neste contexto a ênfase quase romântica de uma prática gráfica tradicional, antiquada e nostálgica diriam alguns, como o croqui? Veja-se que a descrição de uma ocorrência gráfica criativa através do desenho livre, do croqui, sempre retrata um incidente ou um acontecimento de litígios. O registro gráfico espontâneo se faz condutor de um processo de busca de ordem (no melhor sentido do termo), onde se fazem presentes ambigüidades, idéias às vezes dissonantes ou disparatadas, ruídos de sentido, turbulências em muitos casos inconscientes e todo tipo de rugosidades inerentes à criação. Há ali também um conjunto de algoritmos mentais, desta vez impreciso e instável, que instala no sujeito aquilo que ainda nenhum computador autoriza: o trabalho criativo de uma prática simbólica mediada pela vida, complexa e contraditória, constituída e consolidada também nas suas memórias e ainda, como se não bastasse, também escondida em seus territórios de desejos e manifestações inconscientes.

Entretanto, quer nos parecer, felizmente, que o caminho da hibridação será cada vez mais trilhado. Veja-se que mesmo Frank Gehry, com seus projetos literalmente desenvolvidos no computador não dispensa um bom conjunto de croquis especulativos iniciais. Gehry utiliza um processo projetual muito original: simultaneamente aos croquis volumétricos, bastante toscos - os *roughs* - examina maquetes rudimentares executadas em blocos de madeira. “É assim que converso com meus sócios: com croquis (...) e depois com maquetes que evocam os croquis. (...) A partir desses croquis se estabelece uma conversa comigo mesmo, mas também com meus companheiros e com o cliente”<sup>10</sup> Vemos aí um arquiteto celebrado atualmente por suas obras muito originais, criativas e surpreendentes, descrevendo um processo de criação que se vale de um dispositivo bastante singelo e impreciso como os croquis.

Os projetos de Gehry são de desenvolvimento e construção muito complexos. Provavelmente até seriam inviáveis sem o auxílio da computação gráfica, que está presente em todos os movimentos projetuais que se seguem à etapa de concepção. Nessa segunda etapa de trabalho se envolvem especialistas em computação gráfica (muitos deles arquitetos) que detalham o projeto ao máximo. Os computadores são extraordinários colaboradores nesse momento.

Descrevendo seu ateliê, todavia, Gehry afirma:

*Sim, temos computadores. (...) [mas] sou leigo em informática; não sei nem ligar o computador (...) tenho um sobre a mesa mas como simples adorno (...) porque para mim o computador seca as idéias, lhes extrai todo o jogo. (Gehry, 2003: 14)*

Para ele, desenhar descontraidamente é algo que aguça a relação olho e mão.

*Animo todos os arquitetos a desenharem livremente pois o que acontece, com o tempo, é que aprendemos a pensar, a pensar visualmente, e a ter uma representação disso (...) Por isso creio que se deveria fazer muitos desenhos, confiar neles, e deles apreender o que se está pensando. É fascinante. (Gehry, 2003: 28)*

Todavía, sintomáticamente, ressaltando o possível valor criativo do croqui, num reconhecimento das potencialidades desse fazer gestual, algumas empresas produtoras de softwares e equipamentos já passam a oferecer produtos alinhados com essas expectativas (canetas digitais, lapiseiras inteligentes). Algo parece estar por trás disso. Talvez a inarredável sensação de que o desenho gerado a partir da corpórea cumplicidade mente/mão/olhos, descontraído e fluente, precisa ser preservado, ainda que seus produtos venham a se tornar visíveis pela intermediação de mecanismos e dispositivos outros, distantes do grafite e seu rastro, mas garantindo a participação do gesto e do indefectível inconsciente. Além disso, seria razoável sempre permitir-se acompanhar toda avaliação do processo de geração de idéias com o auxílio da computação gráfica a partir do que Machado oferece conclusivamente:

*A presença de um resíduo não “calculável” em toda imagem – mesmo que seus limites estejam sendo constantemente repostos pelos progressos na área de engenharia de softwares – constitui a melhor garantia de que sempre haverá uma incongruência entre o fenômeno e o modelo formal, ou entre o mundo percebido e a sua representação sob forma de imagem digital. (Machado, 1996: 112)*

#### 4 Considerações Finais

Ao desenhar livremente, ao fazer croquis visando a resolver criativamente problemas dados, arquitetos se encontram sempre inundados por possibilidades muitas vezes caóticas de arranjos. Dar conta da solução criativa de problemas graficamente é também submeter dados quase sempre disparatados a um regime de ordem. Ou, se quisermos nos afastar do estigma que o termo ordem carrega, poderíamos pensar, de outra forma, na hipótese bastante razoável de que arquitetos se valham do croqui para negociar, para fazer um *comércio* com as contradições e ambigüidades presentes, para delas tirar algum proveito e a elas oferecer sentido, como conjunto significativo. Mas, a despeito disso, sempre se encontrarão sob a mediação inafastável e indefectível de suas memórias. No entanto, ainda que se considere a impossibilidade de afastamento do já experienciado, já que nossas memórias de alguma forma fazem marcas indelévels, seria boa política adotar posições recomendáveis no contexto das práticas significantes inovadoras, como diversificar nossos hábitos, flexibilizar ação e pensamento, admitir a tolerância com o diferente, dispor-se à variedade.

Das novas vivências adquiridas sob esse regime se constituiriam novas memórias, mais ricas em variedade, mais afastadas da estereotipia negativa, mais estimuladoras da criatividade. Dessa possível e desejável nova configuração mnemônica e suas conjugações com a prática reiterada, fluente e descontraída do croqui são esperadas novas e criativas formas de significação.

Temos como provável que a prática da re-significação seja indutora da criatividade. Ao re-significar-se o real, é possível que restem ameaçados os modos correntes das inibições sociais, das práticas de controle e coerção, da manutenção de estereótipos muito caros aos grupos conservadores ou setores que deles dependem para consolidação de certas hegemonias de poder material ou até mesmo emocional e simbólico. Como se pode supor, o sujeito da significação é instável, contraditório, bem como paciente de toda sorte de manifestações do próprio inconsciente, sobre as quais evidentemente não tem controle. Num processo onde se enfrentam racional e imaginário, deverá dispor-se a uma práxis dialética permanente do sentido da realidade e alterar suas representações a partir dessas novas posições particulares.

De outro lado, no entanto, à primeira vista, uma ênfase como a que damos aqui ao croqui como manifestação privilegiada do fazer humano, poderia sugerir uma postura de reação ao universo crescente de possibilidades oferecidas pelas tecnologias gráficas digitais. Não é esse nosso horizonte. É preciso sim avaliar o que de melhor as novas tecnologias digitais disponíveis na área nos oferecem e o potencial criativo que possa estar nelas contido. Devemos afastar os *a priori* que procurem desqualificar os novos meios, se não por outros motivos (e os há), porque deles já não

mais podemos nos distanciar. Mesmo um certo *donjuanismo* que exercem pode ser proveitosamente encarado.

Sugere-se mesmo que, numa inexorável caminhada, já estaríamos ingressando na era do pós-humano, em que uma simbiose entre o orgânico e o maquínico passa a nos identificar ontologicamente como híbridos. Se o prenúncio faz sentido, nossas produções mentais alcançam nova dimensão. Se essa sobreposição entre o espírito e o tecnológico já se manifesta em todo o universo da cultura e, se desse quadro já não há como alienar-se, parece inegável, então, que os meios gráficos digitais agora disponíveis e em acelerada expansão, imbricados com toda produção cultural, passem a constituir papel longe do simplesmente coadjuvante. Se no futuro, ao se olhar para a nossa época como a aquela em que o digital passa a tornar-se a regra, que destino terá tomado o romântico deslizar de um grafite sobre um papel? Ou perguntando de outro modo, provocativo, é verdade: quando todos passarem a pensar e projetar digitalmente quais vão se destacar como criativos?

Desejamos insistir: a prática do desenho, ou do croqui como queremos aqui, aparentemente carrega em si aquelas possibilidades criativas de superação de estereótipos, através da sua prática reiterada e espontânea, em direção ao gozo das descobertas estimulantes e inovadoras. Essas são alimentadas pelas intervenções que o sujeito pode provocar nas representações de um modo particularmente inovador. Arriscaríamos dizer que pela prática semiótica da re-significação, em especial através do croqui, arquitetos não ficariam restritos ao direito de exercer a própria criatividade, mas exerceriam o direito de dominar o processo de formação dessa possibilidade. A prática fluente, reiterada, descontraída e espontânea do croqui, como imaginamos ter insistentemente *desenhado* aqui, pode se inscrever, assim, no conjunto das práticas até mesmo libertárias, como uma tecnologia do imaginário disponível aos sujeitos animados pelo fazer criativo.

## Notas

- <sup>1</sup> Darras, 1996., p. 40.
- <sup>2</sup> Persicano, 2002., p.181.
- <sup>3</sup> Santaella, 2003., p. 233.
- <sup>4</sup> idem, p. 246.
- <sup>5</sup> idem, p. 246.
- <sup>6</sup> Cauduro, 2001., p. 104.
- <sup>7</sup> Cauduro, 2001., p. 105.
- <sup>8</sup> Cauduro, 1999., p. 71.
- <sup>9</sup> Machado, 1996., p. 27.
- <sup>10</sup> Gehry, 2003., p. 7.

## Referências

- ADAMS, James L. **Conceptual Blockbusting, a guide to better ideas**. Cambridge : Perseus Publishing, 2001
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas : Papyrus, 19937)
- CAUDURO, Flávio V. **Design e transgressão** in Revista Famecos 16, 2001
- CAUDURO, Flávio V. Escrita e Diferença. In: **Revista Famecos 5**. Porto Alegre, 1996
- CAUDURO, Flavio V. *Semiótica e significação: uma introdução*. In: **Porto Arte** V. 2, N° 4, Porto Alegre, 1991, p. 30.
- DARRAS, Bernard. La Communication Iconique Ordinaire. In: **Revista Graf&Tec**, julho de 1996. Trad. Dr. Gilson Braviano
- Gehry, Frank. Frank Gehry de A a Z In: **Revista El Croquis** No. 117, novembro de 2003, Madrid: El Croquis Editorial, 2003
- KRISTEVA, Julia. **Revolution in Poetic Language** . New York : Columbia University Press, 1984
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo : Edsp, 1996