

ALÉM DA ARQUITETURA:

Experimentação na metodologia projetual.

BENEDET, MICHELLE S. (1); PACHECO, MARIA ALINE DE A. O. (2), PEREIRA, GABRIELA M. (3)

1. Universidade do Estado de Santa Catarina. Departamento de Arquitetura e Urbanismo.
Rua Cel. Fernandes Martins, 270, Progresso, Laguna/SC.
E-mail: mi_arq@hotmail.com

2. SERENG-2. Serviço Regional de Engenharia do Segundo Comando Aéreo Regional.
Avenida Armino Moura, 500, Boa Viagem, Recife/PE.
E-mail: arquimaline@gmail.com

3. Universidade do Estado de Santa Catarina. Departamento de Arquitetura e Urbanismo.
Rua Cel. Fernandes Martins, 270, Progresso, Laguna/SC.
E-mail: gabimorais_arq@yahoo.com.br

Palavras-chave: criatividade, ideia, método.

Resumo

O artigo discute uma posição arquitetônica e restringe-se em aprofundar a questão de como a ideia pode surgir de outras formas de expressão como o cotidiano, as artes plásticas e o cinema, constituindo assim um importante banco de referências para arquitetos. Muitas vezes o processo de concepção inicial origina-se apenas das expressões visuais da arquitetura catalogada em livros, revistas e periódicos. Entretanto, sabe-se da necessidade de se buscar outras maneiras para pensar arquitetura de uma maneira criativa. Dessa forma, abordam-se quais condições são favoráveis no processo de formação de ideias originais na arquitetura. Por fim, para ilustrar esse processo de tradução de conceitos provenientes de outros campos apresentam-se exercícios pedagógicos aplicados nas disciplinas de Projeto e Teoria da Arquitetura em cursos de Arquitetura e Urbanismo que visa colocar o aluno em reações imaginárias e explorar sua capacidade de fazer uma arquitetura original e criativa.

Resumen

Este artículo discute una postura arquitectónica y se limita a profundizar en la cuestión de cómo la idea puede surgir de otras formas de expresión como la vida cotidiana, las artes y el cine, lo que se constituye en una importante biblioteca de referencia para los arquitectos. A menudo, el proceso de diseño inicial solamente se origina de las expresiones visuales de la arquitectura catalogadas en

libros, revistas y publicaciones periódicas. Sin embargo, sabemos la necesidad de encontrar otras formas de pensar sobre la arquitectura de una manera creativa. De esta forma, se abordan cuales son las condiciones favorables en el proceso de formación de las ideas originales de la arquitectura. Finalmente, para ilustrar este proceso de traducción de los conceptos de otros campos se presentan ejercicios pedagógicos aplicados en las clases de Proyecto e Teoría de la Arquitectura en los cursos de Arquitectura y Urbanismo destinada a poner a los estudiantes en reacciones imaginarias y explorar su capacidad de hacer una arquitectura creativa y original.

1. INTRODUÇÃO

Na época do Renascimento, acreditava-se que a ideia surgia como algo divino, algo que vinha espontaneamente ao espírito, uma inspiração independente de todo objeto singular (PANOFSKY, 1994). Este pensamento renascentista pode ser ilustrado através do trecho da carta do pintor Rafael ao conde Castiglione em 1516:

Para pintar uma bela mulher eu deveria olhar mulheres mais belas ainda, e evidentemente com a condição de que me ajudeis nessa escolha; mas como existem tão poucas belas mulheres quanto bons juizes para decidir a respeito, sirvo-me pois de uma certa ideia que me vem ao espírito. Não posso dizer se ela contém algum valor artístico, já peno o suficiente para possuí-la (Rafael apud Panofsky, 1994, p. 59).

Hoje, as ideias são analisadas e organizadas em termos de lógica enquanto produtos do pensamento ou da imaginação. Também se pode definir a ideia como a representação mental de um objeto real ou pensado adquirindo substância: nesse caso se torna imagem e o pensamento arquitetônico segue uma lógica visual diferente da lógica do pensamento abstrato (GASPERINI, 1988).

Partindo do conceito de Gasperini (1988), que define a criação como a revelação da ideia através da imagem, o trabalho pretende identificar quais os meios favoráveis ao processo de formação de ideias e, especificamente, os meios relacionados ao processo de criação do arquiteto.

Muitas vezes o processo de concepção inicial origina-se apenas das expressões visuais da arquitetura catalogada em livros, revistas e periódicos. Entretanto, sabe-se da necessidade de se buscar outras maneiras para pensar arquitetura de uma maneira criativa.

Analisando esse contexto do processo de criação do arquiteto, percebe-se que há uma dicotomia no processo de ensino-aprendizagem utilizado nas disciplinas do Curso de Arquitetura e Urbanismo versus a criatividade necessária que o aluno desenvolva. Os professores, no processo de ensino, repetem uma pedagogia passiva, muito pouco crítica e criativa. O processo de ensino se dá por uma pedagogia tradicional com algumas variações onde, segundo Paulo Freire (1983, p.64) “o professor

é sempre o iluminador do conhecimento” e não a perspectiva de uma pedagogia dialógica, que implica uma realidade que é iluminada pelo educador e pelo educando juntos.

Com o objetivo de compreender o processo criativo e projetual de arquitetos e designers, buscou-se identificar a conduta de alguns profissionais em relação às seguintes questões: como se dá o surgimento da ideia e quais são as condições favoráveis para esse processo? Para ilustrarmos esse estudo, será apresentada a experiência de Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo e exercícios pedagógicos aplicados em disciplinas de Teoria e Projeto dos cursos de Arquitetura e Urbanismo da UNISUL – Universidade do Sul de Santa Catarina - e UDESC – Universidade do Estado de Santa Catarina -, onde o objetivo é desenvolver a capacidade dos alunos de percepção, intuição e criação da Arquitetura.

O Escritório Modelo mostra-se importante no momento que busca caminhos novos para a prática e ensino da arquitetura. A experiência visa desenvolver atividades de extensão que venham a contribuir com a comunidade e complementar a formação acadêmica. O princípio consiste na aplicação do conhecimento adquirido em prol da sociedade e obtenção dos resultados relevantes para a otimização da tríade proposta de ensino, pesquisa e extensão.

O Escritório Modelo tem o objetivo de integrar a comunidade universitária à sociedade, através da transdisciplinariedade. Ainda, possibilita aos acadêmicos a convivência com a realidade social e a prática profissional, através da aplicação dos conhecimentos adquiridos em sala de aula e do aprofundamento destes conhecimentos pela pesquisa, num processo de complementação do saber oferecido pelo ensino curricular.

2. O PROCESSO DO SURGIMENTO DA IDEIA

Pensamos com nossos sentidos, sentimos com nossas ideias (NOUVEL, 2006).

Para alguns profissionais, as condições que estimulam a criatividade para o surgimento de ideias estão na constante pesquisa. De acordo com Peres e Oliveira (2006), esta atividade contribui para o crescimento do repertório pessoal do arquiteto e para o envolvimento com o tema, bem como a atualização e renovação permanente dos materiais, tendências, linguagem, etc.. Complementam ainda que a informação é essencial para o processo criativo além de um espaço físico organizado que permita a sistematização das informações.

Outro fator mencionado que determina o processo criativo é o cliente, Weinfeld (2006) afirma que durante as conversas com clientes surge alguma coisa, geralmente nas entrelinhas, que é como se fosse um fiozinho que ele vai puxando, um fio condutor que leva às primeiras imagens na cabeça, às ideias iniciais, que são muito intuitivas e não devem ser desprezadas.

Em contraponto com a opinião acima, Tabacow (2006) acredita que a não interferência dos clientes é importante para o processo criativo, embora se deva levar em conta o que os clientes vão usar na obra. Para ele, são os profissionais que devem traduzir em formas e funcionalidade, em unidade, beleza ou harmonia o espaço trabalhado.

Diante do exposto, são diversas as condições que estimulam o surgimento das ideias. Portanto, este artigo se restringe em aprofundar a compreensão de realidades mais amplas que as usualmente adotadas, servindo de campo para teste de novas visões e proporcionando aproximações com outras formas de expressão.

3. ALÉM DA ARQUITETURA

Sempre me disseram que, para ser arquiteto era preciso tomar café da manhã com arquitetura, almoçar arquitetura e jantar arquitetura. A mensagem é exatamente a oposta! (WEINFELD, 2006)

São vários os arquitetos que defendem uma aproximação entre arquitetura e outras formas de expressão artística e até mesmo do cotidiano. Neste sentido, tenta-se apontar procedimentos que conduzem a uma boa arquitetura, uma maneira de mudar o pensamento arquitetônico, estimulando a criatividade e, conseqüentemente, a produção de uma arquitetura original. Neste sentido, a arte é como uma parábola da criação, sendo sempre um exemplo, assim como o terrestre é um exemplo do cósmico (KLEE, 2001 apud ARAÚJO, 2005).

De acordo com BRITO LEITE (2005, p. 3):

(...) através da atividade artística, os sentidos são estimulados ao mesmo tempo e de forma 'concertada'. Este tipo de estímulo 'sensível' permite aos aprendizes modificarem, melhorarem suas capacidades perceptivas, intuitivas e criativas. (...) São muitas as descobertas que demonstram, inclusive, que uma determinada capacidade, uma vez ampliada a partir de algum tipo de estimulação sensitiva, quando de sua ausência, sofre uma atrofia, comprovando que o cérebro está muito longe de ser um 'disco rígido'.

Para Weinfeld, o grande arquiteto não tem apenas de estudar e ver arquitetura, mas também conhecer o máximo de expressões humanas. Por isso, Weinfeld está sempre viajando, indo a restaurantes, visitando exposições, vendo filmes e espetáculos ou está recolhido em sua casa, lendo, ouvindo música, revendo um DVD, mantendo abertos os poros da sensibilidade (PIZA, 2006).

3.1 Cotidiano e arquitetura

Recorrer a referências externas à situação de projeto, assim como explorar fatos cotidianos sob contextos diversos configura um caminho possível no desenvolvimento da criatividade. Decq (2006) coloca que não se deve pensar que a arquitetura se alimenta unicamente de alimentos arquitetônicos:

(...) Nos alimentamos também da vida cotidiana, nos alimentamos do mundo, do ambiente, nos alimentamos de tudo que acontece em torno de nós e a comida faz parte disso. Tudo isso faz parte da maneira como nos abastecemos de idéias para depois traduzir isso em qualidade de vida, qualidade do espaço, em qualidade do meio ambiente, então acho que é importante, parece banal!

As viagens também são fundamentais na cultura de um construtor. Sabe-se a importância que já tinham no passado, onde os arquitetos realizavam viagens de estudo ao Egito, Grécia e Roma. Nouvel (2006) admite que seu projeto para o Museu de Louisiana, na Dinamarca, é consequência de uma viagem para Califórnia e fruto do cruzamento de informações recolhidas distante com a interpretação de uma situação única. Coloca também que as viagens servem para entender músicas espontâneas, para viver paisagens habitadas (como são as pessoas), para encontrar homens e mulheres que inventam a sua cultura, para descobrir cores desconhecidas.

Os designers Fernando e Humberto Campana (2006) afirmam que os sentidos são fatores importantes na hora de projetar algo novo, que procuram não ficar na onda das referências, na história dos outros: *“nossa referência é muito mais focada nas tradições populares brasileiras”*.

3.2 Artes plásticas e arquitetura

A apreciação das obras de arte visa a produzir uma ampliação da capacidade sensível e criativa do arquiteto. Niemeyer, por exemplo, defende a ênfase das artes plásticas no ensino da arquitetura, pois acredita que ao insistir na prática do desenho figurativo o arquiteto ganha mais desenvoltura para elaborar seus projetos (Niemeyer apud Teixeira, 2005)

A obra de arte, de acordo com Gorovitz (2005), fornece a um observador atento, lógico, racional e sensível, os dados necessários e suficientes para a sua decodificação e o objetivo de desenvolver o juízo de gosto, com vistas à formação do artista.

O arquiteto Isay Weinfeld busca relação na arte e tem como referências pessoais alguns artistas plásticos como os brasileiros Waltércio Caldas e Mira Schendel. Conectando estes artistas às obras de Isay, Piza (2006, p. 14-15) comenta do meticuloso e detalhado preparo dos efeitos espaciais:

(...) pesos que ganham leveza, suspensões que ganham densidade, materiais que se metamorfoseiam com o tempo – justifica tal gosto e demonstra, por exemplo, por que na Casa Vertical não hesitou em cobrir a varanda frontal com uma lona amarela, como Waltércio talvez fizesse.

Weinfeld também nutre paixão pelo pintor romântico inglês William Turner. Novamente fazendo uma comparação, Piza descreve as telas de Turner como uma clave intensa e dramática capaz de manter um controle sobre as pequenas e vibrantes variações de tonalidades como nas obras do arquiteto.

Sendo assim, conclui-se que a apreciação de artes plásticas serve para ampliar a sensibilidade necessária para o processo criativo. Britto Leite (2005, p.5) descreve como sensível tanto a pessoa que tem aptidão para alguma forma de arte quanto aquela emotiva:

Filosoficamente, o sensível está vinculado àquilo que pode ser percebido pelos sentidos, ou ainda àquilo que provoca sentimentos afetivos. Mas, por estar vinculado aos sentidos, tem sido entendido, desde Aristóteles, como distinto da razão, por significar experimentar sensações, conhecer intuitivamente. Só recentemente é que se começa a ter um outro entendimento do como funcionam razão e emoção e do tanto que elas são indissociáveis.

3.3 Cinema e arquitetura

Assim como a arquitetura o cinema é uma das artes onde o sentido espacial é mais forte. “(...) *Acentuando a impressão de realidade pela apresentação de formas em movimento, a arquitetura fílmica desempenha papel orquestral e atua como agente ativo de referência e legitimação espaço-temporal, tornando a experiência cinematográfica única*” (SANTOS, 1995, p. 1).

Buscando uma aproximação entre cinema e arquitetura, diversos arquitetos da atualidade usam o cinema como parâmetro para a realização de seus projetos. Para Nouvel (1997), o arquiteto assemelha-se a um diretor e deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma coreografia de ritmos, gestos, imagens, tomadas e fantasia, realizando dessa forma uma síntese entre o universo real e virtual.

Isay Weinfeld também extrai ideias a partir do cinema, como exemplo, podemos citar seu projeto para a danceteria Disco, em São Paulo, com um meticuloso jogo de cena onde, segundo Piza (2006) um corredor escuro conduz o visitante como se flutuasse, para depois abrir para ele o espaço amplo do salão, devendo-se ao cinema a sua sintaxe de planos fechados que se articulam com planos abertos. Weinfeld sugere uma diluição da fronteira entre vida e arte, entre a existência pragmática e a intensificação estética, o homem como ser simbólico (PIZA, 2006).

Os conceitos surgem da manipulação de imagens e da composição num todo idealizado de onde se extraem as ideias além de servir de banco de referências para os arquitetos. Podemos citar a arquiteta Consuelo Jorge (2006) que quando percebe um cenário interessante em um filme repete várias vezes a cena prestando atenção nos detalhes, com isso sempre é possível aproveitar um elemento da arquitetura ou do mobiliário para servir de inspiração na hora de projetar. A arquiteta

destaca como seus filmes favoritos: Dormindo com o Inimigo; A Casa de Vidro; Panteras Detonando (Casa onde Drew Barrymore cai pela janela); Do que as Mulheres Gostam; A Senha; Duas Vidas e; Vanilla Sky.

Como observa-se o cinema fornece um alicerce conceitual capaz de gerar soluções originais e Santos (2005) atribui que sua representação pode contribuir para a revelação de outras formas de se enxergar o fenômeno arquitetônico, recriando suas formas, além disso, a arquitetura fílmica pode se configurar como espécie de arquitetura marginal, servindo de importante base para questionamentos e proposições sobre si mesma, indicando os gostos, medos e anseios de cada período lançando novas ideias.

4. A CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Orientar os métodos educativos com uma perspectiva criativa é essencial no ensino no curso de Arquitetura e Urbanismo. A busca de aulas criativas serve para estimular a criatividade no estudante de arquitetura e urbanismo.

A obrigatoriedade de utilizar métodos criativos deverá passar previamente pela liberdade de descobri-los, de experimentá-los, de romper com a rigidez dos programas, flexibilizando-os com temas surgidos das circunstâncias ou dos interesses do próprio aluno (TORRE, 2008).

A educação não deve ser reduzida a uma mera transmissão de conhecimentos como é no ensino tradicional, deve capacitar o aluno integralmente, despertar e estimular o potencial criativo, buscando para isso métodos mais adequados.

De acordo com Torre (2008), os fatores mentais atribuídos à criatividade são:

- a) fluência ou produtividade proporcionando um ensino ativo, no qual o aluno não somente ouve, como também responde, participa e pratica. A fluência de associação será potencializada, pedindo relações entre fatos, conceitos, acontecimentos, palavras, etc.;
- b) flexibilidade ou variedade exigindo que recorram a categorias de diferentes tipos de respostas ou soluções rompendo com o convencionalismo e abordando diferentes pontos de vista;
- c) originalidade na produção de respostas, pouco comuns e engenhosas, a situações específicas;
- d) elaboração e especificação de detalhes que contribuam ao desenvolvimento de uma ideia geral. A elaboração permite imaginar os pequenos passos que deverão ser dados para verificar um plano proposto;

- e) educar a inventividade colocando em prática os mecanismos necessários para construir os instrumentos mais elementares. A utilização do resultado com fins práticos seria o melhor esforço para manter vivo o seu interesse;
- f) fatores atitudinais para acostumar o aluno a posicionar-se perante o futuro com uma atitude inovadora;
- g) sensibilidade aos problemas através da pergunta como peça-chave e índice de sensibilidade;
- h) tolerância para lutar contra a disposição natural ao equilíbrio e à estabilidade “da verdade” adquirida. Deve-se estimular para uma atitude tolerante à ambigüidade, à complexidade, à incerteza e à desordem. Uma atitude rígida mata a iniciativa, uma postura tolerante estimula-a;
- i) formar na independência e na liberdade frente ao meio permitindo ao aluno captar a diversidade de enfoques nas coisas em vez de dirigir a atenção para enfoques concretos do entorno, incentivando-o a olhar com amplitude de consciência;
- j) estimular a curiosidade sendo o melhor sintoma de inquietação e busca.

Para se elaborar as aulas criativas são necessários: um método e técnicas. O método é uma via, uma forma geral de proceder para conseguir um objetivo proposto previamente. A técnica acrescenta algo mais concreto e sistemático, implica na sucessão de uma série de passos ou fases para chegar ao final.

Torre (2008) compara ambos os termos e afirma que o método apronta para a via consciente enquanto a técnica criática insiste no próprio processo. A seguir, algumas técnicas criáticas, segundo o autor:

- a) técnicas inventivas pretendem produzir, dar ou sugerir múltiplas ideias evitando a crítica, a inibição e o direcionamento. Técnicas como *heuridrama*, *brainstorm*, ideograma e RED ativam a inventividade;
- b) técnicas analíticas implicam em uma análise de elementos com a finalidade de diferenciá-los em uma primeira fase e sobrepô-los ou integrá-los em fases posteriores. Técnicas com a *circept* (conceito circular), *check-list*, ideograma, matrizes e todas morfológicas passam por uma fase analítica;
- c) técnicas estruturantes organizam as ideias inter-relacionadas ou que se influenciam mutuamente em entidades mais complexas. A operação de estruturas comporta uma visão ampla e sintética do problema. Técnicas estruturantes são analíticas;

- d) técnicas associativas se valem de operações como relacionar ou estabelecer laços entre ideias, seja por via antitética ou analógica. A associação permite-nos oferecer resultados novos a partir de experiências. Associações forçadas, morfologizador, lista de atributos e circum-relação são técnicas associativas que exercitam a função de relacionar ou vincular na mente ideias que darão como resultado outra forma;
- e) técnicas metamórficas são operações transformativas, exercitam aptidões de redefinição e conversão. O ideograma ativa o poder de transformação de uma linguagem semântica em uma figurativa; o heuridrama faz isso com conteúdos comportamentais;
- f) técnicas inerentes permitem generalizações ou descobrem implicações em figuras, ideias, símbolos ou condutas. O *check-list*, a lista de atributos, as sobreposições são técnicas inerentes;
- g) técnicas complexas ou mistas reúnem três ou mais operações.

No curso de Arquitetura e Urbanismo, a aprendizagem pretendida como ampla e global exige interfaces com outras áreas pela própria natureza da práxis da teoria. A interdisciplinaridade na Arquitetura realça a necessidade intelectual dos alunos desenvolverem o raciocínio próprio daqueles que pretendam agenciar a morada humana. Uma característica importante em algumas disciplinas do curso é o desenvolvimento de exercícios projetuais antecidos de análise de obras arquitetônicas relevantes para história da arquitetura e/ou no cenário contemporâneo. Desta maneira, mostramos a aplicação de diversos exercícios com ênfase em diferentes partes que compõem o projeto de arquitetura e, com isso, acreditamos que o aluno poderá entender melhor, passo a passo, o processo projetual.

5. APLICAÇÃO DAS AULAS CRIATIVAS

As aulas criativas pretendem compreender o processo criativo e projetual de arquitetos e designers, e relacionar ao surgimento da ideia e das condições favoráveis para esse processo. Para ilustrarmos esse estudo, são apresentados alguns exercícios pedagógicos aplicados em disciplinas de Teoria e Projeto dos cursos de Arquitetura e Urbanismo da UNISUL e UDESC e a experiência do Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo da UDESC.

O simples fato de questionar o método tradicional e procurar por um caminho diferente abre novos parâmetros para projetar uma arquitetura inovativa (PABLO, 2003). E isso é importante no momento que se percebe que a criatividade geralmente não é estimulada na sala de aula. É preciso explorar no aluno a sua própria capacidade de fazer arquitetura.

5.1 Atividade 1: arquitetura e cinema – elaboração do conceito

Como foi visto anteriormente, o cinema pode servir de referencial para comunicar uma ideia e elaborar soluções projetuais das mais diversas. Explorar a arte como parâmetro para se trabalhar uma metodologia de concepção projetual é importante pela liberdade de ideias que ela provoca, onde o movimento e as emoções configuram formas e cores (ARAÚJO, 2005).

O exercício trata de uma transformação criativa do filme “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain” de Jean-Pierre Jeunet em conceito projetual.

O filme escolhido tem como marca a imaginação exacerbada da personagem principal Amélie Poulain, uma jovem solitária que adora resolver os problemas de todos que convivem ao seu redor. Outro fato marcante é a maneira como fica evidente que são os pequenos detalhes que determinam o grau de satisfação com que levamos as nossas vidas: prazeres rotineiros ou contratempos triviais quase sempre definem aquilo que costumamos julgar como sendo um 'bom' ou um 'mau' dia. Além disso, o filme consegue conferir beleza aos atos mais simples, como no momento em que um personagem cata alguns grãos de açúcar que se encontram sobre a mesa, Amélie está sempre vendo o mundo com olhos arregalados de admiração e preocupação. O diretor conseguiu extrair o mágico do cotidiano e escrever poesia a partir do banal! (comentários extraídos da crítica de Pablo Villaça publicada no site cinemaemcena, em 2002).

A escolha deste filme se deve a diversos fatores como as diferentes sensações que o filme desperta nos espectadores, seu cenário, as cores, a maneira como é passada a vida de forma mágica e simples, assim como deve ser a arquitetura. A partir do filme, pede-se que os alunos desenvolvessem a fase de contextualização de um projeto com tema livre, embasado pelas sensações captadas por cada um que serviram de estímulo para imaginar a arquitetura. A intenção é provocar no aluno momentos de imaginação para a criação de projetos.

Todos esses aspectos acentuam a importância do processo experiencial no aprendizado, mostrando que a solução inovadora não acontece de forma isolada ou como dádiva ou dom de uma capacidade criativa superior. Surge do processo de aprendizagem, na reflexão teórica sobre a prática – na relação corpo/emoção/razão/pensamento – que alimenta através das conexões em sistemas abertos o que se poderia chamar de um acervo imagético e um arquivo para a sua manipulação (ANDRADE, 2005, p.6).

5.2 Atividade 2: “5+”(cinco músicas, cinco conceitos, cinco residências).

Este trabalho consiste na música como embasamento para elaboração conceitual de projetos. O denominador comum foi estabelecido aliando-se ao estilo artístico que, influenciada pelo espírito da época e por fatores conjunturais, acaba determinando uma certa uniformidade nas manifestações artísticas de uma sociedade.

As músicas escolhidas para o exercício são: Shimbalaïê (Maria Gadu), Lovers House (City Reverb), A História de Lilly Braun (Maria Gadu), Million Dollar Bill (Whitney Houston) e Wish You Were Here (Avril Lavigne). A escolha das cinco músicas se deve a diversos fatores como as diferentes sensações que a música passa. A partir das cinco músicas, pede-se que os alunos desenvolvam cinco conceitos diferentes de residências, imaginando que todas se situam no mesmo terreno.

5.3 Atividade 3: Maquete comestível

A maioria dos arquitetos esquece que o fenômeno da arquitetura está diretamente relacionado com a imaginação, com a criatividade e com a fantasia. Pensando nisso, a elaboração da maquete comestível torna-se parte integrante de um trabalho sobre Arquitetos e Obras de destaque.

O desenvolvimento do trabalho consiste em três partes: parte teórica (introdução, biografia do arquiteto, análise das obras, modo de projetar do arquiteto, considerações finais e referências), apresentação oral e elaboração de uma maquete comestível de uma das obras do arquiteto.

5.4 Atividade 4: Arquitetura na HQ e na Animação

As animações infantis têm se mostrado importantes referenciais de imagens presentes no universo arquitetônico. Segundo Serapião (2006), desde o início das histórias em quadrinhos, a arquitetura, em diferentes tons, é parte integrante das ilustrações, às vezes apenas esboçada: último plano, apontamento rápido, pano de fundo, detalhe de cenário; ou, pelo contrário, personagem essencial do cenário. A imaginação dos desenhistas recria o passado, retrata o presente e imagina o futuro.

O desenvolvimento do trabalho Arquitetura na HQ e na Animação consiste nas seguintes etapas: introdução, apresentação da história em quadrinho ou animação selecionada (breve histórico, comentários e fotos), desenhos feitos pela equipe da arquitetura da HQ ou animação, análise dos edifícios e da linguagem arquitetônica e análise de arquitetura semelhante (real).

Todos esses aspectos acentuam a importância do processo experiencial no aprendizado, mostrando que a solução inovadora não acontece de forma isolada ou como dádiva ou dom de uma capacidade criativa superior. Surge do processo de aprendizagem, na reflexão teórica sobre a prática – na relação corpo/emoção/razão/pensamento – que alimenta através das conexões em sistemas abertos o que se poderia chamar de um acervo imagético e um arquivo para a sua manipulação (ANDRADE, 2005, p.6).

6. PROCESSO DE PROJETO EM ESCRITÓRIO MODELO DE ARQUITETURA E URBANISMO

Conforme exposto, são diversas as condições que estimulam o surgimento das ideias. Portanto, o Escritório Modelo se restringe em aprofundar a compreensão de realidades mais amplas que as

usualmente adotadas, servindo de campo para teste de novas visões e proporcionando aproximações com outras formas de expressão.

O Escritório Modelo de Arquitetura e Urbanismo da UDESC visa proporcionar aos acadêmicos, experiências práticas de projeto, bem como a vivência com o funcionamento e administração de um escritório, essenciais à verossimilhança na formação profissional; em contrapartida disponibiliza recursos humanos, técnicos e científicos à comunidade, de modo a contribuir para a melhoria da qualidade de vida desta e do próprio espaço físico.

Considerando que serão diplomados arquitetos e urbanistas ao fim de um determinado período, a aprendizagem pretendida como ampla e global exige interfaces com outras áreas pela própria natureza da práxis da teoria. A interdisciplinaridade na Arquitetura realça a necessidade intelectual dos alunos desenvolverem o raciocínio próprio daqueles que pretendam projetar arquitetura e urbanismo, assim, adotam-se como princípios fundamentais em todos os projetos desenvolvidos princípios de sustentabilidade e criatividade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscar relações para o processo de concepção do projeto arquitetônico instaurando outra maneira de ver o objeto alvo faz com que a imaginação criadora deixe fluir propostas inovadoras. Isto é importante no momento que serve de estímulo para suprir a carência que encontra a arquitetura nacional, lembrando que nem sempre o fato do surgimento de uma arquitetura pobre se deve somente a falta de boas ideias.

Essa pesquisa mostra-se importante no momento que busca caminhos novos para a prática e ensino da arquitetura. Devemos encontrar a linguagem da criatividade, elemento gerador de ideias originais e estimular como prática pedagógica desenvolvendo no aluno a capacidade criativa refletindo sobre as suas relações projetuais. Prepará-los para seguirem seu próprio rumo.

O Escritório Modelo mostra-se importante no momento que busca caminhos novos para a prática e ensino da arquitetura. A presente proposta está planejada e estruturada de forma a permitir à universidade socializar e democratizar os conhecimentos do curso de Arquitetura e Urbanismo e também preparar seus alunos, não somente com a estratégia do ensino-transmissão, mas complementando a formação com a estratégia do ensino-aplicação.

A experiência demonstra que o verdadeiro aprendizado acontece realmente com o relacionamento da teoria com a prática, nessa proposta, permite aos alunos envolvidos a aplicação dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas teóricas e projetuais.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, V. H. M. *Ensino de projeto: percepção e imagem*. In: *Projetar 2005*, Rio de Janeiro: PROARQ, 2005. Anais do *Projetar 2005*. cd-rom.

ARAÚJO, M. Q. F. *A imaginação criadora e o processo projetual em sala de aula*. In: *Projetar 2005*, Rio de Janeiro: PROARQ, 2005. Anais do *Projetar 2005*. cd room.

BRITTO LEITE, M. J. *Formar ou Informar? Sobre o aprendizado do arquiteto*. In: *Projetar 2005*, Rio de Janeiro: PROARQ, 2005. Anais do *Projetar 2005*. cd-rom.

CAMPANA, F.; CAMPANA, H. Entrevista. *KAZA*, São Paulo, ano 4, n. 38, p. 29-31, 2006.

DECQ, O. *Arquiteturas do Mundo*. Produção: Arquitetura & Construção. (S.l.): Editora Abril, 2006. DVD.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro. 13ª Ed., 1983.

GASPERINI, G. C. *Contexto e Tecnologia. O projeto como Pesquisa Contemporânea em Arquitetura*. São Paulo: FAUUSP, 1988.

_____. A Questão do Amor. Disponível em: <<http://www.geocities.com/wellesley/atrium/4886/questao.htm>>. Acesso em 30 mai. 2006.

GOROVITZ, M. *Desenho e soberania: da educação do juízo de gosto*. In: GOUVÊA, L. A. C.; BARRETO, F. F. P.; GOROVITZ, M. (org.) [et al.]. *Contribuição ao ensino de arquitetura e urbanismo*. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais, 1999. p.37-44.

JORGE, C. *Fórum*. Disponível em: <<http://casaclaudia.abril.com.br/forum/depoimento.shtml>> Acesso em 20 jun. 2006.

MUSEU Castro Maya. *Gravuras*. Disponível em: <<http://www.museuscastromaya.com.br/gravuras.htm>>. Acesso em 20 mai. 2006.

NOUVEL, J. *Entrevista*. *AU – Arquitetura e Urbanismo*, São Paulo, ano 12, n. 74, out./nov. 1997.

NOUVEL, J. *Re: Une entrevue avec Monsieur Jean Nouvel*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <ckruk@jeannouvel.fr> em 2 mai. 2006.

PANOFSKY, E. *Idea: A Evolução do Conceito de Belo. Contribuição a História do Conceito da Antiga Teoria da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PERES, A. B., OLIVEIRA, C. F. *Re: Algumas questões – Idéia, Método e Linguagem*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <arlisbp@gmail.com.br> em 21 jul. 2006.

PHOTOBUCKET. *Banco de Imagens*. Disponível em: <<http://img.photobucket.com/albums/v133/panascas/cadeiraFavela.jpg>>. Acesso em 20 mai. 2006

PIZA, D. *Isay Weinfeld*. Rio de Janeiro: Viana e Mosley, 2006.

RAMIRES, P. E.; AFONSO, S. *Pensamento não linear no desenvolvimento do projeto arquitetônico*. In: *Projetar 2003*, Natal: PPGAU-UFRN, 2003. Anais do *Projetar 2003*. cd-rom.

SANTOS, F. A. *Cine-arquiteturas – interfaces entre cinema e arquitetura*. In: *Projetar 2005*, Rio de Janeiro: PROARQ, 2005. Anais do *Projetar 2005*. cd-rom.

TABACOW, J. *Re: Algumas questões – Idéia, Método e Linguagem*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <jtabacow@terra.com.br> em 18 mai. 2006.

TEIXEIRA, L. G. *Em busca de uma identidade de projeto*. In: *Projetar 2005*, Rio de Janeiro: PROARQ, 2005. Anais do *Projetar 2005*. cd-rom.

TORRE, Saturnino de la. *Criatividade aplicada: recursos para uma formação criativa*. São Paula: Madras, 2008.

WEINFELD, I. *Re: Algumas questões – Idéia, Método e Linguagem*. [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <isay@isayweinfeld.com.br> em 15 mai. 2006.