



PENSAMENTO VISUAL X PENSAMENTO GRÁFICO

Luciana Nemer Diniz
UFF - Universidade Federal Fluminense
luciana_nemer@ig.com.br

RESUMO

O presente trabalho aborda o processo de criação dos arquitetos. Inicialmente é analisado o pensamento visual, como as formas surgem na mente do projetista e o que propicia esse surgimento. A seguir descreve-se o momento da tradução desse pensamento, onde o visual se materializa no gráfico e para concluir aborda-se a importância dos primeiros registros e o que acontece quando estes são feitos pelo próprio arquiteto.

Palavras-chave: criação, gráfico e visual.

ABSTRACT

This paper attacks the architect's creation process. First, is analyzed the visual thinking, as the moulds appear in architect mint and which offers this appearance. So, describes the moment of this thinking traduction, where the visual changes in graph and to end, attacks the importance of the first registrations and what happens when these are made by the own architect.

Key words: creation, graph and visual.

1 Introdução

O presente artigo trata do delicado processo de desenvolvimento do pensamento visual registrando as qualidades associadas à sua compreensão. Posteriormente aborda-se a fase de exploração preliminar quando se busca a representação gráfica do que foi imaginado. Finalizando o documento valoriza os registros gráficos como testemunhas da projeção arquitetônica. A pesquisa sobre o assunto surgiu a partir da elaboração de uma aula didática para concurso público para a carreira do magistério superior. A motivação vem da possibilidade de divulgar para outros pesquisadores do assunto os autores consultados bem como da intenção de redigir um futuro trabalho que auxilie os estudantes a organizar idéias e materializá-las através de registros gráficos.

2 A viagem do pensamento

NIEMEYER [1] em Conversa de Arquiteto fala sobre como elabora seus projetos de arquitetura: “primeiro tomo contato com o problema, o terreno, o programa, o ambiente onde a obra vai ser construída. Depois, deixo a cabeça trabalhar e durante alguns dias guardo comigo no inconsciente o problema em equação, nele me detenho nas horas de folga e até quando durmo ou me ocupo de outras coisas. Um dia esse período de espera termina. Surge uma idéia de repente e começa a trabalhar. Analiso a idéia e começo a fazer os meus desenhos. Às vezes é uma planta, um partido arquitetônico que prevalece, outras vezes é um croquis, uma simples perspectiva que me agrada e procuro testar. Escolhida a solução inicio o meu projeto, na escala 1:500. É a escala que prefiro, que me prendo melhor à solução de conjunto indispensável. E começo o desenho do projeto, vendo-o como se a obra já estivesse construída e eu a percorro curioso.

2.1 Pensamento Visual

O resultado final de toda experiência visual, na natureza e, basicamente, no design, está na interação de polaridades duplas: primeiro as forças do conteúdo (mensagem e significado) e da forma (design, meio e ordenação); em segundo lugar, o efeito recíproco do articulador (designer, artista ou artesão) e do receptor (público). Em ambos os casos um não pode se separar do outro.

A forma é afetada pelo conteúdo; o conteúdo é afetado pela forma. A mensagem é emitida pelo criador e modificada pelo observador.

O input visual é fortemente afetado pelo tipo de necessidade que motiva a investigação visual, e também pelo estado mental ou humor do sujeito. Vemos aquilo que precisamos ver.

A inteligência não atua sozinha. Pensar, observar, entender, e tantas outras qualidades da inteligência, estão associadas à compreensão visual.

A força maior da linguagem visual está em seu caráter imediato, em sua evidência espontânea. Em termos visuais, nossa percepção do conteúdo e da forma é simultânea. É preciso lidar com ambos como uma força única que transmite informação da mesma maneira.

Quando adequadamente desenvolvida e composta, uma mensagem visual vai diretamente a nosso cérebro, para ser compreendida sem decodificação, tradução ou atraso.

“ A música soa como os sentimentos sentem.” DONIS [2]

O mesmo acontece na arquitetura de alto nível onde as formas e as cores equilibradas, as linhas e as massas se assemelham, na imagem que nos transmitem, ao que experimentam as emoções, tensões vitais e resoluções que delas provêm.

Qualquer aventura visual, por mais simples, básica ou despreziosa, implica a criação de algo que não estava ali antes, e em tornar palpável o que ainda não existe.

2.2 Do pensamento visual para o pensamento gráfico

A pré-visualização é um processo flexível. É a etapa do design que o artista manipula o elemento visual ao longo de uma série de tentativas, uma série de esboços rápidos e

ostensivamente indisciplinados certamente não sugerem nenhum rigor intelectual. Afinal, o artista é visto como se estivesse num estado hipnótico, “no mundo da Lua” enquanto toma suas decisões.

O que é que realmente acontece? Na verdade, o artista, designer, artesão ou comunicador visual está envolvido num ponto crucial de sua tomada de decisões, num processo extremamente complicado de seleção e rejeição.

“O planejamento cuidadoso, a indagação intelectual e o conhecimento técnico são necessários no design e no pré-planejamento visual. Através de suas estratégias compositivas o artista deve procurar soluções para os problemas de beleza e funcionalidade, de equilíbrio e do reforço mútuo entre forma e conteúdo.” SILVA [3]

Os primeiros esboços podem ser livres e indisciplinados, buscando formas espaciais ao longo do processo de pré-visualização. Esta fase é conhecida como fase de exploração preliminar: quando se busca uma solução; quando se elege a linha como elemento fundamental do planejamento da expressão arquitetônica.

A linha é o meio indispensável para tornar visível o que ainda não pode ser visto, por existir apenas na imaginação. A linha reflete a intenção do artífice ou artista, seus sentimentos e emoções pessoais e, mais importante de tudo, sua visão.

Também nas fases finais de produção o caráter linear da preparação visual domina todos os procedimentos.

A linha é o elemento essencial do desenho visto que possui uma grande capacidade de expressão e é fundamental para o planejamento da expressão arquitetônica.

As técnicas são os agentes no processo de comunicação visual, é através de sua energia que o caráter de uma solução visual adquire forma.

“Para que um desenho seja eficaz como comunicação gráfica é preciso perícia mental e manual. Cada um de nós desenvolve o seu próprio estilo com a prática e a experiência.” CHING [4]

ARNHEIM [5] classifica os movimentos em dois tipos:

MOVIMENTO DESCRITIVO → controla a ação de espontaneidade pela intenção de imitar propriedades de ações e objetos. O desenho é a tradução fiel daquilo que se vê. É a transformação do que foi visualizado em marcas, linhas e tons.

MOVIMENTO EXPRESSIVO → pode ser encontrado nos traços que manifestam o que se passa na mente do desenhista naquele momento influenciado pela sua personalidade. O desenho é o meio que o homem utiliza para dar forma, ou seja ordenar e configurar, representar o que foi imaginado.

Quando o homem imagina faz uso de sua criatividade que para OSTROWER [6] é um potencial inerente ao homem, e a realização desse potencial uma de suas necessidades.

Criar é, basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar e significar.

Nós nos movemos entre formas. Um ato tão corriqueiro como atravessar a rua é

impregnado de formas. De inúmeros estímulos que percebemos a cada instante, relacionamos alguns e os percebemos em relacionamentos que se tornam ordenações.

As formas de percepção não são gratuitas, nem os relacionamentos se estabelecem por acaso. Em cada ato o homem procura focalizar e interpretar os fenômenos, sempre em busca de significados. Nessa busca de ordenações e significados reside a profunda motivação humana de criar.

Como nos processos intuitivos, os processos de criação interligam-se inteiramente com o nosso ser sensível, se apóiam na cultura e na consciência.

MONTENEGRO [7] define a atitude do criador de pensamentos: o criador de pensamentos gosta de vê-los construídos, mesmo que seja em desenhos, a maneira mais simples de transformá-los em imagens visíveis por si e por outras pessoas. O artista quer ver sua idéia apreciada.”

O ser criador utiliza a imaginação. A imaginação é sonho, é projeção, é a fantasia. Para Mário Quintana em MONTENEGRO [7] a imaginação é a memória que enlouqueceu.

Então criatividade é imaginação, mais realização, expressão e construção. Inclui percepção, sensibilidade, raciocínio e ação; é o encontro dos dados exteriores com o gosto e a cultura pessoal liberando do interior do cérebro um produto.

DADOS EXTERIORES: materiais a empregar, a tecnologia envolvida, os custos, a função ou objetivo pretendido, etc.

DADOS INTERIORES: são formados pela memória, pelo gosto pessoal, pela pesquisa, de experiências anteriores, pela posição do autor em relação à tradição / inovação, etc.

As características do indivíduo criativo estão listadas na figura a seguir:

INDIVÍDUO CRIATIVO	
1 – sensibilidade para problemas	Nota falhas nos processos e nas aplicações. Vê e observa, escuta e entende e usa as mãos para tocar e sentir.
2 – fluência de pensamento	Rapidamente gera uma grande quantidade de idéias.
3 – flexibilidade	Examina os problemas com enfoque amplo.
4 – originalidade	Boa vontade para com as idéias incomuns: as próprias e as alheias.
5 – redefinição do material	Transformação do uso ou da função do objeto.
6 – motivação	Interesse agudo e desejo apaixonado de criar. Pensa enquanto assiste T.V., enquanto vai à pesca, come ou se veste.
7 – autoconfiança	Tem confiança em si mesmo quando suas idéias não são aprovadas pelos outros.

8 – audácia	A imaginação pode romper barreiras, passar por cima de tabus, de preconceitos, de inibições que nos prendem ao solo estéril da lógica.
9 – solamento	Quietude necessária – ninguém consegue manipular pensamentos e idéias dentro da agitação do ambiente, das preocupações diárias, dos ruídos e das interrupções.

Figura 1: Quadro – características do indivíduo criativo

NEVES [8] analisa o pensamento do projetista em duas etapas:

1ª etapa: indutiva – armazenando e analisando informações.

2ª etapa: criativa – quando a mente desencadeia o processo de síntese.

Explosão da síntese criativa.

MONTENEGRO [7] define o projeto como uma idéia, como resultado da imaginação criadora, escolhendo entre centenas de fatores aqueles que devem prevalecer. A habilidade e o conhecimento serão as bases para equilibrar a arte e as ciências técnicas do projeto. Portanto, fazer uma planta está ao alcance de qualquer pessoa, de qualquer profissão. Elaborar um projeto é alguma coisa mais séria e o arquiteto ainda que tenha muita experiência e capacidade precisa parar, pesquisar, pensar, riscar, discutir e tornar a riscar. Duas, três, dez, vinte vezes. Ou não se trata de arquiteto. Pouco a pouco o projeto vai tomando a forma em esboços, discussões e novos esboços.

2.3 Pensamento Gráfico

Chega-se ao ponto que o registro gráfico se torna a atividade de tradução do pensamento, ao ponto que um esboço rejeitado, com poucos dias depois de feito, pode não mais ser entendido ou “interpretado” pelo próprio arquiteto que o riscou. É uma das razões porque os esboços são passados a limpo.

Quando um esboço é “passado a limpo”, como se diz, surge o anteprojeto que é a segunda representação gráfica.

ZEVI [9] fala do desenvolvimento de uma inspiração quando se refere aos esboços de Wright para a Casa da Cascata. Os esboços (à mão livre) dos mestres são obras de arte completas, já que as partes gráficas dos projetos são entregue a desenhistas e, portanto anônimas. Erich Mendelson traçava seus desenhos em poucos centímetros quadrados de papel, mas estes desenhos, mesmo, quando aumentados, centenas de vezes mantêm-se artisticamente expressivos.

“Afirmar que a expressão arquitetônica se completa só quando a obra é realizada não implica que os projetos e mais ainda os desenhos originais não sejam importantes para compreensão dos monumentos. Pelo contrário, se o fator artístico não é já considerado esteticamente, a crítica não pode consistir na mera descrição das emoções e das falhas suscitadas pela visão do edifício, tem que passar pela intuição fixada num esboço ao projeto das regras, desde a estrutura de execução e por fim à obra construída; cada elaboração

gráfica, desde os esboços sumários aos detalhes da cantaria, é útil para tal fim pois testemunha uma fase do processo.”

“O arquiteto modela o espaço como o escultor modela a argila, desenha-o como obra de arte. Quando um arquiteto projeta um edifício depois de ter tomado uma decisão sobre as formas principais, a largos traços, ele prossegue adicionando detalhes que brotam como botões e espinhos.” RASMUSSEN [10]

O desenho, como a tradução da imagem contida na mente dos arquitetos, é descrito por NETO [11]: “Há um primeiro uso, pelo qual a imagem da obra ainda não se encontra precisamente formada na cabeça do autor e o rabisco gráfico coloca-se a serviço desta busca. Sem qualquer obrigação realista, neste momento desenhar é tatear no silêncio, é a procura do lado espiritual da obra, é o diálogo do artista com o seu próprio gênio, trata-se, portanto de procurar através do desenho. Neste caso prevalecem os croquis, as anotações os retratos de viagem. O desenho aqui não é apenas um recurso de expressão, mas também de informação. Uma caneta e um guardanapo podem ser suficientes para uma tal busca. Os lugares podem ser os mais improváveis e os motivos os mais estranhos. Ruínas, embalagens jogadas na rua, detalhes da paisagem estáticos ou em caminho, retalhos, tudo o que é visível pode inspirar. É o momento em que o objeto inspirador, em toda sua diversidade, dança para atrair o sujeito inspirado. Há um segundo uso em que o autor procura uma solução estética pelo desenho. Sai em busca de uma sintetização do espaço tematizado. É comum neste momento abrir mão de qualquer compromisso com a exequibilidade da obra e o traço expressionista solto, afeito a abstrações, nega por vezes as próprias leis da Física, outorgando à forma a simples condição de volume navegante no espaço. Os croquis e as perspectivas a mão livre são as técnicas mais comuns a esse tipo de trabalho. O desenho arquitetônico é na maioria dos casos, um meio para se chegar ao edifício, mas nesse caso, por vezes os valores estéticos tratados adquirem completa autonomia e o desenho se transforma, como nas Artes Plásticas, num fim em si mesmo.”

“Lendo e interpretando os desenhos, e os documentos referentes ao processo de projeto de Terragni é possível rever ou pelo menos tentar individuar um fio condutor do seu modo de fazer e pensar a arquitetura.” Enrico Mantero em FAROLDI[12]

Aldo Rossi em FAROLDI[12] ao falar de suas criações diz que a arquitetura nasce de uma imagem precisa, que está colada nas profundezas de nós mesmos, e se traduz no desenho, na construção. O momento mais importante é precisamente a idéia na arquitetura. Somente quando se tem essa idéia na cabeça se pode começar a desenhá-la e conseqüentemente a aperfeiçoar.

Para Rossi em [12] a arquitetura que ele pratica nasce sempre de uma visão geral. Essa primeira imagem é aquela que surge logo nos seus primeiros esboços e dificilmente ele modifica substancialmente esta idéia inicial, depois dela se desenvolve todo o ato de projetar. A idéia inicial de seus projetos já contempla a resolução de muitos problemas, mas não somente de ordem funcional e distributiva. Portanto não parte de particularidades pois, a idéia geral já as contém.

ZEVI analisa [13] Le Corbusier, o arquiteto “racionalista” por excelência, cujos edifícios parecem descender de uma visão matemática, inevitável e nada elástica, mesmo nas suas obras, tipicamente “puristas” como Vila Savoye e o Pavilhão Suíço da Universidade de Paris, reelabora continuamente os projetos durante a sua realização; quanto à Capela de Ronchamp é um organismo indefinível graficamente, como demonstra a diferença entre o projeto e a obra finalizada.

A arquitetura não se conclui no projeto; este como se verá, documenta apenas a interpretação dos conteúdos construtivos; é de fato impensável que o projeto de um artista possa ser adequadamente concluído por outro, pois nem o mesmo qualquer monumento construído, mal grado a exatidão dos relevos, originou cópia de igual valor; em arquitetura a passagem da intuição à expressão não admite cortes e a imaginação poética não pode ser repetida.

3 Conclusões

O presente trabalho buscou registrar o que acontece na mente do arquiteto ou de um estudante de arquitetura quando a ele é proposta a execução de um projeto. Das primeiras idéias ao lançamento da proposta se sucedem muitos questionamentos e inquietações que aqui foram traduzidas em texto como uma maneira de contribuir para esse processo de criação. A audácia de entrar por este assunto é a maneira encontrada para contribuir com aqueles que sentem um bloqueio com relação ao branco do papel ou simplesmente para que experientes projetistas concordem ou discordem das idéias aqui lançadas.

4 Referências

- [1] NIEMEYER, Oscar. Conversa de Arquiteto. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Revan e Editora UFRJ, 1997.
- [2] DONDIS, Donis A. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1997.
- [3] SILVA, Elvan. Uma introdução ao projeto arquitetônico. 2ª edição. Porto Alegre: Editora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998.
- [4] CHING, Francis. Manual de Dibujo Arquitectónico. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 1995.
- [5] ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual - uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Ed. USP, Livraria Pioneira, 1980.
- [6] OSTROWER, Fayga. Criatividade. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.
- [7] MONTENEGRO, Gildo. A Invenção do Projeto. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 1978.
- [8] NEVES, Laert Pedreira. Adoção do partido na Arquitetura. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 1998.
- [9] ZEVI, Bruno. Architectura in Nuance: Uma definição de Arquitetura. Lisboa: Editora Martins Fontes, 1979.
- [10] RASMUSSEN, Steen Eiler. Arquitetura Vivenciada. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- [11] NETO, Euclides Guimarães. Desenho de Arquiteto. Belo Horizonte: Editora AP Cultural, 1994.

[12] FAROLDI, Emílio e VETTORI, Maria Pilar. Diálogos de arquitetura. São Paulo: Editora Siciliano, 1997.

[13] ZEVI, Bruno. A Linguagem Moderna da Arquitetura. Lisboa: Editora Dom Quixote, 1984.