



## **Ensaio sobre a Criatividade na Arquitetura**

### **Resumo**

Este artigo faz parte do trabalho final da disciplina ARQ 1101: Idéia, Método e Linguagem, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Dr. Sonia Afonso, oferecida pelo programa de pós-graduação em arquitetura e urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina.

Aqui será tratada a criatividade na arquitetura, usando para isto entrevistas com arquitetos e urbanistas realizadas em 2002, 2003 e 2004, pelos alunos da mesma disciplina.

### **Introdução**

A criatividade é um termo muito utilizado no dia-a-dia, sempre que queremos nos referir a algo surpreendente, ao novo, à imaginação, ao entusiasmo, ao inusitado, à inovação, originalidade, inspiração, capacidade intuitiva, ousadia, "insight", desapego, iluminação, algo inédito brotado do nada, ligado à curiosidade, ao paradoxo, à invenção, a uma certa dose de mistério, complexidade, enigma, improvisação, imprevisibilidade (Silva, Bet e Ulbricht, 2002).

Alencar (1993) aponta duas dimensões da criatividade: uma que “implica emergência de um produto novo, seja uma idéia ou invenção original, seja a reelaboração e aperfeiçoamento de produtos ou idéias já existentes”, e outra que se refere ao “fator relevância, ou seja, não basta que a resposta seja nova; é também necessário que ela seja apropriada a uma dada situação”.

A partir daí fica fácil visualizar como a criatividade está intrínseca à grande parte das atividades realizadas pelo homem, e neste caso em especial à arquitetura, uma vez que no projeto do artefato arquitetônico ou urbano, sempre existe a emergência de algo novo que venha a ser apropriado em uma dada situação.

O objetivo deste artigo foi o de auxiliar a esclarecer como se dá o processo criativo no arquiteto, processo este que muitas vezes fica oculto numa “caixa preta” (Moura, 2005), dando, por muitas vezes, a falsa impressão de que o projeto brotou do nada, o famoso insight já citado por Silva, Bet e Ulbricht (2002).

## Criatividade e Arquitetura

A fim de melhor explicitar a criatividade na arquitetura, serão expostos algumas definições de criatividade apontadas por Alencar (1993), e em seguida serão feitas considerações focadas na arquitetura.

1. “O termo pensamento criativo tem duas características fundamentais, a saber: é autônomo e é dirigido para a produção de uma nova forma”, e “Criatividade representa a emergência de algo único e original”.
  - Ao se conceber o artefato arquitetônico ou urbano sempre se almeja o novo, a nova forma, a inovação.

“Hoje me espanta que conseguimos fazer Brasília em quatro anos. O normal é que eu fizesse uma arquitetura mais simples, mas eu fiz a mais diferente que eu podia. As colunas da Alvorada, por exemplo, deram trabalho, de estudar, colocar o mármore, fazê-las no chão em forma escultural. Podia ser uma coluna qualquer, mas nós queríamos diferente. Quem vai à Brasília pode gostar ou não, mas sente que houve vontade em fazer aquela novidade” (NIEMEYER, 2006).
  
2. “Criatividade é o processo que resulta em um produto novo, que é aceito como útil, e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo”, e “Um produto ou resposta serão julgados como criativos na extensão em que a) são novos e apropriados, úteis ou de valor para uma tarefa e b) a tarefa é heurística e não algorística”.
  - O artefato arquitetônico ou urbano só tem razão de ser se for vivenciado e aceito pelo coletivo, inclusive aquele de razão monumental. Uma vez que isto não ocorra, o artefato passa a agir contra o coletivo.

"Estamos diante de uma arquitetura que explicita o medo da violência. É crescente o número de elementos medievais e carcerários presentes nas habitações" [texto que retrata a arquitetura realizada nas grandes metrópoles brasileiras da contemporaneidade] (ARRUDA, 2003).
  
3. “Criatividade é o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar

soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados”.

- Conceito similar ao de número 1, e já explicitado.

“À medida que surgem as idéias [para o projeto], sempre podem ser melhoradas ou aprimoradas, por isso a autocrítica existe em todo processo do projeto. O melhor projeto não é o primeiro resolvido e sim o mais pensado e analisado” (FREITAS, 2002).

Sendo assim, pode-se afirmar que o processo criativo está presente no projetar arquitetônico e urbanista, uma vez que há um problema a ser resolvido, há uma reflexão sobre este problema, há uma solução ao problema e esta solução é vivenciada e útil para um grupo de pessoas, salvo algumas exceções.

### **As Entrevistas**

Para este artigo foram selecionadas oito entrevistas inicialmente citadas, com diferentes arquitetos e urbanistas. São eles: Alessandro de Freitas, Helvys Zermiani, Márcio Tessmann, Yamandú Jorge Carlevaro, Renata Cunha de Souza, Rosalia H. Fresteiro, Yuri Vasconcelos Silva e Peter Widmer.

É válido frisar que as entrevistas não tratam especificamente do tema criatividade, elas são focadas nos temas idéia, método e linguagem na arquitetura. Contudo, na temática idéia, os arquitetos foram instigados a falar sobre seus processos criativos na realização de um projeto, e estão nestes relatos o objeto deste artigo. Além disso também é válido ressaltar que esta é uma abordagem qualitativa, servindo então apenas para um primeiro estudo sobre o tema proposto.

### **Os Resultados**

É consenso entre os arquitetos que seu repertório arquitetônico é uma importante ferramenta de criatividade para elaboração de seus projetos. Entende-se por repertório arquitetônico todo conhecimento adquirido pelo arquiteto urbanista em sua vida, conhecimento este que segundo Alencar (1996), é um dos ingredientes para a criatividade. Além disso, os arquitetos frisam que é importante sempre enriquecer este repertório, mantendo-o sempre atualizado.

“Antes de iniciar o projeto arquitetônico, nada melhor que ler e ver obras de outros profissionais”. (FREITAS, 2002, grifo nosso).

“Leituras, pesquisas, estudos, discussões, bate papo e um bom sono, estimulam a criatividade”. (ZERMIANI, 2002, grifo nosso).

“Agora estou me inspirando em projetos mais contemporâneos, que eu vejo em revistas, livros, que é uma parte mais moderna e urbana, mas também um referencial”. (TESSMANN, 2003, grifo nosso).

“A verdadeira experiência projetual aparece com o desenvolvimento profissional, quando nasce uma criação, que eu chamaria de intuitiva e que deriva de uma autocrítica constante”. (CARLEVARO, 2002, grifo nosso).

“Costumo estimular a criatividade através de imagens, buscando em revistas e periódicos alguns elementos inspiradores, alguns que direcionarão o partido geral”. (FRESTEIRO, 2002, grifo nosso).

“No principio de tudo está a Idéia. Ela esta intimamente ligada à minha historia de vida, às minhas escolhas”. (SILVA, 2004, grifo nosso).

“Bem, quando tenho uma tarefa a fazer relativa à arquitetura, surgem na minha mente tarefas semelhantes ou iguais já realizadas no passado”. (WIDMER, 2004, grifo nosso).

Outro ponto comum aos arquitetos entrevistados é a preocupação em tornar o objeto de sua criatividade “aceito como útil, e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas” (ALENCAR, 1993), no caso específico aos clientes.

“Na entrevista para a aprovação da idéia inicial, explica-se a real possibilidade, a realidade do local e da obra, suas potencialidades, a integração com o cliente”. (FREITAS, 2002, grifo nosso).

“Quando projeta e tem novas idéias, volto o trabalho para uma pesquisa mais precisa, trocando idéias com o seu cliente, pois se você não fizer isso, você não será profissional.” (ZERMIANI, 2002, grifo nosso).

“[a criatividade em arquitetura é um] conjunto de três elementos: as referências históricas, que é a nossa formação; as referências geográficas, que pesa muito, por que é aqui que entra a parte do conforto, a orientação; e, por fim, o programa, que são as informações que o cliente vai te passar”. (TESSMANN, 2003, grifo nosso).

“Considero o processo criativo intuitivo no sentido de sua subjetividade. Trata-se de um processo emocional e subjetivo que depende da interpretação que cada um dá a vida e de como se entendem os outros seres humanos”. (CARLEVARO, 2002, grifo nosso).

“É necessária uma reflexão anterior levando-se em conta algumas diretrizes ou condicionantes como a localização, fluxos, luminosidade (orientação), usos, etc”. (SOUZA, 2002, grifo nosso).

“Para mim, a criação se manifesta de uma maneira espontânea, segundo as necessidades do cliente, e as limitações que são impostas ao projeto”. (FRESTEIRO, 2002, grifo nosso).

“[...] a representação ou o “design” da resposta [a idéia inicial] será modificado com o processo de desenvolvimento participativo do projeto arquitetônico”. (WIDMER, 2004, grifo nosso).

Por fim, tem-se mais um ponto em comum entre os entrevistados, que é a auto-análise ou auto-avaliação, que é outro ingredientes para a criatividade segundo Alencar (1996).

“À medida que surgem as idéias, sempre podem ser melhoradas ou aprimoradas, por isso a autocrítica existe em todo processo do projeto. O melhor projeto não é o primeiro resolvido e sim o mais pensado e analisado”. (FREITAS, 2002).

“Ao projetar, reflito algum tempo em grupo e sozinho, atrás de melhores soluções”. (ZERMIANI, 2002).

“A verdadeira experiência projetual aparece com o desenvolvimento profissional, quando nasce uma criação, que eu chamaria de intuitiva e que deriva de uma autocrítica constante”. (CARLEVARO, 2002, grifo nosso).

## Conclusões

Conclui-se então que, como se imaginava, a criatividade é um processo inerente à arquitetura e ao urbanismo, de forma que não há bons artefatos de arquitetura e urbanismo sem criatividade.

Ao fim deste artigo também foi possível pontuar três fatores de grande relevância para o processo criativo em arquitetura e urbanismo:

1. Repertório Arquitetônico – é necessário que o arquiteto tenha um vasto conhecimento arquitetônico para que este tenha condições de criar novos artefatos arquitetônicos ou urbanísticos, uma vez que não se cria algo do nada;
2. Utilidade e Satisfação – a obra tem que ser útil e satisfatória para quem ela se destina. Se este fator for ignorado, a obra torna-se hostil às pessoas;
3. Auto-avaliação – é necessário que o profissional se auto-avalie sempre, afim de selecionar as melhores idéias, proporcionando assim melhores solução aos problemas que surgem no decorrer do processo criativo de um projeto.

## Referências Bibliográficas

ALENCAR, Eunice Soriano de. **Criatividade**. Brasília: Ed. UnB, 1993.

ARRUDA, Antonio. "Arquitetura do medo" isola cidadão e provoca fobia social. **Folha Online**. 01 de Maio de 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/equilibrio/noticias/ult263u2335.shtml>>. Acesso em: mai 2006.

CARLEVARO, Yamandú Jorge. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2002. Disponível em: <<http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.

- FREITAS, Alessandro de. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2002. Disponível em: <<http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- FRESTEIRO, Rosalia H.. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2002. Disponível em: <<http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- MOURA, Maria Lucia Seidl de. **Dentro e Fora da Caixa Preta: a mente sob um olhar evolucionista**. Psicologia: Teoria e Pesquisa. Vol. 21, n. 2, p. 141-147. 2005.
- NIEMEYER, Oscar. Histórias Inesquecíveis: **Jornal Hoje**. 22 de Abril de 2006. Disponível em: < <http://jornalhoje.globo.com/JHoje/0,19125,VOIO-3069-940-164493,00.html#>>. Acesso em: mai 2006.
- SILVA, Carolina Hoeller da; BET, Cassiano Niehues; ULBRICHT, Vânia Ribas. **A influência da criatividade no design gráfico**. XIV Congresso Internacional de Ingeniería Gráfica. Santander, Espanha, 2002.
- SILVA, Yuri Vasconcelos. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2004. Disponível em: < <http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- SOUZA, Renata Cunha de. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2002. Disponível em: < <http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- TESSMANN, Márcio. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2003. Disponível em: < <http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- ZERMIANI, Helvys. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2002. Disponível em: < <http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.
- WIDMER, Peter. **Entrevista: idéia, método e linguagem**. 2004. Disponível em: < <http://www.arq.ufsc.br/~soniaa/>>. Acesso em: mai 2006.