

O Croqui como representação gráfica do processo criativo

The sketch as graphical representation of the creative process

Martino, Jarryer A. De; Ms; Centro Universitário Barão de Mauá
jarryer_martino@hotmail.com

Landim, Paula da Cruz; Dra; UNESP/FAAC
paula@faac.unesp.br

Resumo

A utilização do croqui durante o processo criativo, ainda nos trás grandes benefícios como um dos meios de representação durante o desenvolvimento de uma idéia, mesmo que vivenciamos um período de constantes inserções e influências tecnológicas, mas verificamos que as novas tecnologias informatizadas relacionadas a expressão gráfica artística ainda não fazem parte do repertório usual dos alunos do curso de design e muito menos são utilizadas como ferramentas participativas no processo criativo, caracterizando justamente o período de transição em que vivemos.

Palavras-chave: processo criativo; croquis; expressão gráfica.

Abstract

The use of the sketch during the creative process, still in the ones backwards great benefits as one of the ways of representation during the development of an idea, even if we live a period of constantly inserctions and technological influences, but we verify that the new information technologies related to the artistic graphics expression still doesn't make part of the usual repertoire of the students of the Design Course and, much less are used as a parcipative tools in the creative process, characterizing exactly the transitional period that we live.

Keywords: creative process; sketch; graphics expression.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Introdução

Desenhar sobre um papel o que temos em nossa mente poderia ser muito mais tranquilo e livre de qualquer pretensão se não fosse muitas vezes cobrada a necessidade de uma exatidão no que pretendemos externar. Trazer ao mundo físico a imaterialidade de um raciocínio através de expressões gestuais carrega em si uma carga de responsabilidades, já que estas se tornarão visíveis aos outros olhos e conseqüentemente submetidas a avaliações e julgamentos.

Esta situação de submeter-se a uma avaliação trás um bloqueio a este processo de expressão, que muitas vezes faz com que o criador sinta a necessidade de buscar uma técnica expressiva que domine, para que se consiga uma exatidão na representação daquilo que está em elaboração em sua mente durante o processo criativo. Mas este processo é muito mais uma externalização daquilo que o criador processa, para que desta forma o mesmo possa ordenar e estabelecer uma relação com a sua própria obra em criação, diferenciando-se do que o desenho de representação significa, ou seja, a apresentação de uma idéia já resolvida e que estará formatada conforme os símbolos de uma linguagem que faça parte de um repertório coletivo.

Desta forma, poderíamos constatar que o croqui deixa de ser uma mera representação gráfica formal de um objeto e passa a ganhar uma dimensão mais humanista, uma vez que nele encontramos o demonstrativo de um raciocínio, onde são exploradas as vivências de cada indivíduo no ato do processo criativo.

Os sentidos do que é humano se presentificam se, no uso da linguagem, ainda vive-se num processo de criação. De outra forma, isto é, se no exercício da linguagem gráfica um desenho é apenas o registro técnico formal de um objeto, o humano se reduz ao mecânico e ao ato de desenhar deixa de ser a expressão de toda a possibilidade daquele objeto. (DETONI, 2001)

Quando passamos a observar o universo infantil, verificamos a liberdade de expressão, sem a pretensão na exatidão dos traços, ou um perfeito domínio da técnica do desenho a ser representado, pois a criança simboliza e constrói o seu universo. Já adulto, os desenhos assumem um outro grau de significação, como os utilizados pelos profissionais da área de criação, os utilizando como meio de registro, organização e estruturação de idéias durante o processo criativo, denominando-os de croquis.

Sendo assim, é possível perceber que o croqui vai além de um mero desenho com um resultado formal, mas compreende um registro de um processo que está em desenvolvimento no pensamento criativo, utilizando imagens, textos e outros diferentes meios de expressão, envolvendo um repertório pré-definido e que varia de um indivíduo para outro conforme a sua vivência, tornando-se um acontecimento particular, pois a partir de desenhos e redesenhos, arranjos e rearranjos ocorrendo de maneira fluida e dinâmica, permitirão ampliar a percepção para novas possibilidades, rompendo com os estereótipos presentes em nossa memória.

[...] o modelo para o croqui-idéia é um acontecimento interno exclusivo dos 'olhos da mente'; raramente se forma por inteiro e é facilmente perdido na consciência. O pensador visual que se vale do desenho para explorar e desenvolver idéias faz muitos croquis: a busca da idéia não é estática, não é um procedimento único. Além disso, ele desenha rapidamente: as idéias raramente surgem e permanecem; elas facilmente alteram sua forma e somem. (McKIM, 1980, p. 122 apud REGAL, 2003, p. 26)

Diante do espírito impetuoso de um criador, possibilidades é o que não lhe faltarão, pois sendo o responsável pelos seus meios, o colocará em um estado divinizado, permitindo-lhe manipular os traços conforme a percepção e a interface com tal representação, proporcionando uma satisfação com a obra criada ou não, neste caso, fazendo novas intervenções e retomando o processo.

Estudos de casos

A partir dessas reflexões, serão apresentadas algumas figuras que exemplificam esse processo rico do desenvolvimento projetual, resultado de um exercício da disciplina de Projeto, ministrada pela Profa. Paula da Cruz Landim, da UNESP/FAAC.

Os croquis abaixo, são de um aluno que inicia o desenvolvimento do projeto de uma poltrona a partir de referências visuais já conhecidas no seu universo, que elaboradas de forma descompromissada, faz um reconhecimento do objeto a ser desenvolvido.

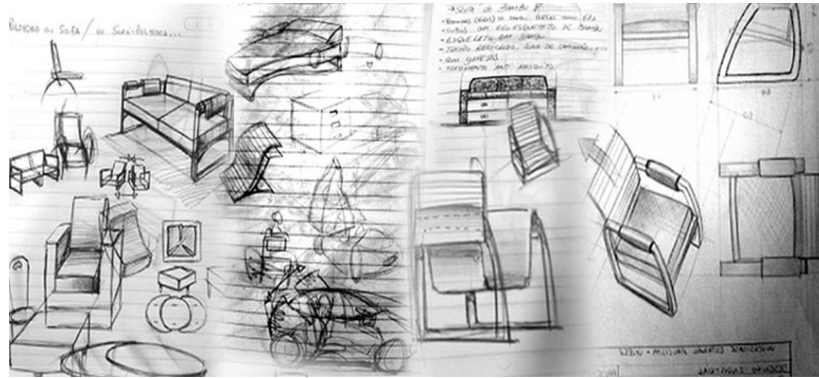


Figura 1: Croquis desenvolvidos pelo aluno durante o processo de desenvolvimento do projeto até a fase final com a representação técnica.

Podemos verificar a disposição aleatória e o suporte improvisado, uma folha de papel pautado, onde encontramos diferentes informações sobrepostas (desenhos de objetos, palavras, frases) resultado da necessidade de desenhar rapidamente as idéias que são alteradas constantemente.

Percebe-se que o aluno domina a técnica de desenho, sendo aplicada na maioria dos seus croquis de uma forma espontânea, já que não foi cobrada nenhuma técnica em específico para o registro desta etapa. A partir da idéia finalizada, o aluno sente a necessidade de dimensionar e representar conforme as normas técnicas de representação, fazendo as vistas do objeto, além de cotar, apresentando uma representação técnica e deixando de lado as questões de envolvimento emocional, subjetivo e perceptivo, para assumir a postura racional e prática, trazendo o objeto para a dimensão real.

Ao verificar outro aluno, observamos também o imprevisto, a liberdade em se expressar no papel através do traços, ou seja, na elaboração dos croquis. Mas estes possuem traços diferenciados, reforçando o caráter pessoal deste processo, constatando uma forma particular de lidar com a técnica do desenho.

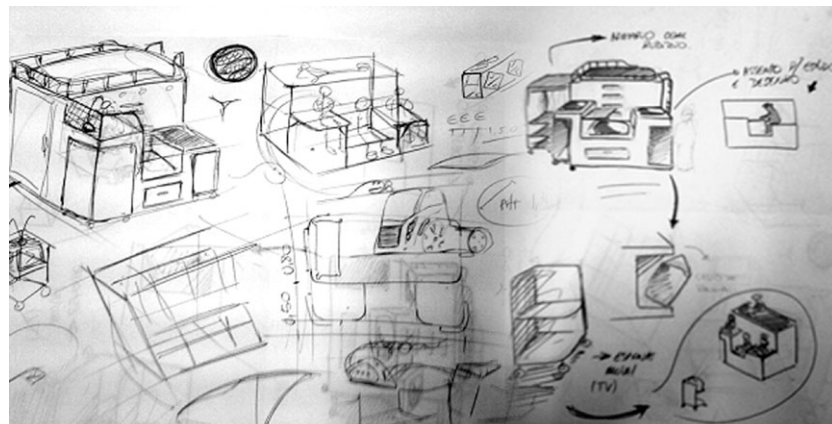


Figura 2: Primeiros croquis desenvolvidos pelo aluno.

Este aluno no final do processo sente a necessidade de utilizar o computador como um recurso adicional para representação, modelando virtualmente o objeto em um software, dimensionando e especificando material, chegando a um realismo, mas não sendo utilizado durante o processo criativo.

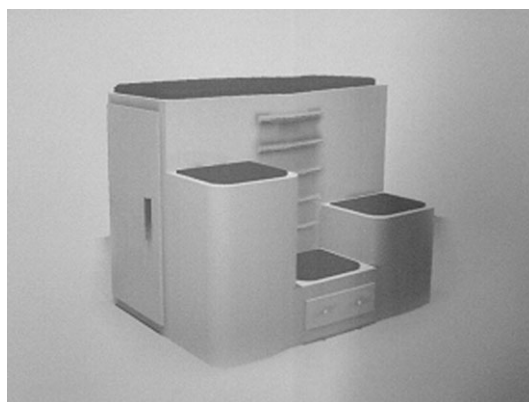


Figura 3: Modelo final renderizado pelo aluno.

Em alguns outros casos analisados na mesma disciplina, a utilização do computador, estava sempre vinculada as etapas finais do processo projetual, restrito a elaboração de uma apresentação, pois a preocupação neste momento seria justamente em trazer o objeto para a dimensão real, estabelecendo medidas para a realização da modelagem tridimensional, definição dos materiais empregados, assim como a possibilidade de verificar e simular o funcionamento dos mecanismos.

Com o avanço tecnológico, muitos acreditam que o processo projetual deva iniciar diretamente no computador, mas diante das reflexões realizadas anteriormente, aonde verificamos a relação do croqui com o seu criador, é necessário levantar a seguinte questão: Com toda tecnologia acessível hoje, é possível desenvolver este processo criativo como descrito anteriormente e demonstrado com os croquis através de um computador?

Com certeza encontraremos diversas respostas para tal questão, mas não podemos deixar de evidenciar uma condição, independente do uso ou não da tecnologia, é o domínio de uma ferramenta, ou melhor, de um meio de expressão, para que este não se torne um fator inibidor do processo criativo, de forma que durante este processo não possa surgir o seguinte dilema: “ter idéias e registrá-las antes que as perco” ou “como desenho isso, qual comando?”.

É importante destacar a utilização dos recursos tecnológicos, uma vez que estes podem influenciar diretamente no resultado durante o desenvolvimento projetual, já que ficamos cada vez mais subordinados a tais ferramentários e fascinados pelas supostas diversidades de possibilidades oferecidas.

Os recursos interativos [...] dão um caráter lúdico à utilização e o resultado é que qualquer asneira pode se tornar interessante e prender a atenção, desde que a resposta aos movimentos do operador apareça numa tela sob forma de figuras flamejantes multicoloridas. (MACHADO, 2001, p. 13)

Conclusão

Essa discussão da utilização do croqui como um elemento aliado no desenvolvimento do processo criativo, vem reforçar que tal recurso não se resume apenas a uma representação simbólica, mas corresponde a um processo que permite uma constante evolução do raciocínio e que carrega em si experimentações. Sendo um recurso, o do desenho a mão livre, por nós utilizados desde a infância e que independente de possuir uma técnica aprimorada ou não, mas que possuímos o controle, manipulando da melhor forma que nos convém, não dependendo de recursos de um software e hardware.

Sendo assim, temos que nos atentar ao deslumbramento tecnológico e discutir claramente as possibilidades e as influências ocasionadas pela inserção da tecnologia neste processo criativo, pois esta inserção tecnológica não pode fazer emergir uma racionalidade e objetividade extrema que durante a criação não enriquecerá o processo, pelo contrário, pode afastar dos aspectos emocionais e perceptivos envolvidos nesta etapa.

Cabe a nós adotarmos uma técnica e conseqüentemente a utilização de uma ferramenta que não nos limite no ato de criar, mas sim, que nos possibilite a liberdade de pensar em diversos “talvez”, agora podemos entender o porquê desta situação caótica dos traços soltos em uma folha improvisada.

Essa discussão vem contribuir para a reflexão sobre a importância do croqui nesta etapa criativa e assim agirmos cautelosamente na inserção da tecnologia neste processo.

Referências

DETONI, Adlai Ralph. **Sobre a percepção espacial**. Rem: Rev. Esc. Minas. [online]. jan./mar. 2001, vol.54, no.1 [citado 10 Junho 2006], p.81-84. Disponível na World Wide Web:<<http://www.scielo.br> >. ISSN 0370-4467.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001

MONTENEGRO, Gildo A. **Pensamento visual e inteligência**. Rem: Rev. Esc. Minas. [online]. jan./mar. 2001, vol.54, no.1 [citado 10 Junho 2006], p.75-80. Disponível na World Wide Web: <<http://www.scielo.br> >. ISSN 0370-4467.

MUMFORD, Lewis. **Arte e técnica**. São Paulo: Martins Fontes, 1952.

REGAL, Paulo Horn. **A prática gráfica do croqui e a criatividade**. Revista Educação Gráfica, Bauru, n.7, p.19-32, 2003.