



PESQUISA APLICADA EM ESTÁGIO DE ARQUITETURA: o espaço através da criação cognitiva

KOSLOSKI, Diego (aluno autor).¹
SOUSA, Renata Esser (professor orientador).²

RESUMO

Este trabalho aborda uma análise sobre o a criação do espaço em projetos residenciais, busca-se entender como o ambiente é criado, como o processo de criação é gerado e a partir de que ponto existe a convergência das propostas apresentadas. O objetivo do estudo foi descrever como as formas aplicadas, interna e externamente podem definir fluxos, setorização e acima de tudo o bem estar de quem irá habitar a casa. Procurando como as memórias funcionam ao reinterpretar cada momento do processo criativo, verificando como tais ferramentas mentais podem criar melhores soluções ao espaço arquitetônico.

PALAVRAS-CHAVE: Habitar. Espaço. Memórias. Criativo. Formas.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho contém elementos que constituem uma análise superficial dos fatores que influenciam a ambientação além de atender o programa de necessidades proposto a cada projeto, buscando o entendimento de como os processos mentais e criativos podem influenciar na criação de um ambiente adequado a sua futura utilização. Buscando compreender como as linhas definidoras do espaço partem das memórias existentes em nossa mente propagando-se em linhas de criatividade, dessa forma apontando bibliografias que trazem relações pertinentes ao processo criativo, assim cada proposta criada tem uma ligação com momentos vivenciados e com visualização de uma solução arquitetônica temporal.

O artigo tem como finalidade trazer respostas ao problema: processos mentais e a memória influenciam no momento da criação do espaço arquitetônico?

Tem como hipótese trazer informações que possam aperfeiçoar o entendimento de como podem ser criados os ambientes a partir das identidades visuais criadas na mente.

O artigo tem definido um objetivo principal, relatar e esclarecer como um projeto pode ter mais qualidade com o estudo de sua forma e espaço diante de fatores cognitivos. Já os objetivos específicos pressupostos são: Analisar premissas de dimensionamento baseadas em croquis primários; Identificar processos de criação que evidenciam o uso de memórias visuais; Verificar quais seriam as possíveis soluções para promover melhores estudos sobre o espaço e sua utilização.

¹ Aluno do décimo período do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário FAG. E-mail: diego_kozosk@hotmail.com.

² Professora orientadora. Arquiteta e Urbanista, Mestre em Arquitetura e Urbanismo UEM | UEL, Professora do Centro Universitário FAG e orientadora da presente pesquisa. E-mail: re_esser@hotmail.com.



A pesquisa justifica-se pela procura de condições criativas para desenvolvimento do espaço, e como se estabelece o entendimento e a conversação do desenho com as próprias ideias, entendendo como os pensamentos se portam no início e durante a ação de criar o projeto.

Visões e discussões internas conflitantes são como chaves que desencadeiam decisões para a produção do espaço, comportando elementos que definem sua utilização fluxos e dimensionamento como parte da criação do conforto aos seus usuários.

2. CRIAÇÃO COGNITIVA

O presente capítulo do trabalho tem como objetivo identificar conceitos de como funciona o processo de criação a partir de direcionamentos psicológicos, quais as características que evidenciam a exposição de ideias próprias no momento da criação.

2.1 PROCESSO DE CRIAÇÃO

Todo pensamento é movimento por um estímulo de emergência e/ou necessidade de solução de algo, entende-se dessa forma que tais momentos surgem de imediato a todo instante, dessa forma identifica-se que o pensamento é um termo criativo que possui duas vertentes primárias, caracterizadas como pensamento autônomo quando parte de um momento de inspiração e o pensamento dirigido, mais comum e mais usual por ter uma base de produção, ou seja, ele parte de uma premissa existente na qual é gerada uma nova informação, sendo como parte de uma adaptação para a solução de um problema gerado e consequentemente uma nova forma a ser definida (SUCHMAN, 1981 *apud* RODRIGUES, 2013).



Figura 1: Conjunto de Informações Cognitivas.



Fonte: HAASE, 2014.

A arquitetura cognitiva parte de um conceito simples, a criação por meio de experiências vivenciadas ao longo da vida, cujo principal agente é o conhecimento acumulado.

Tal processo de criação normalmente não é reconhecido na maioria das bibliografias pelo fato de entender-se, que é algo empírico, inacessível, porém destaca-se que a criatividade estabelece meios de abordagens em fases as quais consideram a inspiração como a mais valiosa, momento que requer abdicar do pensamento racional, sair zona de conforto e segurança na tomada de decisões, gerando certa insegurança, porém, na grande maioria das vezes melhores resultados (REGO, 2001).

Figura 2: Processo de criação.



Fonte: REGO, 2001.



Outro momento da criação é a abordagem de elaboração, essa por sua vez caracteriza uma fase de definição racial, uma vertente que segue o direcionamento através do funcionalismo, tem uma avaliação do ambiente, procurando gerar informações técnicas, capazes de suprir as necessidades e manter o ambiente confortável, esse por sua vez agrega um valor mais dinâmico e com propósitos mais objetivos (REGO, 2001).

Figura 3: Processos de criação.



Fonte: PLANITOX, 2017.

É possível identificar todos esses fatores como operações do intelecto, decisões da mente, conceitos que norteiam os processos de criação, diante disso identifica-se e nomeiam-se essas operações da seguinte maneira.

O primeiro referindo-se a um conjunto de habilidades e outros traços que contribuem para o pensamento criativo, distinguindo-se pela inovação e originalidade. O segundo tendo como fatores que contribuem para a sua constituição as operações intelectuais de fluência, flexibilidade e originalidade assim como a elaboração, redefinição e sensibilidade para problemas (REGO, 2001).

As ações intelectuais determinam aspectos do pensamento divergente e são descritos basicamente como:

- Fluência: desenvoltura em causar um número relativamente grande de conceitos na área de atuação do sujeito.
- Flexibilidade: aparência do pensamento que provoca uma modificação de algum tipo, na tática de alcançar uma tarefa ou na própria direção do pensamento.
- Originalidade: o aspecto inovador.
- Elaboração: facilidade de adicionar grande número de detalhes a uma informação, produtos ou esquema, cujo papel nas produções criativas expressa-se pela progressão do tema.
- Redefinição: as modificações, revisões ou outras modalidades de transformações na informação.



Sensibilidade para problemas: a destreza de ver defeitos, ausências em situações aparentemente normais (REGO, 2001).

Dentro do tema estabelecido as contextualizações pertinentes a cada aspecto abordado no capítulo, buscou-se compreender o processo cognitivo, gerando uma abordagem imparcial, uma vez que todo processo de criação tem sua origem em um foco particular. Assim foi possível elaborar uma base de conhecimento sobre as definições de criatividade e suas origens dentro da mente humana.

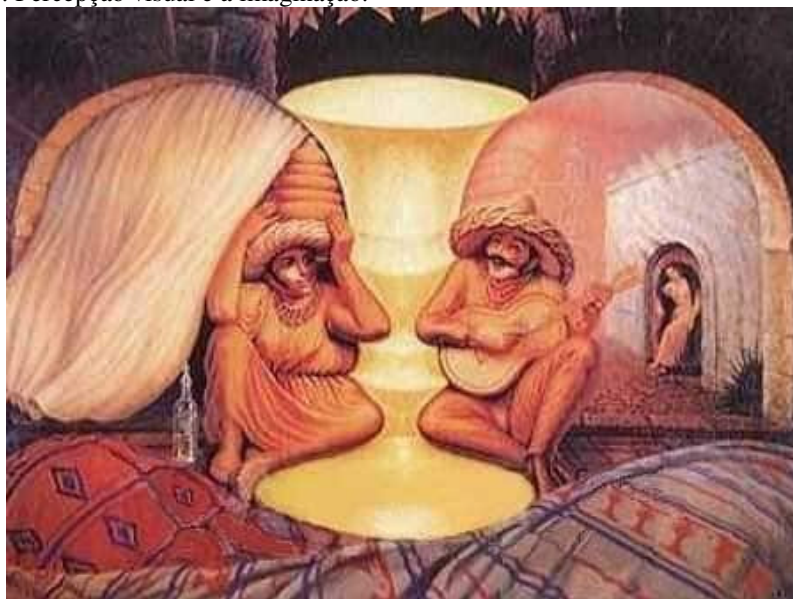
No próximo capítulo será feita uma análise sobre a percepção visual sobre o espaço e como são criadas as imagens dentro do espaço limiar ou um ambiente aberto.

3. PERCEÇÃO VISUAL

Ao entrarmos no campo visual, ressalta-se a ideia exposta por Menezes (2007), entende-se um leque de possibilidades, pois se trata do momento em que cada identidade de imagem e espaço é criada, a partir da sensibilidade das escolhas das linhas e objetos para a ambientação é possível criar inúmeras concepções de representação do espaço.

Entretanto, mesmo com todas as definições de percepção visual, a diferença entre recepção passiva e percepção ativa parece ser aceita pela literatura cognitiva científica. Esse é um importante conceito para o entendimento da imaginação, já que ela é extremamente relacionada à percepção (MENEZES, 2007).

Figura 4: Percepção visual e a imaginação.



Fonte: THE TELEGRAPH, 20017.

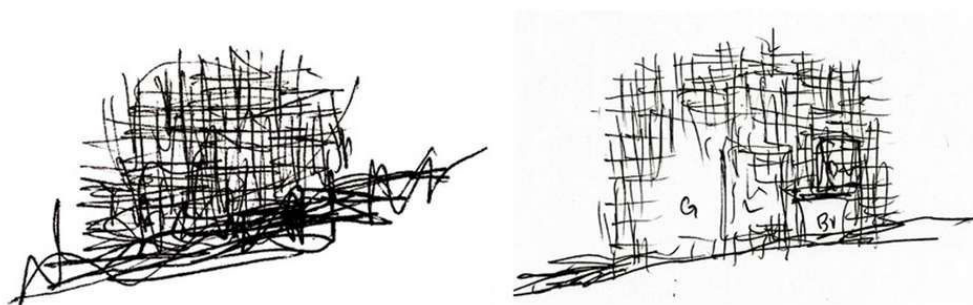


Contextos evolutivos ligados a percepção do espaço, tratam o visual como uma combinação de entidades já conhecidas para formar uma nova relação do espaço, isso apresenta-se na arquitetura como parte do processo, ou seja, combinações de imagens ou correlações são criadas o tempo todo durante o projeto, uma vez que a linha de convergência das proposta precisam passar indispensavelmente pelo entendimento de necessidade e solução, que no caso de projeto é representada pelo cliente e o profissional arquiteto (MENEZES, 2007).

Os resultados de pesquisas recentes sobre a função da memória e dos croquis nas etapas de concepção no processo de projeto em arquitetura parecem indicar que existe uma seqüência de atividades envolvendo pensamento, imaginação, desenhos, reinterpretação e um enorme uso da memória. Portanto, o interesse aqui está na função da memória durante os fenômenos de emergência e reinterpretação de novas idéias que ocorrem nos primeiros estágios do processo de projeto (MENEZES, 2007, p.48).

Assim o ciclo, é representado por etapas de criação sendo o croqui inicial a base que estabelece quais as premissas a serem atendidas, e quais as soluções a serem tomadas, definições essas que acontecem nos primeiros estágios de criação da proposta. São aspectos que quando concebidos possuem analogias vinculadas e memória, uma conversação interior que liga e direciona os meios de chegada a resolução do questionamento. Dessa forma todas as percepções visuais vêm à tona e um conglomerado de informações, assim como um quebra-cabeça, cada imagem torna-se parte de uma nova figura que será adaptada ao espaço gerado (MENEZES, 2007).

Figura 5: Criação e a percepção visual.



Fonte: ARCOWEB, 2014.



É possível assim identificar no processo, que um dos momentos de convergência das propostas é atingido no estágio inicial de criação, onde são marcadas as premissas que irão direcionar toda a proposta, que independente de possíveis mudanças a linha inspiradora e a linha elaboradora já possuem pontos em comum, os quais poderão a partir desse momento ser apenas lapidados para que seja possível conceber o melhor resultado possível.

4. AMBIENTAÇÃO E ESPAÇO NA ARQUITETURA

Ao tratarmos de ambientação e espaço, delimitamos pontos-chaves de direcionamento, dos quais entende-se que ambientação é o momento de definir estilos, definir conceitos de aplicação para o espaço, e o espaço é o momento que define o uso, o dimensionamento, dessa forma um complementa o outro, gerando os bons resultados que se espera de uma boa arquitetura, isso ainda sem uma definição de interior ou exterior, o processo está vinculado para ambos.

A projeção é, tipicamente, um método social. Na maior parte dos projetos existem muitos tipos distintos de participantes: arquitetos, engenheiros, construtores, representantes de clientes e interesse de grupos, legisladores, desenvolvedores, que devem informar entre si para concluir o projeto. Essas pessoas em seus diferentes papéis tendem também a buscar interesses dessemelhantes, ver coisas de modos diferentes, e até falar diferentes linguagens (REGO, 2001, s.p).

Figura 6: Ambiente de trabalho.



Fonte: DABUS, 2011.



A ampliação de inovações técnicas de representação para projetos sempre teve por escopo provocar uma conversação intencional que seja mais objetiva e fiel além de ter clareza, atendendo, às exigências de viabilidade construtiva do elemento.

Dentro das capacidades de projeto, criar um espaço adequado para cada ambiente, utilizando instrumentos de trabalho que associados às técnicas tradicionais de representação e acrescentados por habilidades cognitivas exigidas pelo sistema de representação geram soluções imediatas e de grande valor arquitetônico (REGO, 2001).

Os processos mentais vinculados a criação trabalham em paralelo com as inteligências artificiais, todos esses argumentos de projeto, trazem consigo além de respostas mais exatas, tornam-se objetos de estudos para novos desenvolvimentos da mente humana, uma vez que não limitamos a experiência da criatividade, geramos um processo contínuo e transformador, onde ambientação e produção de espaço são pontos fundamentais na estrutura da arquitetura cognitiva. Um desenvolvimento acompanhado por uma experiência contínua e sem limitações de tempo e espaço.

Figura 7: Produção de espaço.



Fonte: FORMAKERS, 2012.

3. METODOLOGIA

A classificação da pesquisa quanto a sua finalidade ou natureza é básica. Considerada básica, pois se ampara em fundamentação, ou seja, é conduzida basicamente para aumentar o



entendimento geral. A pesquisa básica consiste na utilização do conhecimento sobre a natureza sem finalidades práticas ou imediatas (LIMA, 2009).

A metodologia deste trabalho fará uso da revisão bibliográfica, da análise de dados e pode ser caracterizada como um estudo de caso. Para Lakatos e Marconi (2010), a revisão bibliográfica é necessária para demarcar o problema em um projeto de pesquisa e um conceito correto do atual estado dos conhecimentos sobre um assunto, sobre suas lacunas e sobre a cooperação da informação para o desenvolvimento do conhecimento.

4. ANÁLISES E DISCUSSÕES

Realmente existe a possibilidade de deixar um legado de uma arquitetura que contempla mais do que apenas projetos, são ideias, propostas que produzem uma herança no modo de pensar, na maneira de tomar decisões, no processo criativo, além de manter em plena continuidade a criação dos ambientes e a definição dos espaços.

Assim a arte da arquitetura, pode ser conduzida dentro da mente, dentro do possível identificar fatores do intelecto, disposições da mente que criam conceitos identificados pelas análises cognitivas, os repertórios da memória formulam decisões para que sejam convergidas as ideias no estágio inicial do projeto.

Conceitos que conectam a arquitetura com a percepção da imagem, com o desenvolvimento de um modo de projetar que produz algo sem limitações, processos contínuos e identificados por análises do pensamento humano, produzindo de imediato a arquitetura do espaço e do ambiente de maneira mais inteligente e agradável.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando buscamos sensações, comportamentos, identidade, definições, há um entendimento particular para cada uma dessas palavras evidenciar a situação vivenciada, trazendo contextos de conhecimento, experiência e tudo aquilo que se tem na memória, resgatando conceitos e os identificando como fatores presentes em cada um desses estágio de definição do nosso cérebro.

Assim é para toda e qualquer situação e não seria diferente para a arquitetura, no artigo buscou-se demonstrar como isso acontece no momento do projeto, na concepção de imagem,



onde a ideia começa a tomar forma, são criadas as linhas de convergência, os pontos de comunicação entre proposta e necessidade, problema e solução.

Uma abordagem que vai além de premissas técnicas, que aliás, essas premissas já estão adaptadas diante da tomada emergencial de decisão de nossas mentes, já estão inclusas na resultante, fazendo com que o conglomerado de informações obtidas em um instante seja filtrado pela necessidade que está sendo apresentada.

É de extrema importância que todos os profissionais arquitetos, busquem propor condições de criação a si mesmo, trata-se de manter a mente em expansão, de abdicar-se da zona de conforto e trazer novas formulações, proporcionando um estímulo aos fatores cognitivos, que como resultado, tornará os estudos da forma, do espaço e do ambiente em projetos de maior qualidade.

As análises primárias partirão de princípios de dimensionamento pelo senso de espaço, onde a criação torna-se mais consistente, pois as memórias visuais e os processos envolvidos estão presentes cotidianamente, participando no desenvolvimento da proposta.

Contudo para promover melhores estudos, além de aprofundar cada estudo a proposta fica em aberto para pesquisas futuras, com o intuito de continuidade, melhoramento e identificação de novos conceitos a serem desenvolvidos junto ao estudo do espaço e do ambiente, atuando como ferramenta de pesquisa a mais pessoas e profissionais interessados em uma reflexão junto ao que conhecemos e conceituamos de uma arquitetura de qualidade.

REFERÊNCIAS

ARCOWEB. **12 arquitetos e seus mais famosos croquis**. 2014. Disponível em: <https://www.arcoweb.com.br/noticias/arquitetura/12-arquitetos-seus-famosos-croquis>. Acesso em: 02 de novembro de 2017.

DABUS. **Dicas básicas de ambientação para o espaço de trabalho**. 2011. Disponível em: <http://www.dabus.com.br/blog/2011/11/dicas-basicas-de-ambientacao-para-o-espaco-de-trabalho/>. Acesso em: 30 de outubro de 2017.

FORMAKERS. **Ryue Nishizawa**. Disponível em: <http://www.formakers.eu/project-70-kazuyo-sejima-ryue-nishizawa-sanaa-teshima-art-museum>. Acesso em: 28 de outubro de 2017.



HASSE, Vitor Geraldi. **Neurociência e educação**: evolução e processamento de informação. *UFMG*, 2014. Disponível em: <https://lndufmg.wordpress.com/2014/05/20/neurociencia-e-educacao-evolucao-e-processamento-de-informacao/>. Acesso em: 28 de outubro de 2017.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia científica**. São Paulo, 2010.

LIMA, Guilherme Pereira. **Metodologia de Pesquisa**. São Paulo, 2009.

MENEZES, Alexandre Monteiro de. **Percepção, memória e criatividade em arquitetura**. 2007. Disponível em: http://www1.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20081029095955.pdf. Acesso em: 26 de outubro de 2017.

PLANITOX. **Elaboração de Safety Data Sheet (SDS)**. 2017. Disponível em: <http://www.planitox.com.br/elaboracao-de-safety-data-sheet-sds/>. Acesso em 30 de outubro de 2017.

REGO, Rejane de Moraes. **As naturezas cognitiva e criativa da projeção em arquitetura: reflexões sobre o papel mediador das tecnologias**. 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-44672001000100006. Acesso em 03 de novembro de 2017.

RODRIGUES. Antonio Manuel. **Criatividade Sucesso**. Editoria, Leya. São Paulo, 2013.

VARGAS, Cláudia Rioja de Aragão. **O impacto da iluminação no comportamento humano**. PROARQ/FAU-UFRJ. 2008.