

Do pensamento à materialização.

Sistematização do processo criativo
no design de interiores, para a formação
de uma cultura de projeto operativa.

Documento provisório.
Mária Stephanie Ferrante Torrellas.
Mestrado em Design de Interiores | 2018 .
Orientador: Professor Rui Alexandre Marta Canela Lopes.
Co-orientador: Maria Bouquet Monteiro de Ramalho Fontes.

Às pessoas extremamente curiosas

Consciente Imaginário Materialização Memória Metodologia Real Subconsciente

Resumo

Começo por expressar que o presente relatório foi desenvolvido no âmbito de um Estágio Profissional, no gabinete criativo da RAR Imobiliária, o design factory*.

Pretende ter como seu principal objetivo, pensar sobre a natureza e o processo de projeto, no sentido da organização do pensamento criativo, de forma clara, para a formação de uma cultura projetual operativa. Isto possibilita obter a consciência do método e das ferramentas no desenvolvimento de uma proposta de design de interiores, assim como a responsabilidade que têm os designers, tanto na sua atitude e escolhas projetuais como no desenvolvimento individual do processo criativo. Ou seja, procura desvendar o surgimento das ideias, no nosso pensamento, e como a consciência deste facto pode ser útil para os designers obterem mais e melhores possibilidades de gerar ideias diferenciadoras.

Neste sentido, é feita a contextualização da empresa e a descrição do método geral adotado pelo gabinete, no desenvolvimento de projetos de design de interiores. Do mesmo modo, o processo criativo é sistematizado, segundo a análise de vários autores, o que nos leva a pensar e a extrapolar o método para o caso de estudo, no qual é descrito o processo em que se desenvolve uma proposta, desde a fase da sua conceção mental até a sua materialização.

Conscious Imaginary Materialization Memories Methodology Real Subconscious

Abstract

I would like to begin by saying that this report was developed during a professional internship, in the creative office of RAR Imobiliária, the design factory*.

It aims to have at its main goal, the thinking of nature and the project process, in the sense of organization of the creative thinking, clearly, to the formation of an operative design culture that allows us to become aware of the method and tools, in the development of a proposal for interior design, as well as the responsibility that designers have, both in their attitude and their projectual choices, as well as individual development of the creative process. That is, it seeks to unveil the appearance of ideas, in our thinking, and how the awareness of this, may be useful to designers in order for them to have more, and greater possibilities to generate differentiating ideas.

With this, the contextualization of the company and the description of the general method adopted by the office are made in the development of interior design projects. In the same way, the creative process is systematized, according to the review of several authors, which leads us to think and to overcome the method to the case study, in which is described the process in which a proposal is developed, from the stage of its mental conception to their materialization.



1. Salvador Dalí.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero agradecer ao Dr. José António Teixeira pelo convite para a realização de um estágio profissional na RAR Imobiliária, o qual veio possibilitar-me uma experiência enriquecedora em vários os âmbitos, que, até então desconhecia, assim como, pela sua confiança ao permitir-me desenvolver o Relatório desse mesmo estágio que se materializa, assim, neste documento.

De igual modo, apresento os meus agradecimentos à Direção do Mestrado em Design da Escola Superior de Artes e Design (ESAD), por todo o apoio e acompanhamento que me foram concedidos ao longo do meu percurso académico.

Quero referir aqui, também, o orientador deste trabalho, o professor Rui Canela, pela sua exigência, pela motivação insistente, pela pertinência das suas observações, e pela disponibilidade demonstrada durante toda a minha formação. Não posso deixar de mencionar a designer Maria Ramalho Fontes, co-orientadora na empresa, pelo exemplo de profissionalismo que sempre me transmitiu, e pela sua preciosa contribuição para o desenvolvimento e para a evolução da minha atitude e do meu critério projetual.

A todos os meus amigos, colegas de trabalho e professores, pelo apoio e pela motivação constante e essencial para a concretização deste meu objetivo/projeto, em especial ao professor Elias Marques pelo seu contributo na materialização gráfica deste documento.

Por fim, e por muito importante ser, os meus especiais e ternamente gratos sentimentos para a minha família, que, desde o início, acompanhou sempre a minha formação; de uma forma de todo especial, quero agradecer aos meus pais, pelos valores que me transmitiram, por todo esforço que por mim fizeram, e por todo o apoio incondicional que hoje me permite concluir, com muito orgulho, esta fase importante da minha vida.

A todos, o meu mais sincero e profundo, agradecimento.

Cap I

Introdução

13

Contextualização da empresa

- 1.1 Metodologia e processo de projeto. 16
- 1.2 Dinâmica da empresa. 28

Cap II

Sistematização do enigma da concepção das ideias no design de interiores.

- 2.1 O cérebro, a genética, e o talento natural. 33
- 2.2 Recursos físicos e fisiológicos que condicionam o papel criativo nos projetos de design de interiores. 36
 - 2.2.1 A gestão das memórias. 42
- 2.3 O desenho e as palavras como manifestação da criatividade da mente. 48
 - 2.3.1 O raciocínio através do lápis e do computador. 52
- 2.4 O tempo do projecto. 56
- 2.5 A materialização das ideias. 58
 - 2.5.1 A influência do tempo na materialização das ideias. 58

Cap III

Caso de estudo - Cartório Notarial na baixa do Porto

- 3.1 Primeiro contacto com o cliente. 64
- 3.2 Pesquisa e análise dos elementos. 66
- 3.3 Anteprojecto. 70
 - 3.3.1 Apresentação ao cliente. 81
- 3.4 Projeto de execução. 86
 - 3.4.1 Vermelhos e amarelos. 87
 - 3.4.2 Projeto. 91
- 3.5 Acompanhamento da obra. 99
 - 3.5.1 Eletricidade e iluminação artificial. 99
 - 3.5.2 Pintura de madeiras, parede e tetos. 101
 - 3.5.3 Montagem das divisórias e intalação das luminárias. 101
- 3.6 Acompanhamento do projeto de decoração. 102
- 3.7 Avaliação do projeto. 102

Conclusão

116

Introdução

Como parte integrante do segundo ano de Mestrado em Design de Interiores, a ESAD apresenta, como hipótese, aos seus alunos, a participação num Estágio Curricular e o desenvolvimento do seu relatório respetivo, com o fim de potenciar experiências intelectuais, profissionais e pessoais que os tornem ainda mais capazes para enfrentarem o mercado de trabalho. Graças a uma parceria, de anos, entre a escola e a RAR Imobiliária, surgiu-me o convite, feito na pessoa do Dr. José António Teixeira, CEO da empresa e fundador do gabinete criativo design factory df*, para a realização de um Estágio Profissional nesta instituição. A experiência corresponderia a um período de nove meses, a iniciar-se em março, de 2017.

O objetivo principal deste relatório é tirar partido da reflexão sobre o processo de projeto, no sentido de organizar o pensamento que possibilita a consciência de uma cultura projetual, a qual será extrapolada para os que foram desenvolvidos no âmbito do estágio, com o intuito de perceber a metodologia e as estratégias que o Design Factory* adota no desenvolvimento de propostas diferenciadoras, assim como para constatar a correspondência entre este estudo e o processo de desenvolvimento de um projeto real, até à fase da sua construção, o que possibilitará fazer a ponte entre os conhecimentos adquiridos no contexto académico e a experiência conquistada durante o Estágio Profissional.

A estratégia aplicada no desenvolvimento deste trabalho compreende várias etapas, as quais vão desde a análise da sistematização do processo criativo, por detrás de um projeto de design de interiores; passa pelo arquivo e seleção, consciente-inconsciente, das nossas memórias; pelo desenho à mão e computadorizado; e pela cultura do projeto. De igual modo, abrange a reflexão das competências cognitivas que influenciam e possibilitam a realização de determinadas tarefas; e pela análise do método aplicado, na planificação prévia, ao início de um projeto; na adequação do mesmo ao longo do desenvolvimento das tarefas, e, por fim, pela avaliação dos resultados, no sentido de garantir uma evolução positiva da metodologia pessoal e empresarial.

O primeiro capítulo corresponde à contextualização da empresa de acolhimento, assim como à descrição da atitude e do método de projeto do design factory* e da sua dinâmica de trabalho, esta transversal a todos os departamentos da instituição. Juntamente, descrevo e ilustro, sucintamente, os projetos mais relevantes em que participei ao longo do estágio. A segunda parte deste relatório respeita o enquadramento teórico que possibilita a metacognição do processo aplicado no desenvolvimento do projeto que foi alvo de estudo, descrito no terceiro capítulo, com o intuito de dar a perceber como surgem as ideias diferenciadoras e os fatores externos e internos ao corpo humano, e que influenciam o resultado final de qualquer proposta. O terceiro capítulo refere-se à descrição, pormenorizada, do desenvolvimento do projeto selecionado, desde o primeiro contacto com o cliente até à fase da construção, segundo a metodologia do design factory*.

Na proposta apresentada para um escritório do Cartório Notarial na baixa da cidade do Porto, o gabinete propõe soluções que respondem de maneira plástica e funcional ao briefing do cliente, e que passa por uma nova distribuição do espaço que, por sua vez, transmita aos seus usufruidores a sensação de confiança e de profissionalismo da equipa residente, assim como, as necessidades da preexistência e do próprio *budget*. A escolha deste projeto fundamenta-se na adequação do método da empresa para conseguir perceber o que o cliente realmente pretende, mas que não consegue expressar, por si só. A planificação do processo e a resposta dos designers não é instintiva, mas sim produto do investimento na sua cultura visual, das suas vivências, dos métodos aprendidos no âmbito académico e das estratégias adquiridas em contexto laboral.

Contexto

**Contextua-
lização da
empresa.**

Contextualização da empresa.

O Grupo RAR, um dos principais grupos económicos portugueses, integra um portefólio de negócios diversificado, que inclui as áreas de embalagem, alimentar, imobiliária e serviços. Com vendas de 831 milhões de euros e 4 580 colaboradores, o Grupo RAR está presente em Portugal, Alemanha, Brasil, Emirados Árabes Unidos, Espanha, México, Polónia e Reino Unido.

A RAR Imobiliária, empresa do Grupo RAR, foi criada em 1987 com a finalidade de gerir o património do grupo, e posteriormente alarga a sua atividade dedicando-se principalmente à promoção imobiliária direcionada ao segmento alto de mercado. Ao longo destes anos a empresa tornou-se numa referência no mercado imobiliário graças à inovação, à preocupação com a sustentabilidade, ao rigor e à qualidade dos seus empreendimentos. A empresa conta com a certificação do Sistema de Gestão da Qualidade - ISO 9001 – e do Sistema de Gestão Ambiental - ISO 14001.

O Design Factory*, departamento criativo da empresa, foi criado em 2006 para apoiar o negócio da promoção imobiliária através do desenvolvimento de projetos de design de interiores, decoração e desenho de mobiliário, assim como, design de eventos da empresa. Em 2010, alarga os seus serviços a clientes externos, onde se diferencia pelo estudo de tendências e de novas formas de habitar, possibilitando à empresa ser o primeiro promotor imobiliário do país certificado em Investigação, Desenvolvimento e Inovação (ID&I).

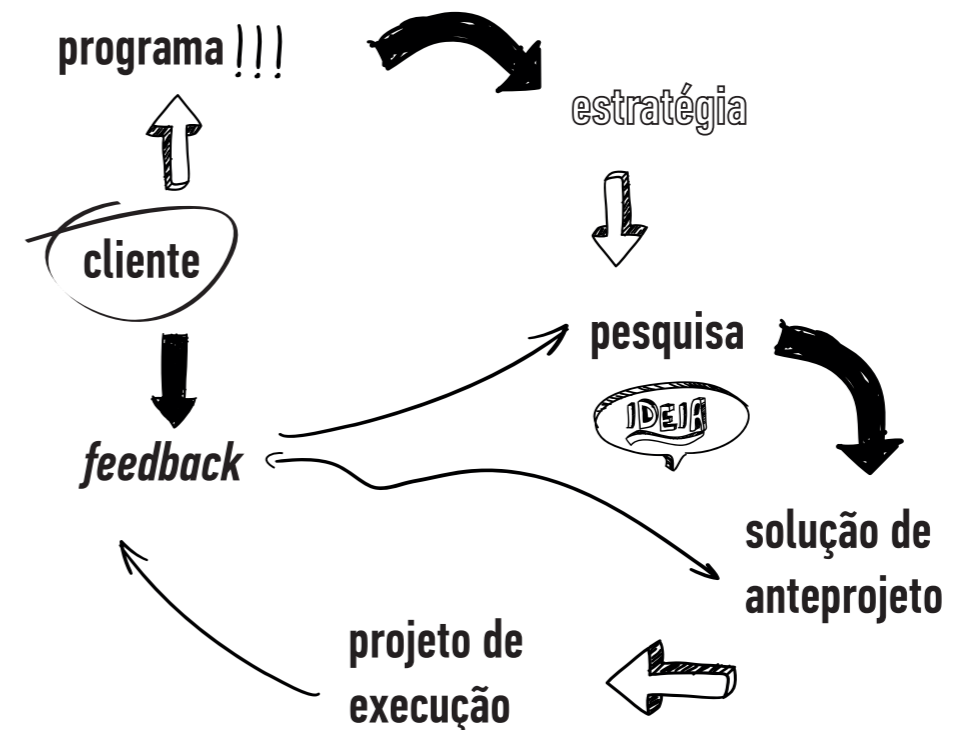
O gabinete tem participado de forma ativa e notória em projetos importantes a nível nacional e internacional, tais como o Oporto Show 2012, o Get Set Festival, Duets - Art on Chairs, A Triennale di Milano 2016 e o Remade.

Metodologia e processo de projeto.

O exercício da imaginação tem sido, desde o início da atividade do gabinete, fundamental na criação de cenários diferentes, fruto da sensibilidade que cada um dos designers tem com aquilo que o rodeia. O trabalho em equipa permite uma troca de experiências que potenciam o surgimento de ideias que agregam valor à arquitetura, ao design e à comunidade. A combinação dos princípios de um bom design (Dieter Rams), aliado ao estudo aprofundado das necessidades dos nossos clientes, cria ambientes com uma finalidade – espaços cuja habitabilidade se revela numa relação íntima, tangível à dimensão de cada um, entre o corpo e o objeto, o indivíduo e o ambiente que o envolve. O resultado procura tirar partido da percepção do quotidiano contando histórias carregadas de uma significação emocional forte, capaz de gravar o espaço na memória de quem

o utiliza. Este é o desafio do df* enquanto gabinete criativo, conseguir dar respostas ousadas com o mínimo de recursos, procurando uma postura projetual que teima em dar resposta aos desafios de uma forma diferente.

A metodologia de projeto resume-se ao seguinte esquema:



2. Esquema metodológico do df*.

Em primeiro lugar, ouvimos os nossos clientes para perceber quem são, o que valorizam e quais as suas aspirações o que possibilita a definição do programa ao qual se pretende dar resposta. Neste sentido, o gabinete determina uma estratégia e orienta a pesquisa para, posteriormente, poder apresentar uma proposta de anteprojecto recorrendo a ferramentas como o Conceptboard, que nos permite mostrar algumas ideias sem nos prendermos a uma solução final e descobrir os gostos e as pretensões não referidas no briefing. Isto, aliado ao estudo do cliente ou da marca, inspira-nos para sugerir soluções e estratégias que o ajudem a expressar tudo o que aspira, através de um espaço único que possibilita uma experiência autêntica, pensada especificamente para determinado fim.

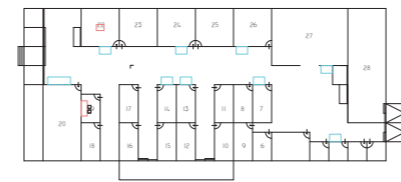
Após o feedback positivo desta primeira fase, procede-se ao desenvolvimento do projeto de execução, que passa pelo levantamento métrico e fotográfico da preexistência, assim como, pela realização dos primeiros esboços e protótipos à escala que potenciam a exploração das ideias até a sua definição formal. Isto permite a

execução dos vermelhos e amarelos, do desenho rigoroso e pormenorizado da proposta e do mobiliário, incluindo os que servirão de base para o desenvolvimento dos projetos de especialidades, quando aplicável, junto com o respetivo mapa de quantidades e acabamentos, para a elaboração do caderno de encargos para concurso. Posteriormente far-se-á o alinhamento de propostas no sentido de escolher o fornecedor mais adequado ao tipo de intervenção a efetuar. Durante a fase de obra o design factory* presta um serviço de acompanhamento dos trabalhos.

3. Distribuição das ilustrações.



4. Render de estudo.



Primavera Sound 2017.

Projeto externo

Localização: Parque da cidade do Porto;

Área de Intervenção: Evento.

Briefing: Caracterização do espaço dos camarins para os músicos que participaram no Primavera Sound 2017, cuja distribuição estava previamente definida, com recurso às ilustrações feitas pelos alunos da ESAD, no Atelier Primavera, para o desenvolvimento da imagem gráfica do festival.

Tipo de intervenção: Design de interiores.

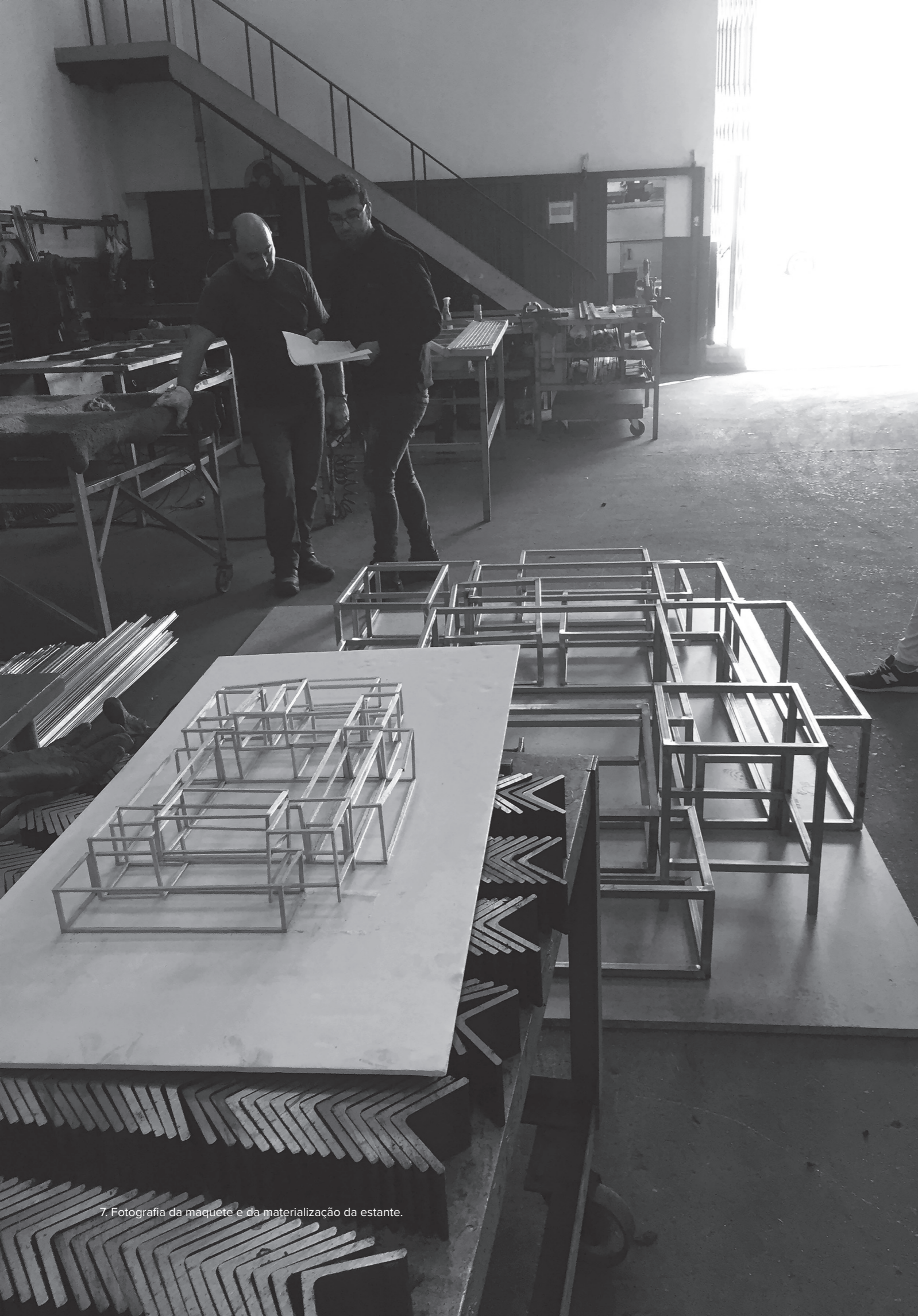
O objetivo é intervir superficialmente nas divisões do espaço, no sentido de criar uma experiência diferente do habitual, onde privilegiamos a arte, em todas as suas formas de expressão, possibilitando aos músicos desenharem no papel de cenário, as suas ideias e inspirações antes e depois das apresentações. Para este fim, apresentamos desenhos que mostram a distribuição das ilustrações no espaço e dos respetivos suportes (papel de cenário), assim como escolhemos o mobiliário para o interior de cada camarim.

Prazo de desenvolvimento do projeto: Mês e meio.

Data de entrega da proposta: maio, 2017.



5. Maquete à escala.



Decoração de apartamento.

Projeto externo

Localização: Edifício do Parque, Matosinhos.

Área de Intervenção: Residencial.

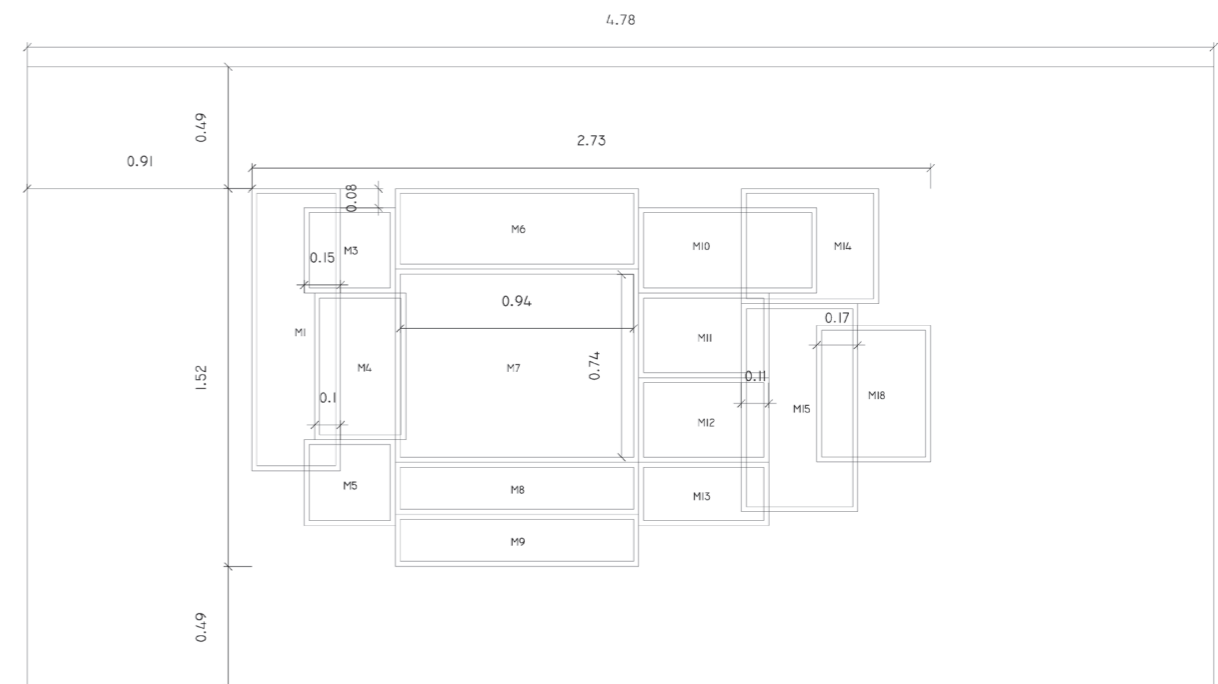
Briefing: Decoração de interiores integrando peças dos clientes e desenho de mobiliário para todas as áreas do apartamento.

Tipo de intervenção: Decoração.

Apresentação do primeiro Moodboard, com proposta inicial da distribuição do espaço, seguido do desenho pormenorizado de todas as peças de mobiliário pretendido assim como o respetivo acompanhamento da sua construção até as montagens no local. Aconselhamento na escolha dos tecidos para o mobiliário, cortinados e organização das peças decorativas no apartamento de forma a ser entregue pronto a habitar.

Prazo de desenvolvimento do projeto: 7 meses.

Data de entrega: janeiro, 2018.



7. Fotografia da maquete e da materialização da estante.

8. Desenho técnico da estante escultórica.

Alojamento local na baixa do Porto.

Projeto externo

Localização: Rua de Entreparedes e Rua Formosa

Área de Intervenção: Hotelaria.

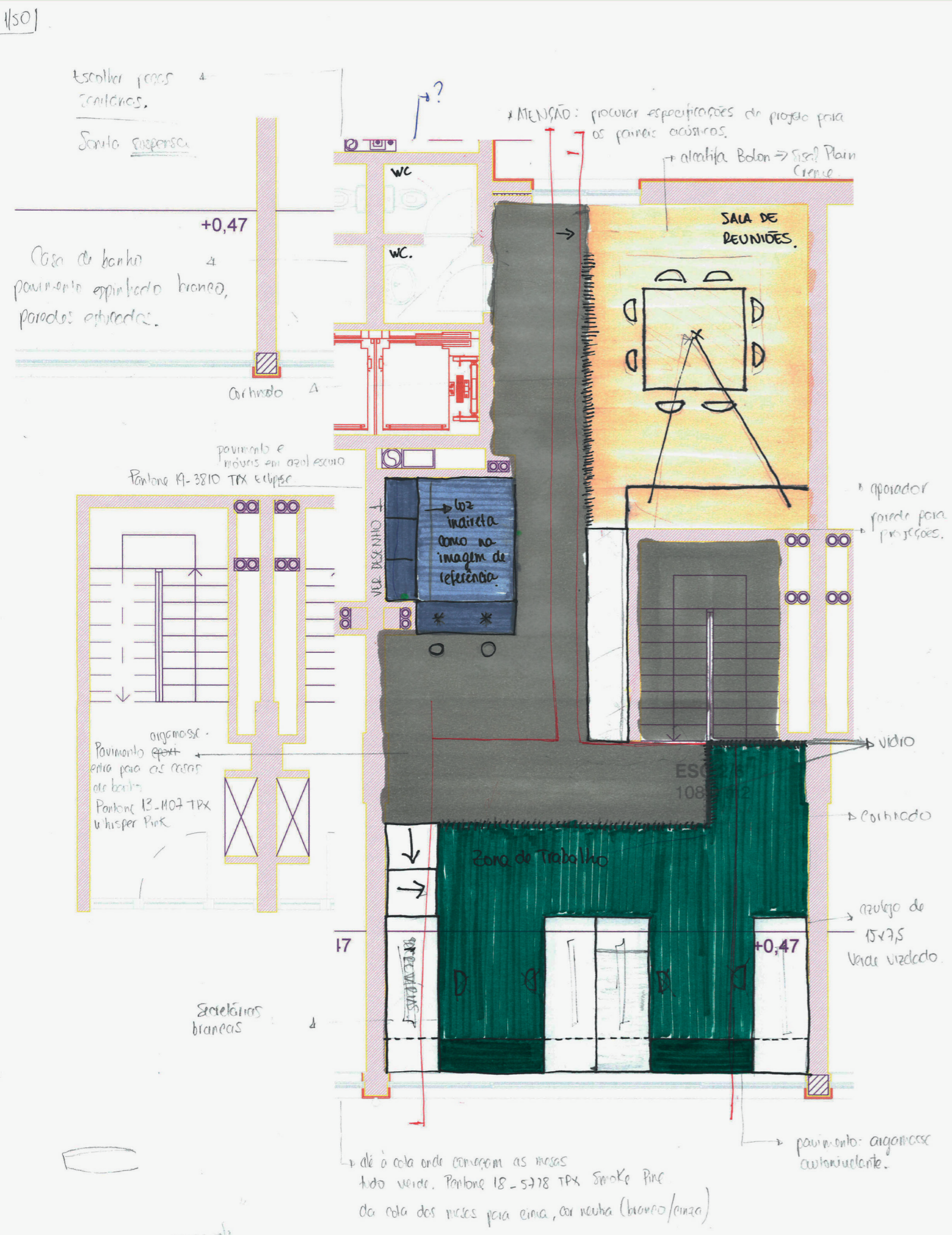
Briefing: Decoração de interiores para cinco apartamentos destinados a alojamento local, respeitando o budget restrito do cliente.

Tipo de intervenção: Decoração.

Apresentação de Moodboard, com proposta inicial da distribuição do espaço, para cada apartamento, seguido da encomenda das peças de mobiliário e de decoração incluindo o acompanhamento das montagens das mesmas no local, de forma a ser entregue chave na mão.

Prazo de desenvolvimento do projeto: 4 meses.

Data de entrega: dezembro, 2017.



Stand de Vendas da RAR Imobiliária.

Projeto interno

Localização: Rua Heróis da França, Matosinhos.

Área de Intervenção: Corporativa.

Briefing: Design de interiores que responda aos valores e às necessidades da empresa. Deve possibilitar o máximo de zonas de trabalho possível, incluindo a área de receção dos clientes e uma sala de reuniões, assim como a zona da copa e o mobiliário de arrumação. Esta intervenção pretende cativar potenciais clientes interessados nos ativos adjacentes, idênticos a este, através da versatilidade da proposta.

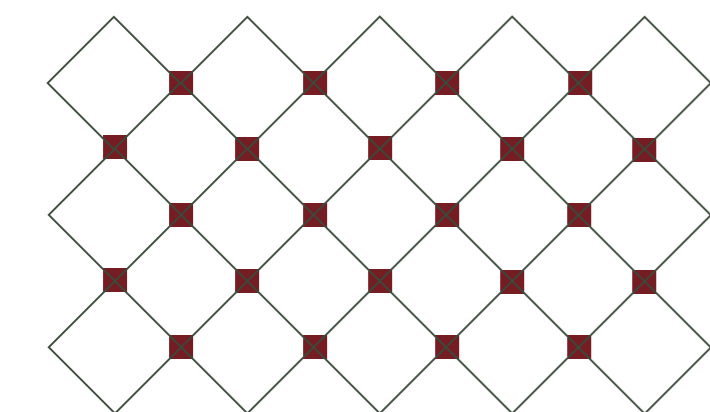
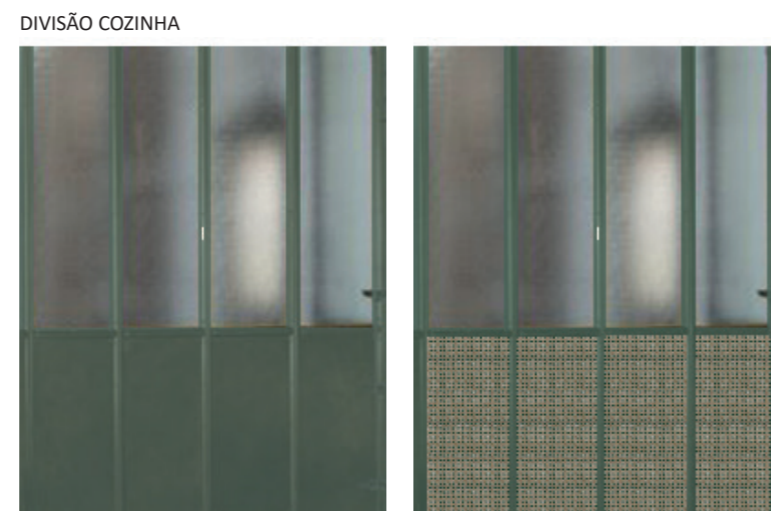
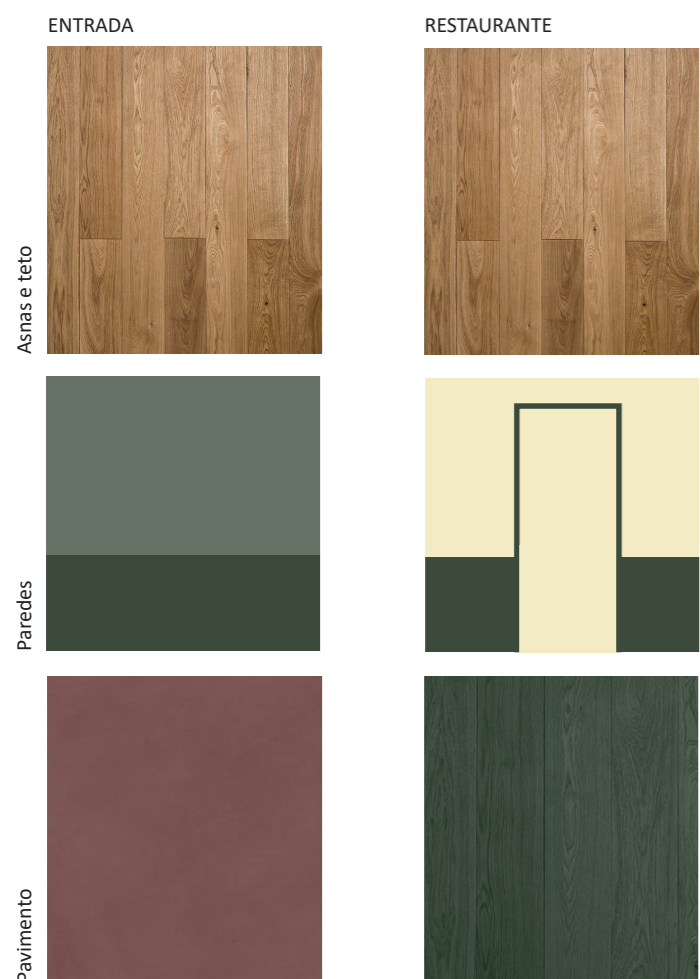
Tipo de intervenção: Design de Interiores.

Redistribuição da preexistência optando por diferenciar, através da cor, o espaço público do privado. Desenho de divisórias, formadas por uma estrutura metálica e por peças de policarbonato alveolar translúcido, que se articulam no espaço possibilitando zonas de arrumação.

Prazo de desenvolvimento do projeto: 1 mês.

Data de entrega: em execução.

10. Esquízo de estudo da planta.



PAVIMENTO VARANDA

Restaurante no Douro.

Projeto externo

Localização: Pinhão, Douro.

Área de Intervenção: Restaurante.

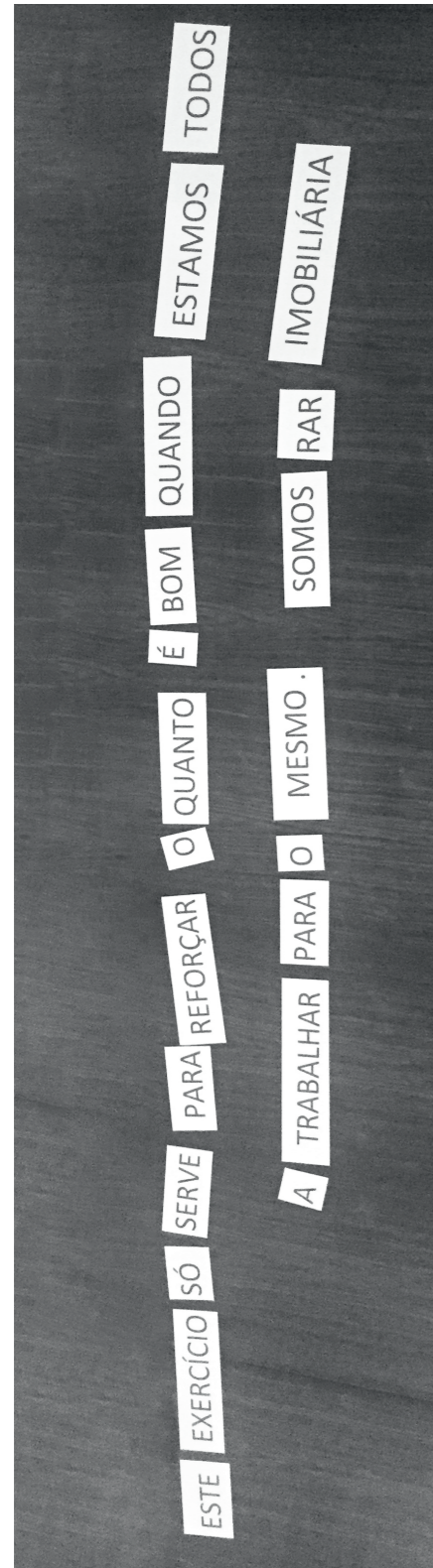
Briefing: Reabilitação e decoração de dois espaços que se pretendem diferentes entre si mas que resultem em conformidade com as convicções da marca, que passam pela valorização da sua história, mas sobretudo por criar um ambiente familiar e acolhedor que privilegie a qualidade dos seus produtos, assim como pela preocupação do enquadramento da paisagem no seu interior. O espaço deve ter capacidade de acolher 80 pessoas.

Tipo de intervenção: Design de Interiores e decoração.

Projeto de arquitetura, design de interiores e especialidades para um restaurante, que passa pela introdução de elementos que privilegiem a paisagem e a preexistência, e pelo projeto de decoração que visa criar experiências que respondam às necessidades da marca.

Prazo de desenvolvimento da proposta: 3 semanas.

Prazo de desenvolvimento da projeto: 1 ano.



13. Revistas do df*.



Dinâmica da empresa.

O processo criativo é transversal a quase todas as ações do quotidiano da empresa. Neste sentido, passo a descrever e analisar algumas destas práticas que estiveram presentes ao longo de todo o meu estágio.

Política de geração de ideias:

No seguimento das linhas de orientação estratégica da empresa, e da certificação em ID&I, têm sido implementadas medidas para uma eficaz difusão de Ideias e do Conhecimento.

Pretende-se promover a análise de interfaces relevantes para o negócio da promoção imobiliária e do design factory* de forma sistemática, criando uma dinâmica de partilha de informação e estimulando um contacto com os conteúdos fora da atividade direta de cada colaborador; diferentes inputs que poderão conduzir à identificação de novas ideias e sua consequente implementação.

Assinatura mensal de revistas:

Partindo de uma iniciativa do gabinete criativo da empresa, de assinar diversas publicações na área da arquitetura, design e decoração (FRAME, WALLPAPER, AD Architectural Digest, e ATTITUDE, entre outras), decidiu-se estender a partilha aos restantes departamentos, com o intuito de promover uma atualização constante nas áreas de atuação que estão adjacentes à promoção imobiliária. De modo a criar maior dinâmica no tratamento da informação, foi anexada uma “folha de *highlights*”, onde cada pessoa pode identificar os artigos que considerou de maior interesse ou até sugerir ideias resultantes dessa pesquisa. Considero que esta medida é bastante útil, pois permite que, de uma forma rápida e constante, toda a estrutura da empresa tenha conhecimento daquilo que se passa no mundo do design, criando uma postura crítica e sustentada, não simplesmente estética. Por outro lado, favorece uma pesquisa constante de novos materiais e/ou equipamentos e tecnologia, que possam vir a ser utilizadas não apenas nos projetos do df* mas também para o core *business* da empresa.

Reuniões mensais de equipa:

Com o objetivo de promover uma compreensão global do trabalho desenvolvido na empresa, foi implementada a realização de reuniões interdepartamentais com periodicidade mensal, de modo a que cada área possa fazer um ponto de situação do seu trabalho.

A equipa, deve intervir no sentido de aportar ideias e/ou sugerir melhorias. Discutem-se situações específicas do trabalho diário, assim como ideias e reflexões sobre o mercado imobiliário do ponto de vista da área comercial, produção, design, marketing e financeiro.

O ponto de partida para a reunião é a análise da ata da reunião anterior, de modo a avaliar o grau de concretização dos assuntos pendentes, assim como a reflexão sobre uma frase (motivacional / disruptiva) que é apresentada.

Reunião de reflexão estratégica:

Com periodicidade anual, estas reuniões apresentam as linhas de orientação estratégica da empresa, assim como os objetivos para o ano corrente. Pretende-se que haja uma reflexão sobre o ano que passou e uma discussão que conduza à geração de ideias de cariz generalista e/ou específico, passíveis de serem implementadas pela empresa. Geralmente são preparados exercícios de *brainstorming* que fomentem a criatividade e a exploração. Após um debate de viabilidade, em que novamente participam os membros de todas as especialidades, escolhem-se as medidas a adotar para que a empresa se destaque pelas suas condutas inovadoras e pouco comuns na área, oferecendo um serviço realmente diferenciador que cative e fidelize novos clientes.

Formações:

Durante o meu período de estágio a administração da RAR Imobiliária aprovou uma formação em *Storytelling Coaching*, orientada pela Clara Haddad. O objetivo desta formação passou pelo desenvolvimento de técnicas de expressão oral e corporal apropriadas a contadores de histórias que, adaptadas ao contexto profissional, permitam identificar o interlocutor e adequar a estrutura do nosso discurso para determinado fim.

II
o
o

**Sistematização do enigma
da concepção das ideias
no design de interiores.**

O que é afinal a cultura de projeto?

A resposta à questão colocada fundamenta-se principalmente num estudo objetivo e aprofundado sobre os elementos que contribuíram na origem e na evolução do processo criativo, assim como o papel fundamental que a memória, consciente e inconsciente, tem na conceção dos projetos de design de interiores, desde o surgimento da primeira ideia até a sua materialização. Este tema é transversal a qualquer atividade que suscite a criatividade e, portanto, a uma cultura de projeto operativa.

O fruto de uma expressão criativa “ [...] será sempre o resultado de processos complexos, transdisciplinares, intuitivos, que implicam na sua expressão autoral e poética o confronto saudável entre objetividade e subjetividade, entre a ciência e a arte, entre a regra e a exceção.” (Bandeira, 2011, p.11).

O cérebro, a genética e o talento natural.

Perante esta ótica, temos que inevitavelmente falar do cérebro como órgão do conhecimento. É no cérebro onde se desenvolvem e armazenam a aprendizagem, as emoções, as experiências e a informação que ao longo da vida os seres humanos vão adquirindo.

É “ [...] onde nasce a curiosidade e o pensamento, de onde flui a imaginação criativa e os sonhos, onde têm lugar os sentimentos e se esconde e guarda a memória, que permite evocar, elevar e situar no tempo todas estas manifestações.” (Faria, 2014, p. 27).

No “*De la Ressemblance des Enfants aux Pères*” Michel de Montaigne defende que a carga genética dos progenitores não só determina as características físicas dos humanos, mas também as inclinações dos seus pensamentos. Na formação deste órgão, o carácter hereditário é determinante. Neste sentido, não existem dois cérebros iguais morfológicamente; se a este facto acrescentamos a experiência no meio ambiente de cada indivíduo, obtemos impressões digitais da mente, reflexo dos seus genes e da cultura em que se desenvolve. (Faria, 2014)

**I have no
special talent.
I am only
passionately
curious.**

Albert Einstein.

Mas será que realmente existe aquilo que conhecemos como talento natural?

Ao longo de trinta anos o professor Anders Ericsson estudou os hábitos das personalidades prodígio de diversas áreas, desde a música até ao desporto, com o intuito de comprovar se possuíam ou não algum dom inato. A sua análise materializada na obra *“Peak – secrets from the new science of expertise”*, refuta a teoria das 10.000 horas de prática, do jornalista e escritor canadense Malcom Gladweel, para nos tornarmos mestres em qualquer atividade. Contrariamente, apresenta vários exemplos como o caso de Mozart, que demonstra que independente da carga genética, foram, desde muito cedo, as práticas condicionadas e orientadas pelo seu pai que possibilitaram as aprendizagens que o tornaram num génio.

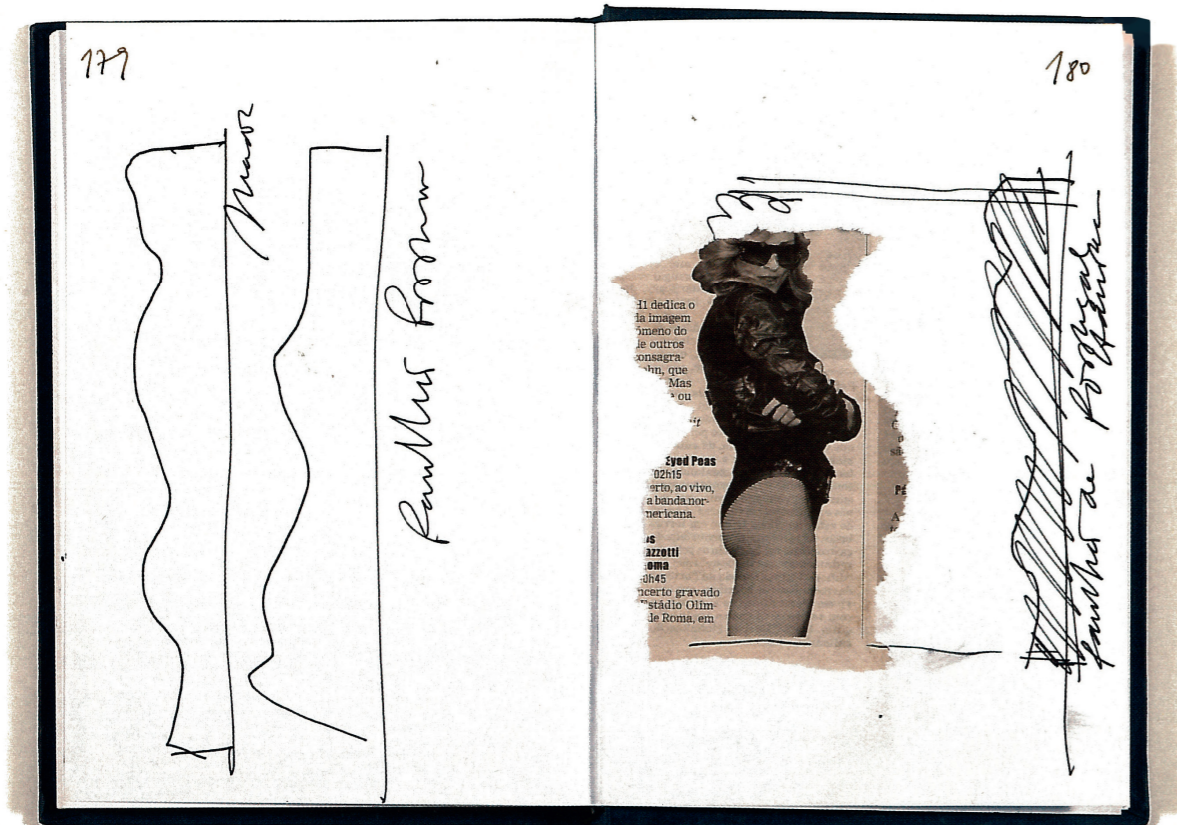
Assim, afirma que não existem habilidades inatas que nos tornem espertos se estas se não forem bem trabalhadas mas também que, o número de horas de treino não garante o facto de sermos muito bons em executar alguma atividade. Para este fim, a prática deve ser propositada ou deliberada com objetivos bem definidos, facilitando a identificação dos erros e a adaptabilidade do método. Igualmente, os resultados da mesma devem poder ser avaliados de forma objetiva. A partir do momento em que a prática se torna automática, “parece” ser uma habilidade inata, um dom, mas devemos estar dispostos a sair constantemente da nossa zona de conforto, do estado de “homeostase” para garantirmos uma evolução positiva.

Não se trata de repetir incansavelmente a mesma tarefa mas sim da tentativa e identificação de vários métodos para atingir determinado objetivo; trata-se da criação de representações mentais das práticas garantido o armazenamento da aprendizagem na memória a longo prazo. Assim, Mozart é o grande exemplo de que o tipo de treino recebido pode con-

dicionar o desempenho e a evolução de qualquer pessoa que se proponha ser um especialista mas, isto depende, sobretudo, do seu grau de curiosidade. (Ericsson e Poll, 2016.)

Do mesmo modo em como o cérebro herda a carga genética dos progenitores, o processo criativo por trás de cada projeto de arquitetura, reflete a individualidade das mentes envolvidas na sua conceção. Assim, o “[...] poder criativo da mente não é mais do que a faculdade de compor, transpor, aumentar ou diminuir os materiais que nos são fornecidos pelos sentidos e pela experiência.” (Faria, 2014, p. 46)

Em suma, é através dos sentidos que conseguimos captar os estímulos externos que permitem a aprendizagem, posteriormente armazenada no cérebro, que garante a evolução da mente humana. A memória será então, a seleção da informação devidamente guardada no cérebro que está diretamente relacionada com a emoção. Logo, “Na pesquisa realizada pelos arquitetos, apenas serão retidos na memória factos e imagens que têm um elevado conteúdo emocional [...] a imaginação criativa tem a sua origem nos acontecimentos que impressionam positivamente ou negativamente [...]” os projetistas (Faria, 2014, p. 37). Desta maneira, à imagem mental de um objeto que temos armazenada no nosso cérebro, não só está associada a forma, mas também as emoções no momento do registo na memória. A consciência do tempo permite, ao evocarmos uma memória, tirar partido da experiência para projetar o futuro.



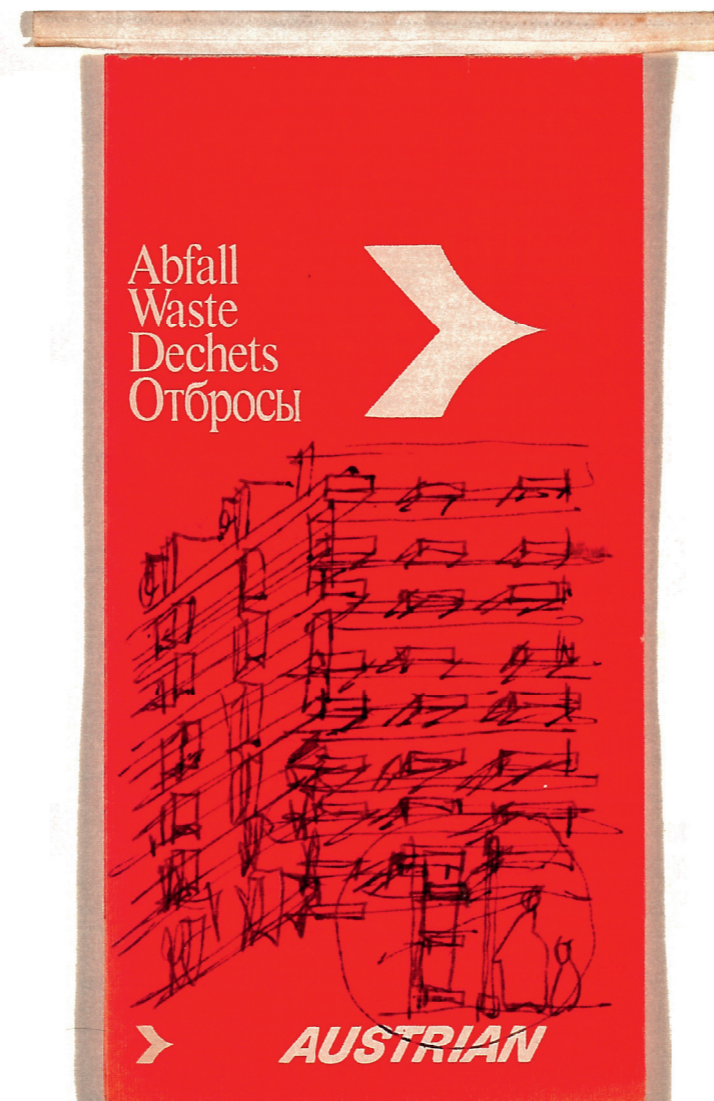
15. Caderno do arquiteto Eduardo Souto de Moura.

Recursos físicos e fisiológicos que condicionam o papel criativo nos projetos de design de interiores.

Estabelecida a relação entre a ideia de projeto e a sua materialização, surge um outro dilema associado à principal característica funcional atribuída à arquitetura, a sua habitabilidade. Partindo do princípio de que o design de interiores é o reflexo de um processo mental humano que se materializa e que, por conseguinte, influencia a experiência das pessoas que habitam o espaço, a sua utilidade não será unicamente funcional. Esta qualidade torna-se um fator que motiva os projetistas em criar ambientes que respondem aos fatores utilitários, mas que também, emocionam e criam uma atmosfera que beneficia a habitabilidade dos espaços. As exigências funcionais, requerem um equilíbrio no que se refere à criatividade associada a projetos de interiores. Segundo Faria (2014), Shopenhauer manifesta-se sobre este assunto, ao referir que o mérito dos artistas consiste na habilidade de determinar e conciliar, de forma perspicaz, o fim estético mais adequado, para as funções pragmáticas definidas para cada projeto. A experiência proporcionada pelos espaços, retida na memória dos projetistas, influenciará de forma consciente ou inconsciente as suas criações.

Para explicar o papel da criatividade e da imaginação no surgimento das primeiras ideias de conceção do projeto, a autora Eduarda Lobato de Faria (2014), estabelece as cinco *condicionantes objetivas* de cada projeto, no sentido de orientar a pesquisa do projetista numa direção específica, que o leva à gestação do que ela chama a *ideia dinamizadora*.

Assim, os principais fatores a considerar são o local, cuja arquitetura, cultura e posicionamento influenciam diretamente as várias escolhas de projeto; o clima, que suscita a utilização de determinados materiais e sistemas construtivos; o cliente, pois define a escala e as exigências da construção final; o destino e a função do projeto que determinam o orçamento, as funções, as dimensões e a qualidade da obra, e por fim o prazo estabelecido, que sugere o tempo desde da conceção da obra até a sua materialização.



16. Esquízo do arquiteto Eduardo Souto de Moura.



17. Elemento da coleção de imagens do gabinete do arquiteto Eduardo Souto de Moura.

A riqueza que se constrói e a ideia dinamizadora.

Neste contexto é relevante explicar o verdadeiro sentido do termo “cultura visual”, utilizado a diário de forma errada para catalogar uma pesquisa superficial em qualquer banco de imagens. Ao contrário daquilo que se pode considerar a interpretação do senso comum, uma cultura visual operativa procura aprofundar e apurar todos os detalhes das imagens que selecionamos como uma fonte de inspiração. A curiosidade que potencia este tipo de pesquisa constitui o nosso catálogo mental de referências pois, uma vez que conhecemos tudo sobre o seu autor e sobre o seu processo de conceção, as imagens ficam guardadas nas nossas memórias de uma forma mais consistente chamada aprendizagem.

Posto isto, após a análise das condicionantes referidas anteriormente, a *pesquisa* será feita segundo “a riqueza da mente, escrava do conhecimento, da memória e do investimento realizado” (Faria, 2014, p. 100) denominada pela autora como *a riqueza que se constrói*.

Deste processo mental, em que se tira partido da aprendizagem propositada/consciente a partir de estímulos externos, surgem os elementos que influenciam a emergência da *ideia dinamizadora*, que corresponde a primeira ideia ou imagem mental, que sugere uma atmosfera ou uma forma, não necessariamente precisa, que será o ponto de partida para a dar resposta a um projeto. Esta primeira ideia, aliada aos recursos como os desenhos e as maquetes, que permitem entre outras coisas o estudo de escalas e das funcionalidades, facilitam o diálogo entre o imaginário, produto da nossa mente, e o real, materializado na construção da obra. Posteriormente,

te, voltarei a referir este ponto, pois será fundamental ao explicarmos os sentidos diretamente relacionados com a criatividade e com a influência das escolhas de projeto, tanto as funcionais como as estéticas, nas pessoas que vivem e habitam os espaços produto de um processo criativo. (Faria, 2014)

Segundo Ursprung (2011), as paredes do gabinete do arquiteto Eduardo Souto de Moura, estão constantemente a ser “revestidas” de forma aleatória com imagens, “Postais, recortes de jornal, publicidades rasgadas, fotografias de família, imagens das sua obras mais recentes, fotocópias e faxes, reproduções de obras de arte, desenhos, plantas de pisos, anúncios de exposições, envelopes, maços de cigarro, vistas de cidades [...]” (p.119), que contribuem com a sua cultura visual, pois acredita que as mesmas influenciam o seu pensamento de forma consciente ou inconsciente. Assim, estas imagens não têm um carácter passivo, pelo contrário são elementos essenciais de um processo em curso. Bandeira (2011) defende que os projetos são o reflexo da relação que existe “[...] entre o saber adquirido e a vontade de presença inerente à experimentação.” (p. 21).

Escrito na pedra
Pensa-se a partir do que se escreve e não o contrário
Louis Aragon, escritor francês (1897-1982)

Escrito na pedra
Compreendemos a natureza resistindo-lhe.
Gaston Bachelard, filósofo francês (1884-1952)

Escrito na pedra
A arquitectura é música petrificada.
Johann Goethe, escritor alemão (1749-1832)

Escrito na pedra
Temos a arte para não morrer da verdade.
Friedrich Nietzsche,

Escrito na pedra
São precisos 60 anos e não 9 meses para fazer um homem.
André Malraux, escritor francês (1901-1976)

Escrito na pedra
Os homens jovens querem ser crentes e não são, os velhos querem ser descrentes e não podem.
Oscar Wilde, escritor irlandês (1854-1900)

Escrito na pedra
Para tornar a verdade mais verosímil, precisamos necessariamente de lhe adicionar a mentira.
Fiódor Dostoiévski, escritor russo (1821-1881)

Escrito na pedra
Agir, eis a inteligência verdadeira. Serei o que quiser. Mas tenho que querer o que for.
Fernando Pessoa, poeta português (1888-1935)

Escrito na pedra
"Quando não temos certezas, estamos vivos"
Graham Greene, escritor inglês (1904-1991)

Escrito na pedra
"Os que vivem intensamente não têm medo de morrer."
Anais Nin, escritora francesa (1903-1977)

Escrito na pedra
Nós somos o que fazemos. O que não se faz não existe. Portanto, só existimos nos dias em que fazemos.
Padre António Vieira, orador e escritor português (1608-1697)

Escrito na pedra
Cansei-me de ser moderno. Quero ser eterno.
Pablo Picasso, pintor espanhol (1881-1973)

Escrito na pedra
Cinema-verdade? Prefiro o cinema-mentira. A mentira é sempre mais interessante do que a verdade.
Federico Fellini, cineasta italiano (1920-1993)

Escrito na pedra
Nada parece verdadeiro que não possa parecer falso
Michel Eyquem de Montaigne, ensaísta e escritor francês (1533-1592)

Escrito na pedra
Ele não sabia que era impossível. Foi lá e fez.
Jean Cocteau, autor e realizador francês (1889-1963)

Escrito na pedra
"O cinema é a mais bela fraude do mundo"
Jean-Luc Godard (1930-), cineasta francês

Escrito na pedra
Eu nunca penso no futuro. Ele não tarda a chegar.
Albert Einstein, físico alemão (1879-1955)

Escrito na pedra
A arquitectura é a vontade de uma época traduzida num espaço.
Ludwig Mies van der Rohe, arquitecto alemão (1886-1969)

Escrito na pedra
Cinéma-verdade? Prefiro o cinema-mentira. A mentira é sempre mais interessante do que a verdade.
Federico Fellini, cineasta italiano (1920-1993)

Escrito na pedra
Não rezo porque não quero chatear Deus.
Orson Welles, realizador norte-americano (1915-1985)

Escrito na pedra
"Os que vivem intensamente não têm medo de morrer."
Anais Nin, escritora francesa (1903-1977)

Escrito na pedra
Tem ideia de quanto mal nós fazemos por essa maldita necessidade de falar?
Luigi Pirandello, dramaturgo italiano (1867-1936)

Escrito na pedra
"O cinema é a mais bela fraude do mundo"
Jean-Luc Godard (1930-), cineasta francês

Escrito na pedra
Eu nunca penso no futuro. Ele não tarda a chegar.
Albert Einstein, físico alemão (1879-1955)

Escrito na pedra
"A democracia precisa de um estado novo."
Manuel Serrão
Jornal de Notícias

Escrito na pedra
Temos a arte para não morrer da verdade
Friedrich Wilhelm Nietzsche, filósofo alemão (1844-1900)

Escrito na pedra
Publicamos para não passar a vida a corrigir rascunhos.
Jorge Luis Borges, escritor argentino (1899-1986)

Escrito na pedra
Esperar é um modo de chegares
Um modo de te amar dentro do tempo
Daniel Faria, poeta português (1971-1999)

Escrito na pedra
O que tem sido acreditado por todos, e sempre, e em toda a parte, tem toda a probabilidade de ser falso.
Paul Valéry, escritor francês (1871-1945)

Escrito na pedra
Garantir que exista uma arquitectura significativa não é parodiar a história mas articulá-la.
Daniel Libeskind, arquitecto de origem polaca (1946-)

Escrito na pedra
A beleza é passageira, instável, letal, sempre cobiçada e ameaçada. É uma luta, uma obsessão, uma angústia. A beleza é uma forma de loucura

P. Maxia

Publicado de 30/11/09

Diário Económico

Correio da Manhã

Jornal de Notícias

18. Elementos da coleção de imagens do gabinete do arquiteto Eduardo Souto de Moura.

If you are not curious forget it.

Achille Castiglioni.

A riqueza conquistada.

Após alguma pesquisa visual, de alguns protótipos e até de alguns esboços, que auxiliam a ideia dinamizadora, emergem por norma, num momento de “relaxamento”, ideias “geniais” de uma natureza “casual”, que parece que vêm do nada à nossa mente, mas que são produto do investimento consciente na riqueza que se constrói, no conhecimento adquirido, armazenado e devidamente analisado pelo cérebro do projetista ao longo do tempo que, finalmente cria no inconsciente, as combinações perfeitas das nossas memórias para dar resposta a determinado problema. Esta ideia conciliada, é chamada pela autora por **riqueza conquistada**, que quando se materializa outorga mérito e genialidade aos projetistas e aos seus trabalhos (Faria 2014). Segundo Bandeira, Eduardo Souto de Moura defende que há qualquer coisa enigmática na origem dos projetos e afirma que:

“ [...] o projeto fica tanto mais coeso ou mais forte, quanto mais nos encontramos com os meios para justificar a arbitrariedade inicial, até ela parecer evidente. O projeto é a procura das razões para o acaso. A arbitrariedade do conceito terá de ser validada por um processo ou um percurso.” (Bandeira, 2011, p. 21)

Em suma, quanto maior a cultura visual, o conhecimento e as experiências da pessoa ou da equipa que projeta, maior e melhor serão o número de combinações inconscientes e de respostas possíveis para determinado fim.

Segundo Faria (2014), existem dois membros no nosso corpo que auxiliam o imaginário na concretização das ideias, mas que também são fundamentais na percepção do nosso entorno. Refiro-me especificamente aos “olhos e à visão” assim como “às mãos e ao tato”

Os olhos e a visão.

É por meio da percepção, através da visão, que vamos acumulando os conteúdos produto da aprendizagem armazenada, hierarquicamente, na nossa memória. Como referimos, é principalmente através dos olhos, e da pesquisa visual feita pelos projetistas, que se constitui a maior fonte de referência da vida de um designer e que permite, por conseguinte, o aumento da **riqueza que se constrói** e a criação progressiva de uma cultura visual aprofundada. Este facto é de grande importância visto que os olhos têm a peculiaridade de “cegar” perante aquilo que não conhecem ou que não os sensibiliza, mas que, pelo contrário, mostram particular interesse em guardar e fixar imagens na nossa memória, que reconhecem facilmente pois apelam aos sentidos e às emoções.

Assim, à medida que a nossa riqueza que se constrói aumenta, maior quantidade de elementos serão identificados através da visão. É por este motivo, que a informação retida através dos olhos acompanha a evolução gradual do conhecimento adquirido ao longo da vida de uma pessoa. Posto isto, é evidente que a concretização das ideias, produto do conhecimento adquirido através da visão, não é mais do que a compreensão, a reflexão, o ponto de vista e a perspetiva que o autor tem do seu entorno, que será interpretado pelas outras pessoas ante as mesmas condições. Não é por acaso que Schopenhauer refere que “O artista empresta-nos os seus olhos para ver o mundo” (Faria, 2014, p 118).

As mãos e o tato.

Do mesmo modo, *as mãos e o tato*, possibilitam a revelação das nossas ideias através dos desenhos e das maquetes à escala. Estes elementos auxiliam o desenvolvimento controlado dos projetos, dada a impossibilidade das mãos em poder reproduzir, rapidamente, à escala o produto do nosso pensamento. Igualmente, facilitam a compreensão da ideia e a identificação antecipada de potenciais fatores de risco, que podem ser reconsiderados pelo projetista, antes da construção da obra. Estas ferramentas estabelecem o “[...] patamar intermédio entre a fantasia do pensamento arquitetónico e a verdade da obra de arquitetura” (Faria, 2014, p. 122).

Neste sentido, as mãos agem de forma criativa, quando os seus gestos imprecisos e espontâneos, guiados pelo pensamento e aliados à perspicácia dos olhos, ajudam a exprimir, por meio dos primeiros esboços e protótipos à escala, o pensamento do projetista. Por outro lado, agem também de forma mecânica e precisa, ao executar os movimentos certos que garantem a fiabilidade dos desenhos rigorosos essenciais para a compreensão direta do projeto e para a sua materialização em obra. (Faria, 2014)

Assim como a arquitetura e o design de interiores são o resultado de um processo criativo influenciado pela visão e pelo tato, é através dos mesmos órgãos / sentidos que é percebida pelos outros. Neste sentido, os projetistas conscientes da repercussão ou da influência que as suas obras podem ter nas pessoas, têm o cuidado de captá-las tanto pelo carácter estético como pelo funcional. Contudo, o carácter estético normalmente é associado à percepção visual, assim como, o carácter funcional se relaciona com as atividades motoras realizadas dentro de um espaço. Contrariamente a estas associações, o fator visual tem uma estreita relação com a funcionalidade do espaço, e vice-versa, no caso da escolha das cores, pelo seu significado e pela influencia nos ambientes, onde umas se adequam melhor consoante à finalidade do projeto. Esta situação também se aplica às texturas e aos materiais de revestimento escolhidos, pois as suas características técnicas devem corresponder às exigências do uso do espaço. (Faria, 2014)



19. Achille Castiglioni.

A gestão das memórias.

“[...] os nossos ambientes sociais desempenham um papel crucial na forma como experimentamos e recordamos o mundo.” (Shaw, 2016, p.16). A autora explica na sua obra, que existe um tipo de memória denominada *episódica*, que nos define enquanto pessoas. Não se trata dos factos que conhecemos do mundo, mas sim daqueles que ocorreram num determinado tempo e lugar, dos quais conseguimos evocar, inclusive, as sensações que as ditas experiências provocaram. No entanto, defende que a percepção/interpretação do nosso entorno, está diretamente relacionada com os nossos sentidos, pelo que pode não corresponder exatamente à realidade e estará, necessariamente, condicionada pelas nossas vivências.

Segundo Faria (2014), as memórias armazenadas no nosso cérebro, manifestam-se nos nossos comportamentos e ações, isto é, as nossas criações, ideias, desenhos, a maneira como falamos e escrevemos e até, o método individual de aprendizagem são diretamente influenciados pelas memórias conscientes e inconscientes.

Como vimos, as experiências evocadas das nossas memórias, podem não corresponder à realidade, visto que podemos acrescentar ou omitir características, produto dos filtros individuais no momento do reconhecimento e na interpretação desta imagem mental. Esta particularidade da nossa psique demonstra como a criatividade intervém nas memórias, resultantes da *riqueza que se constrói* e da *riqueza conquistada*, de cada projetista. A inovação impressa em cada projeto, não é mais do que uma memória reinventada pela nossa imaginação, que nos permite gerar inúmeras respostas e soluções diferentes para um mesmo problema ou aos habituais pedidos pragmáticos e funcionais da pessoa ou da entidade para quem se projeta. (Faria, 2014)

Na verdade, as nossas memórias podem ser conscientes ou inconscientes. Neste facto radica a importância que as nossas vivências e conhecimentos, que condizem com aquilo que ouvimos, vemos, cheiramos, provamos e sentimos, têm nas nossas criações. É por este motivo que as pessoas consideradas criativas, não são mais do que aquelas que investem numa cultura visual operativa e em novas experiências que lhes proporcionem conhecimentos de diversas áreas, para conseguir dar repostas fora do habitual, produto da imaginação.

Ainda nesta lógica, Bandeira (2011) cita Siza Vieira: “O arquiteto trabalha manipulando a memória, disso não há dúvida, consciente mas na maioria das vezes subconscientemente.” (p. 17).

Quer isto dizer que não temos controlo sobre as memórias que nos influenciam?

A memória consciente e inconsciente.

A autora Eduarda Lobato de Faria (2014), dá o nome de *memória consciente ativa* àquelas memórias que, voluntariamente, vamos buscar num determinado momento. Igualmente, nomeia por *memória inconsciente ativa* àquelas que emergem de forma involuntária do nosso subconsciente. Ambas influenciam a imaginação no processo criativo. Assim, o fenómeno da memória inconsciente ativa é perceptível nas obras dos grandes arquitetos, que são o resultado do efeito que tem o entorno no seu inconsciente, e da metamorfose das imagens das memórias provenientes de uma mente criativa.

Igualmente, Shaw (2016), dá o nome de *priming* a este fenómeno da memória implícita que, não é mais do que “[...] o processo que permite que as nossas experiências prévias informem as nossas experiências presentes ou futuras, apesar de não nos apercebermos conscientemente de que estamos a ser influenciados por essas memórias particulares nessa altura.” (p. 163)

Ainda neste contexto, Bandeira (2011) afirma que não temos controlo sobre aquilo que armazenamos nas nossas memórias, mas que, no entanto “Existe uma intuição, por vezes irresponsável, que nos leva permanentemente a ignorar ou a seleccionar imagens de modo subconsciente; imagens que emergem inesperadamente, revelando uma ausência de aparente sentido.” (p. 14)

Álvaro Siza Vieira

defende que a memória é “*«muito mais dinâmica do que classificável em tempos de passado e presente»*, pois acredita que ela é «*criativa*» e «*interativa*» e, que, a memória em ação «*abarca o subconsciente*», ou seja, abarca as coisas «*de que não temos memória*» (Faria, 2014, p.139). O arquiteto constatou em duas das suas obras a influencia que a memória inconsciente ativa, teve no processo criativo das mesmas. O primeiro exemplo corresponde a Escola Superior de Educação de Setúbal, cuja forma inclui um pátio, que remete ao edifício do Cabo Espichel em Sesimbra. Foi o arquiteto Vítor Figueiredo, quem chamou a atenção para este facto, que se tornou uma analogia evidente para o Siza,

“ [...] uma vez que efetivamente o arquiteto conhecia e já tinha visita o Cabo Espichel, mas afirma que essa memória nunca lhe «passou pela cabeça enquanto estava a projetar, quando se processou a evolução do projeto e o seu desenvolvimento», mas que terá vindo «por uma via inconsciente, mas certamente que veio» (Faria, 2014, p. 140).

O segundo caso, diz respeito ao Bonjour Tristesse, um edifício com uma forma muito característica na cidade de Berlim. Desta vez, foi o próprio arquiteto quem observou, de forma consciente, uma edificação aparentemente em construção, que procurava imitar a sua obra. Posteriormente apercebeu-se que se tratava da demolição de um edifício antigo, nos arredores da localização da sua obra, por onde reconhece ter passado e possivelmente ter retido a memória da sua forma inconscientemente. “*«Eu admito perfeitamente que tenha passado por ali, que tenha visto o edifício cuja forma não engana, tenha captado a forma e depois, ao desenvolver o projeto, a forma foi nascendo, aparentemente por outras razões»* (Faria, 2014, p. 140). A seu favor o arquiteto defende que “*«a impressão, o estímulo é fortíssimo quando se trabalha numa cidade pela primeira vez»*” (Faria, 2014, p. 140).

Estes dois exemplos demonstram que, independentemente da forma em que sejam captadas as imagens que correspondem às nossas memórias inconscientes, estas influenciam de forma livre e autónoma à imaginação e a capacidade criativa de quem projeta, que resulta na *memória inconsciente ativa*.



20. Cabo Espichel, Sesimbra.



21. Escola Superior de Educação de Setúbal.



22. Bonjour Tristesse, Berlim.

A memória *fabricada* e a memória *viva*.

Por outro lado, as nossas memórias podem ser criadas por nós, quando vividas, ou pela percepção de condições externas ou da aprendizagem das outras pessoas. Assim, Faria (2014) defende que a memória de uma realidade pode ser *fabricada*, quando não a conhecemos pessoalmente, mas criamos uma imagem mental da mesma, produto de fatores externos, como o relato das memórias dos outros, de um filme ou de uma pesquisa quer visual ou teórica. A aprendizagem que gera este tipo de memórias é feita duma forma lenta e incompleta pelo que, na construção desta imagem, são valorizadas principalmente as particularidades plásticas e formais da realidade. Da mesma forma, identifica por *memória viva*, a realidade testemunhada e registada fisicamente que, no caso do interior da arquitetura, ultrapassa a aparência formal, a cor e os materiais, aprofundando-se nas sensações e nas emoções proporcionadas pela experiência da vivência dos espaços que a tornam, por conseguinte, mais precisa e verídica do que a *memória fabricada*.

Neste contexto, ressalta que a importância das experiências dos espaços frequentados pelos arquitetos ou designers ao longo da sua vida, reside na influência inevitavelmente que estas têm na abordagem espacial dos seus projetos. O registo das memórias vivas, intensifica-se quando recorremos ao desenho dos espaços, no sentido de tentar compreender a arquitetura, a sua relação com espaço onde se insere e o próprio raciocínio do autor com o intuito de descobrir o porquê de certos pormenores construtivos e da sua atitude projetual. O desenho é sem dúvida, o melhor método de conhecimento que facilita o prolongamento das memórias no tempo duma forma mais consciente.

A hierarquização das nossas memórias é feita segundo o impacto positivo ou negativo que as experiências têm em nós, este fator depende do tempo sendo que, uma memória que não era considerada uma referência, num determinado momento das nossas vidas, pode passar a sê-lo pela evolução dos nossos interesses. (Faria, 2014)

Do mesmo modo, Shaw (2016) defende que a retenção das memórias está diretamente relacionada com as emoções e o nível de excitação que sentimos quando as percebemos e que, ao termos consciência desse facto, podemos recriar esse estado para valorizar a fiabilidade da recordação.



23. A Equilibrista - colagem manual
by Collage Vallente.

O desenho e as palavras como manifestação da criatividade da mente.

“O desenho é desenvolvido psicologicamente através dos meios pelos quais antecipamos as imagens [...] que abrangem a previsão, o investimento, o encontro, a confirmação e a revisão construtiva, isto é, a articulação/integração no processo criativo. Verificamos, deste modo que a quantidade de experiência de quem desenha, não é medida pelo número de imagens com que lida, mas pelos investimentos que faz nas correspondentes previsões e pelas revisões do que desenha [...]”
(Carneiro, 2002, p.18)

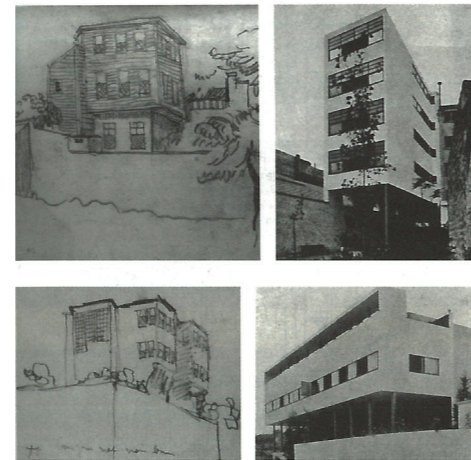
É através da memória que surge o desenho. Neste sentido, o desenho é considerado a ponte que relaciona o trabalho mental e o manual. É uma manifestação, mais ou menos objetiva, produto da necessidade quase inata do Homem em comunicar a sua perspectiva da realidade, que é visível pelos outros, ou de dar a conhecer o seu mundo interior, os seus pensamentos. (Faria, 2014)

Le Corbusier

Como vimos, o desenho de determinada realidade pode prolongar a sua memória na mente do autor e, por conseguinte, influenciar as suas futuras criações. Isto é, existe também uma relação estreita entre o desenho e a *memória consciente ativa*. A autora Eduarda Lobato de Faria (2014), demonstra como a obra de Le Corbusier foi claramente influenciada pelas imagens retidas, na sua *memória viva*, de uma viagem que fez a Itália, à Grécia e à Turquia com o objetivo de estudar e experienciar a arquitetura vernacular.

Os esboços das variantes da construção *cikma*, em Instambul, são indícios da influência que estes tiveram na conceção das futuras obras do arquiteto, tal como o edifício do Exército de Salvação (Paris, 1926) e como a sua contribuição para Weissenhofsiedlung, em 1927. Alguns exemplos deste tipo de construção antiga, despertaram o interesse de Le Corbusier pela particularidade de aumentar a área dos pisos superiores, criando jogos de volumes, através de pequenos “anexos”. Igualmente, podemos observar a analogia entre uma antiga casa turca e um esboço da Villa Savoye, que deixa em evidência a partilha do mesmo sistema construtivo, estudado pelo Le Corbusier, no sentido de possibilitar a construção em qualquer tipo de terreno. As características construtivas da arquitetura turca foram reinventadas pelo mesmo, com recurso ao betão armado, o que torna a sua obra um exemplo da influência que a *memória consciente ativa* tem no processo criativo.

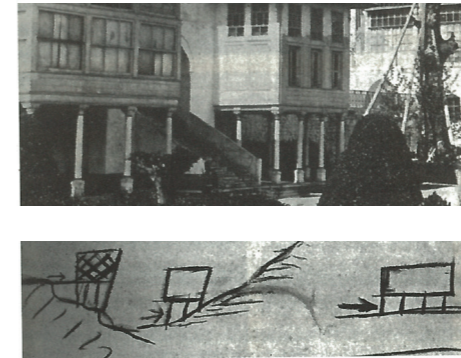
24. Esboços viagem Le Corbusier - Imaginar o Real.



Figs. 29, 30, 31 e 32 – Estas imagens põem em evidência a relação entre a Arquitectura turca (construção *cikma*), registada nos desenhos de Le Corbusier, 1911, e a Arquitectura realizada no futuro por Le Corbusier (nas fotos): o edifício do Exército de Salvação, 1926 e o edifício em Weissenhof, 1927.

IMAGINAR O REAL. O ENIGMA DA CONCEÇÃO EM A

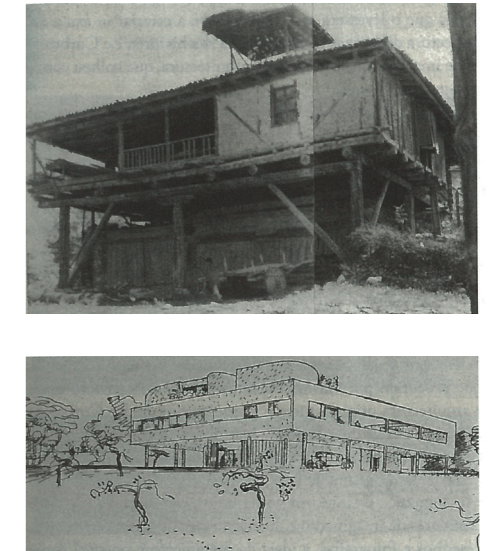
25. Esboços viagem Le Corbusier - Imaginar o Real.



Figs. 36 e 37 – O esboço de Le Corbusier mostra como a teoria da construção sobre pilares à vista, inspirada na construção turca, na fotografia, poderá funcionar em todos os terrenos, incluindo os mais íngremes.

IMAGINAR O REAL. O ENIGMA DA CONCEÇÃO EM ARQUITECTURA

26. Viagem Le Corbusier - Imaginar o Real.



Figs. 34 e 35 – Comparação entre uma antiga habitação turca e um desenho em perspectiva da Villa Savoye de Le Corbusier. Como se pode observar, ambas as arquitecturas têm em comum o mesmo sistema de construção.

IMAGINAR O REAL. O ENIGMA DA CONCEÇÃO EM ARQUITECTURA

27. Le Corbusier.



As mãos ajudam-nos a imaginar e a entender a essência da matéria.



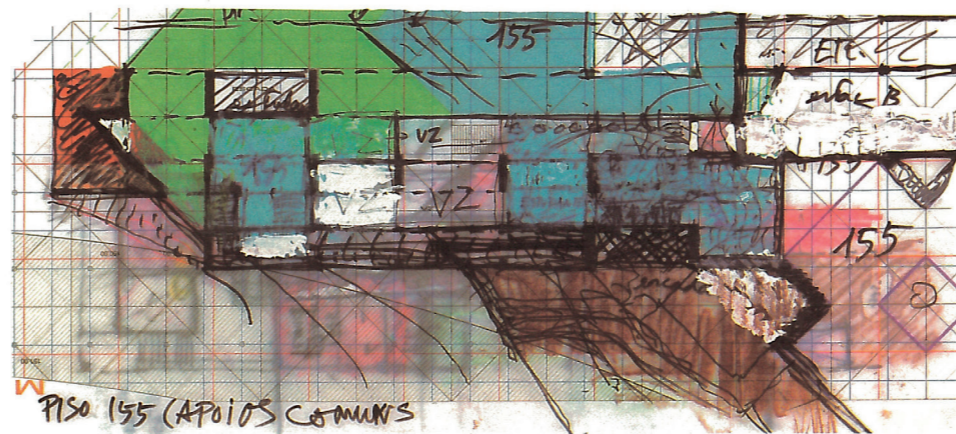
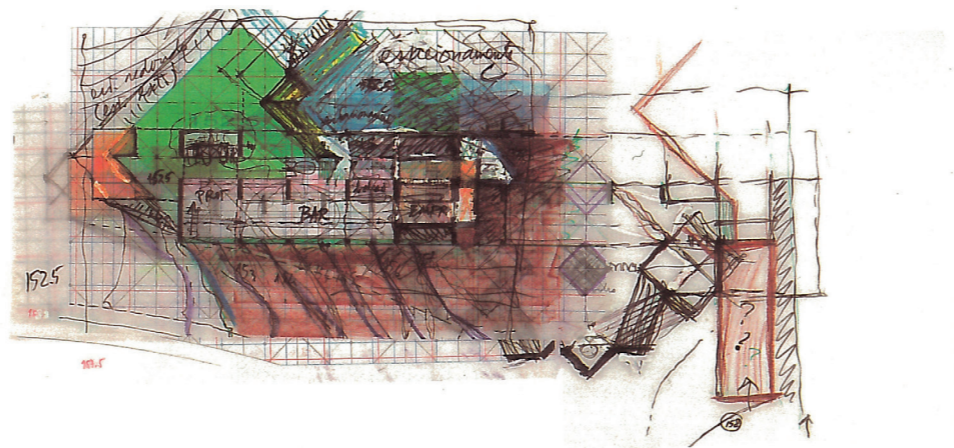
28. Esquízo de estudo para habitação.
Manuel Graça Dias.

Juhani Pallasmaa.

Neste sentido, através da mão e de um processo mental que organiza e identifica as semelhanças do nosso conhecimento com a realidade, o desenho poder representar as figuras existentes das quais se tem memória ou reproduzir as ideias do seu pensamento para posteriormente serem materializadas. A partir deste momento, estas ideias podem também ser reconhecidas pelos outros.

Deste modo o desenho, aplicado ao desenvolvimento da arquitetura e dos seus interiores, é considerado uma ferramenta indispensável para facilitar o raciocínio do pensamento de quem projeta. Em primeiro lugar, referindo-nos à análise das *condicionantes objetivas* determinadas pela autora Eduarda Lobato de Faria (2014), o desenho facilita o estudo do local para a implantação da arquitetura, assim como, numa segunda fase, desenvolve e aperfeiçoa a ideia dinamizadora, que surge no pensamento do projetista e que determina a primeira abordagem, formal ou conceptual, do projeto. Assim o desenho é considerado por Alberto Carneiro (2002) “[...] um processo em constante descoberta” (p. 38)

Segundo Brawne (1992), o processo de trabalho de um gabinete revela que os desenhos técnicos estão em constante desenvolvimento graças aos pequenos esboços de detalhes ou perspectivas, feitos a lápis, que demonstram como esta ferramenta auxilia o pensamento e a evolução das ideias através de um método particular que procura a síntese do projeto.



29. Desenho para concurso do Tagus Parque
Oeiras - Manuel Vicente.

Da mesma forma, as palavras surgem posteriormente, para complementar a capacidade do desenho de comunicar. Isto é, determinadas palavras podem evocar, pelo seu significado, imagens específicas assim como o conhecimento, através da imaginação e da interpretação de quem as lê. No entanto, segundo Faria (2014), Jean-Jasques Rousseau defende que os humanos impressionam-se, mais facilmente, por aquilo que vêem, do que pelo que escutam ou lêem, sendo que existem mais variedades de formas do que de sons para exprimir uma ideia. Assim, os desenhos e as palavras numa linguagem escrita ou verbal têm uma relação muito próxima com o pensamento dos homens, pois facilitam a exteriorização daquilo que se fabrica no interior do cérebro, como o objetivo do revelar aos outros.

Ao longo do tempo foram desenvolvidas técnicas que permitem, tanto aos arquitetos como aos designers, imaginar, ensaiar, visualizar no espaço e desenvolver projetos que, pela sua dimensão, não podem ser construídos no momento. Assim, surgem técnicas como as colagens ou a própria perspectiva, que permitem a representação de objetos, reais ou imaginários, segundo a sua tridimensionalidade no espaço. Esta facilita, através da reprodução do comprimento, da altura e da largura dos elementos, o estudo da sua volumetria e a definição da forma num suporte de duas dimensões, como é o caso de uma folha de papel.

Este recurso, veio alterar a forma em como os designers pensam a relação entre o espaço e o indivíduo que o habita pois, neste ponto, para além de terem a possibilidade de comunicar as suas ideias, podem facultar a terceiros a oportunidade de entrar e experienciar o projeto antes da sua materialização. Igualmente, o desenho à escala responde à necessidade de adaptar as dimensões reais de um objeto, no sentido de possibilitar a sua representação, em determinados suportes, mantendo as proporções que o caracterizam. Esta técnica é uma sugestão útil, muito aproximada da realidade, da dimensão que ocupará o objeto em determinado espaço. Ao mesmo tempo que permite definir o grau de pormenor da representação das nossas ideias, no caso de um objeto por construir. Estes desenhos possibilitam mostrar, detalhadamente, o processo e as peças que garantem o funcionamento e a materialização do nosso pensamento. Estes fatores permitem que, o processo de pensamento criativo de um projetista tenha alguma noção de verdade que assegure a concretização dos seus objetivos. (Faria, 2014)

O raciocínio através do lápis e do computador.

Após a análise das *condicionantes objetivas* que, entre outras coisas, define o programa e o enquadramento dos interesses da pessoa para quem se projeta e as funcionalidades do espaço, surge na mente do projetista a *ideia dinamizadora* que, posteriormente, será exteriorizada através do desenho. Segundo Faria (2014), Frank O. Gehry e Renzo Piano defendem que, à medida em que o arquiteto desenha a sua ideia, simultaneamente pensa na definição dos elementos que a tornaram exequível. Da mesma forma, pensam que o desenho a lápis ajuda a conjugar os fatores que garantem a funcionalidade do espaço, com aqueles que criam a atmosfera pretendida.

Assim, chegamos ao ponto da metodologia de projeto em que são definidas as formas, as volumetrias, a relação da construção com a envolvente, a organização do espaço interior, definindo zonas públicas e privadas, assim como os materiais de revestimento, as texturas e as cores que respondam de maneira eficaz às condicionantes estipuladas no início da resolução do problema de arquitetura. Neste sentido, a criatividade tira partido não só do desenho, mas também de outras maneiras de representação, com as que o projetista se sinta á vontade, como as maquetes ou até a própria escrita, para explorar a versatilidade das suas ideias num processo cíclico de ensaio - erro.

Todos os métodos de representação que contribuem para o raciocínio das ideias dos projetistas, resultam em elementos que refletem a evolução do pensamento criativo e, por conseguinte, a metamorfose da ideia dinamizadora. Contudo, existem arquitetos como Frank Lloyd Wright, que só passam as suas ideias para o papel, após terem definido todos os pormenores no seu pensamento, como no caso da Casa da Cascata em que, sem ter feito um único esboço da sua primeira ideia, desenhava diretamente a solução final apenas complementada com anotação de possíveis alterações. (Faria, 2014)

“A representação desenhada, a imagem, passou a ser aquilo que mais próximo está da ideia e do pensamento” (Bandeira, 2011, p. 13). Para dar continuidade a este raciocínio é oportuno citar Carneiro (2002) que defende que:

“[...] o desenho é simultaneamente unidade e fragmento, dado que se totaliza em cada figura como imagem e se desvanece na ausência das referências sequenciais da busca da forma. Cada desenho basta-se a si mesmo como imagem gráfica mas perde o seu sentido operativo se deslocado do processo projetual a que pertence.” (p.19)

Segundo Faria (2014), os desenhos, como ferramenta de pensamento ou como a forma de exprimir as nossas ideias, são os registos que permitem aos outros conhecer o percurso seguido pelo autor desde a conceção do projeto até a sua construção. A liberdade inerente aos desenhos executados a lápis preserva os gestos das nossas mãos que, guiados pelo pensamento e pelos impulsos nervosos do nosso cérebro, muitas vezes geram a solução final, assim como, também são o reflexo do conceito original, do tempo e do interior do seu autor.

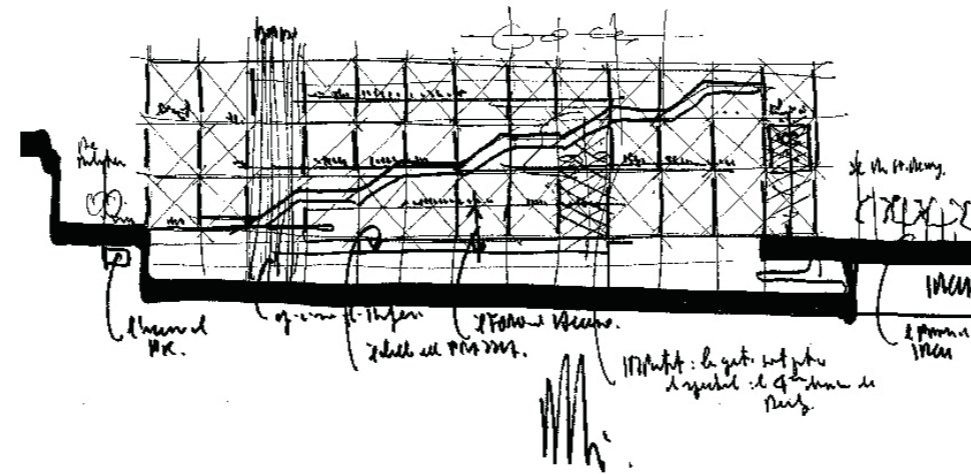
“[...] desde o primeiro gesto gráfico, as identificações de linguagem pessoal se manifestam.”, estas correspondem “[...] a um percurso de formação do processo crítico e que estrutura o desenho que passa por sucessivas metamorfoses em função dos resultados e da capacidade de verificação e síntese” (Carneiro, 2002, p. 21)



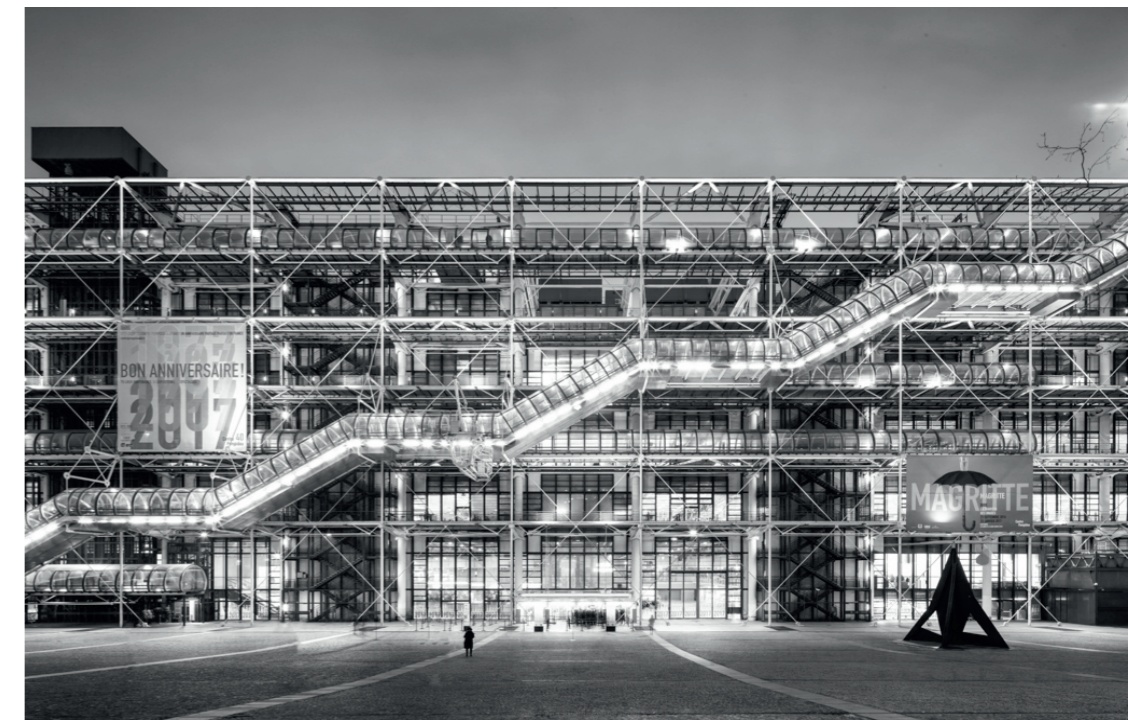
30. Esquízo do Museu Guggenheim, Bilbao.
Frank O. Gehry.




31. Museu Guggenheim, Bilbao.
Frank O. Gehry.



32. Esquízo do Centro Georges Pompidou, Paris.
Renzo Piano.



33. Centro Georges Pompidou, Paris.
Renzo Piano.



Experiencie como seria viver na sua nova casa.

Estas particularidades outorgam originalidade ao registo, pela sua singularidade e exclusividade em comparação com os desenhos auxiliados pelo computador, uma vez que dificultam a expressividade necessária para comunicar a *ideia dinamizadora*.

A representação das ideias por meio do computador exige a agilização do desenvolvimento aprofundado das mesmas na nossa mente. Curiosamente, é de destacar que o arquiteto Siza Vieira afirma que, tal como os desenhos feitos a lápis, os desenhos executados a computador, também revelam a expressividade do autor. Esta ferramenta facilita a representação rápida, em três dimensões, das nossas ideias e possibilita a capacidade de projetar com maior precisão, uma vez que as correções são feitas numa maneira muito mais acelerada, sem perder o rigor exigido para a sua materialização. Podemos dizer que o recurso a este tipo de desenho, numa primeira fase, serve de apoio ao desenvolvimento e exploração da ideia dinamizadora que, posteriormente, será plasmada pelo desenho rigoroso, em duas dimensões, que contem todas as informações fundamentais para a sua construção (Faria, 2014). Por sua vez, Bandeira (2011) afirma que “[...] toda a argumentação na defesa das novas tecnologias dos instrumentos de representação e a conceção digital e algorítmica parece assentar no esbatimento da distância entre a conceção e a materialização [...] na aproximação estética e formal [...]” (p.17) da materialização do projeto.

Neste contexto vale a pena mencionar que a RAR Imobiliária foi pioneira no mercado imobiliário português ao implementar a realidade virtual para a promoção da Quinta do Paço do Lumiar, no Salão Imobiliário de Lisboa em 2017. Os seus stands de vendas e os respetivos mediadores contam com um *kit* que permite aos potenciais clientes, entrar e criar o percurso desejado na descoberta do projeto e da experiência que será habitar

uma casa pátio pensada pelo arquiteto Eduardo Souto de Moura. É de destacar que este conceito inovador e a sua respetiva materialização foram da autoria do professor Rui Canela. O recurso a este tipo de representação é considerado uma ferramenta que beneficia o negócio imobiliário, no sentido de conseguir vender aquilo que não existe ou que ainda não foi construído, pela experiência que o espaço virá a proporcionar.

Contudo, este tipo de representação não substitui o papel e a influência que a realização dos protótipos à escala e dos desenhos a lápis tem no desenvolvimento da solução final. Pelo contrário, o recurso a esta ferramenta, complementa os primeiros esboços imprecisos e carregados de emoção, tornando-os visíveis e quase reais. A grande diferença entre o desenho executado a lápis e desenho computadorizado, é particularidade que este tem, para além de possibilitar diversas alterações, num período curto de tempo, de permitir reproduzir de forma rigorosa inúmeras cópias de alta qualidade, anulando assim os de carácter exclusivo enquanto registo único. (Faria, 2014)

É importante referir que não são estes recursos que determinam ou condicionam o progresso do pensamento. Por outras palavras, nem o desenho a lápis ou computadorizado, perspectivado ou à escala definem a produtividade do nosso pensamento. Neste sentido, a evolução do raciocínio depende de um processo criativo que é quase sempre irregular, pois passa por fases de aparente estancamento mas que, naturalmente, retoma o seu ritmo. A consciência da particularidade de cada processo permite-nos encontrar novas soluções a problemas do passado, este facto garante a constante aprendizagem armazenada na nossa memória.

O tempo do projeto.

A noção do presente, do passado e do futuro dependem da consciência interna do tempo que, articula e separa no nosso cérebro aquilo que são consideradas as memórias acumuladas ao longo da vida, a aplicação dos conhecimentos adquiridos para a solução de um novo problema e a consciência das probabilidades e do desejo. Assim, a passagem do tempo relaciona-se indiretamente com factos que nele acontecem. A autora Eduarda Lobato de Faria (2014) determina dois tipos de tempo do qual o ser humano tem conhecimento.

O *tempo universal do corpo* que corresponde ao tempo biológico, a idade; é irreversível, as suas características são perceptíveis e influenciadas pelo enquadramento do tempo em que a pessoa vive. Isto é, o tempo biológico das pessoas é condicionado pelos avanços no campo das ciências e da medicina em determinada época.

Por outro lado, define também o *tempo individual da mente* como incensurável, pois está diretamente relacionado com o nosso pensamento e com o investimento contínuo na *riqueza que se constrói*. Com efeito, a análise cuidadosa dos factos executados pelos grandes visionários da história comprova que o seu pensamento, que corresponde ao *tempo individual da mente*, era de tal forma inovador que não coincidia com a época em que habitavam.

Segundo Faria (2014), o transcurso do tempo garante a evolução da mente de forma progressiva. Esta transformação ocorre graças à constante atualização do tempo individual e à sua relação inata com aquilo que a mente considera passado, presente e futuro em simultâneo. Este facto comprova que o tempo é um fator essencial para o assentamento das ideias e das nossas memórias no cérebro, assim como, um estímulo para a produção de respostas criativas derivadas da transformação do pensamento.

Shaw (2016) assegura que existe também um fenómeno das nossas memórias que “deforma” o tempo em que foi armazenada uma experiência. Consiste em termos a percepção de que as memórias arquivadas recentemente correspondem a um período anterior e vice-versa. Igualmente, assegura que a memória influi diretamente na maneira em como percebemos a passagem do tempo, no sentido de planear o futuro com base nas experiências do passado.

Assim, os projetistas devem ter a capacidade de fazer uma boa gestão do tempo sendo que pensam no presente aquilo que se construirá no futuro. Para este fim, recorrem a mecanismos que facilitem a visualização das suas ideias e que os ajudam a identificar e corrigir, antecipadamente, as deficiências do projeto com o intuito de reduzir, significativamente, os imprevistos que possam surgir na obra. Com o fim de sistematizar esta logística, Faria (2014) identifica os três tempos nos quais se desenvolve a resposta final.

O *primeiro tempo de bastidor: in mente*, corresponde ao período de incubação da ideia dinamizadora, que nasce na nossa mente produto das nossas memórias e da nossa criatividade. É nesta fase onde é feita a pesquisa e a análise dos elementos do briefing.

O *segundo tempo de bastidor* é o da exteriorização do nosso pensamento através do desenho, seja feito a lápis ou com recurso ao computador, no sentido explorar a sua versatilidade formal e funcional. Esta fase corres-

ponde àquela de maior desenvolvimento do projeto, que passa desde os primeiros esboços à mão, até aos desenhos rigorosos e aos respetivos 3D que facilitam a visualização das formas e dos materiais pretendidos para determinado ambiente.

O *terceiro tempo de bastidor*, coincide com a execução do conjunto de *protótipos à escala* que, como vimos anteriormente, facilita de forma prática, o estudo proporcional da espacialidade e da volumetria das nossas ideias.

Finalmente, este processo possibilita a chegada do tempo da obra, em que se materializa o projeto proveniente da ideia dinamizadora que é exprimida e aprofunda por meio do desenho e da realização dos respetivos protótipos. A gestão destes três tempos é personalizada sendo que, algumas pessoas investem mais na fase da incubação da ideia, com todos os seus detalhes traçados na mente, e outras focam-se na utilização do desenho e na construção das maquetes como ferramenta para o raciocínio das mesmas. Muitas vezes a rapidez com que se desenvolve uma ideia, mesmo com todos os seus pormenores, não garante que o tempo da execução do projeto, com todos os detalhes que possibilitam a sua materialização, seja proporcional. (Faria, 2014)

Segundo Shaw (2016), a gestão do tempo muitas vezes é prejudicada por uma percepção otimista do mesmo, que isola a duração do desenvolvimento de uma tarefa e não contabiliza o tempo dispensado em passar de um ofício para outro, o que implica um nível alto de concentração.

Também é importante destacar, que o desenho por meio do computador, veio alterar o tempo e a dinâmica estipulada para a conceção de projetos de design de interiores. Dada a sua rapidez e precisão, possibilita fazer várias alterações no projeto, sem que isto afete o tempo do qual se dispõe para executar todas as fases do projeto, assim como também introduz a capacidade de visualizar as nossas ideias em três dimensões, permitindo reproduzir a atmosfera pretendida pelos materiais, pelas texturas e até pela própria iluminação natural e artificial. Se antigamente se fazia um estudo prévio, seguido de um anteprojecto que permitisse a identificação dos erros para, posteriormente, desenhar com rigor o projeto de execução, hoje este processo passa rapidamente dos esboços e das maquetes de estudo, para o modelo tridimensional computadorizado e, só depois, são executados os desenhos rigorosos que têm a particularidade de poder ser reproduzidos a quantidade de vezes necessárias sem perder a sua qualidade, num espaço curto de tempo. (Faria, 2014)

Como vimos, o tempo permite a evolução das ideias produzidas pela nossa mente e, por conseguinte, a transformação dos desenhos que exprimem essa nossa realidade. Neste sentido, a consciência que os projetistas têm, daquilo que se “perde” ao dispensar o raciocínio das nossas ideias através do lápis, faz com que utilizem este recurso de forma limitada, privilegiando os resultados do exercício do pensamento por meio das nossas mãos. Assim, qualquer tipo de desenho tem a particularidade de refletir quer, o *tempo universal da época*, não só pelo conteúdo representado como também pelas técnicas e recursos utilizados, quer o *tempo individual da mente* pela sua expressão e capacidade de imprimir o pensamento e as ideias do autor. (Faria, 2014)

A materialização das ideias.

A obra de design de interiores é a concretização de um processo criativo complexo, que implica a transformação de uma ideia, que surge na mente e no imaginário dos Homens e que, só é possível de visualizar através do desenho, das maquetes ou das representações virtuais, num elemento tangível e real capaz de influenciar a vida das pessoas que habitam o espaço.

Brawne (1992) defende que a discussão das ideias/problemas no geral ajuda a direcionar o pensamento do projetista, com o intuito de atingir diversas soluções, criando também oportunidades construtivas que são essenciais caso o projeto venha a ser materializado.

Assim, Schopenhauer afirma que a execução da obra representa para o projetista uma grande aprendizagem, pois é a materialização do seu esforço e dos seus objetivos, “ [...] à escala real, com espaços reais e com características e possibilidades reais para se deixar habitar pela realidade dos seus utentes.” (Faria, 2014, p.280)

Esta verdade, cuja evolução e processo só era percebida pelo seu autor, é finalmente revelada aos olhos do mundo. Neste facto radica a diferença entre a conceção das ideias, de forma silenciosa e quase íntima, nas folhas de papel e nas maquetes, e a sua materialização que, no transcórrer da obra, desvenda o objetivo atingido e a adequação dos elementos que apelam aos sentidos e criam memórias. (Faria, 2014)

Sendo os designers os primeiros espectadores do projeto desde o início da sua conceção, são também os que acompanham todas as fases da obra e os principais críticos no sentido de identificar os pontos fortes e fracos do projeto que, ao mesmo tempo, lhe permitam avaliar a eficiência dos meios utilizados no processo criativo.

A influência do tempo na materialização das ideias.

Ainda que os aspetos formais, plásticos e funcionais tenham sido estudados previamente através dos desenhos e das maquetes, na fase da construção podem surgir imprevistos produto do desconhecido. A expectativa de quem vê a obra nascer, progressivamente, de um conjunto de elementos é a mesma que acompanha o seu autor apesar de conhecer o projeto ao pormenor. Por este motivo será também o último a fascinar-se o com o resultado final.

Apesar de a sua experiência influenciar as escolhas de projeto aproximadas do ideal para determinado programa, existe ainda o fator desconhecido próprio do uso e da habitabilidade do espaço. Neste sentido, na fase da conceção, não é possível ter o controlo total da influência que irá ter o espaço construído nas pessoas. Só o tempo permitirá avaliar este facto, no momento em que a obra “ [...] se confronta com a utilização direta, sujeita às três dimensões palpáveis do mundo real, onde habita e onde se refugia a humanidade.” (Faria, 2014, p.288)

Como vimos, a obra tem qualidades próprias da criatividade, das experiências, do conhecimento e até da personalidade do seu autor. Esta relação estreita faz com que a entrega do projeto gere alguma melancolia no projetista, que vê no resultado final um espelho de si próprio. No entanto, o tempo, após a conclusão da materialização da ideia, deixará em evidência as características individuais da construção, dissociada do corpo e da mente que a concebeu, pelas quais será avaliado o seu comportamento no mundo

real que obedece tanto à funcionalidade como à beleza que resulta da conciliação entre as formas e os materiais. (Faria, 2014). Neste sentido, o projetista só poderá avaliar o comportamento do edifício e a pertinência das suas escolhas, após algum tempo, quando se constate a funcionalidade do espaço, das suas soluções construtivas e dos materiais definidos, assim como a satisfação dos usuários que lhe permitirão ter uma noção real da adequação do seu projeto às premissas definidas pelo cliente, assim como, do método/processo praticado para determinado fim.

Contudo, muitas vezes o programa não é definido com rigor e clareza desde o início, o que pode resultar num projeto falhado por condições alheias ao arquiteto. Brawne (1992) menciona no seu livro “*From idea to building*”, que a interpretação que fazem os designers do comportamento que as pessoas terão em determinado espaço, pode ou não corresponder às necessidades reais do cliente, o que deixa em evidência a importância da definição clara e precisa do briefing. Uma vez que se responde corretamente às premissas do projeto, a responsabilidade passa para o lado do cliente.

Numa outra fase, a obra submete-se ao julgamento da sua intemporalidade, onde novamente são considerados os elementos estéticos ou plásticos, assim como, os que dizem respeito à forma e à funcionalidade, que determinam o valor que representa para o património arquitetónico do local onde se insere e a influência que tem na memória das pessoas e na sociedade que a habita ao longo do tempo.

“O enigma relaciona-se com o grau de qualidade e inovação, na resposta de uma obra relativamente a um problema de arquitetura: o enigma da qualidade da sua habitabilidade, da sua funcionalidade, e o enigma da qualidade em si mesma, e a sua intemporalidade como objeto de arquitetura”. (Faria, 2014, p. 360)

Segundo Faria, Georg Kubler defende que, uma obra, neste caso de arquitetura, é considerada relevante, mais pelo impacto e a influência que teve o seu aparecimento numa determinada época, do que pela genialidade das ideias do seu autor. A autora Eduarda Lobato de Faria (2014) afirma que “Ser pioneiro na altura certa parece ser o segredo, por desvendar, para o enigma da intemporalidade de uma obra”. (p. 361)

Assim como o resultado de um projeto depende diretamente do conhecimento e da criatividade que o autor desenvolve ao longo do tempo, o julgamento da obra só será válido se, feito por alguém que tenha realizado um investimento igual ou maior na sua *riqueza que se*

constrói, ou seja numa cultura visual aprofundada que favoreça as memórias conscientes e inconscientes. É evidente que as grandes obras são pensadas, executadas e julgadas por pessoas que acumulam experiências e, portanto, resultados notáveis dependem diretamente do tempo.

Assim, o projetista precisa de passar e fechar todas estas fases que compreendem a conceção da ideia e a sua materialização, pois cada processo trás consigo uma aprendizagem que será armazenada na sua memória e que influenciará a sua postura projetual no início de um novo processo criativo, em que tenha que dar respostas diferenciadoras quer para um programa similar, quer para novos desafios. Igualmente as ideias que ficam no papel e que não são construídas, são determinantes na evolução criativa do autor, assim como possibilitam uma aprendizagem que transcende a sua pessoa e que permite aos outros compreender ou desvendar o seu processo de pensamento imaginativo. Podemos constatar este facto pelo grande contributo que representam para a arquitetura, todos os desenhos das ideias e dos projetos, muitos deles não materializados, das grandes referências da área, pois são o reflexo da exteriorização de um processo mental, do raciocínio do seu pensamento, e do método e das estratégias por detrás da conceção das suas ideias. (Faria, 2014)

Da mesma forma e como já referimos, *o tempo universal do corpo* tem uma grande influência no processo criativo dos projetistas sendo que, as suas ideias devem ser conciliadas, de forma mais ou menos criativa, dependendo do *tempo individual da mente* do autor, com os materiais e com os avanços tecnológicos resultantes da evolução do universo. É por este motivo que as construções são o espelho da época em que o projeto foi pensado e materializado. (Faria, 2014)

O próximo capítulo responde à pertinência do estudo e da reflexão feita sobre o processo/metodologia de projeto, pois possibilita a toma da consciência do surgimento e da execução das ideias de forma clara o que nos permite ter uma cultura de projeto operativa. Isto é, da consciencialização dos elementos que fazem parte de um método e da nossa responsabilidade perante este facto. Por outras palavras, a descrição do projeto que se segue, deixa em evidência a influência do investimento que fazemos no nosso arquivo pessoal, das memórias evocadas consciente ou inconscientemente e daquelas que são retidas por nós ou fabricadas pelas nossas mentes. Igualmente prova como, através das mãos, conseguimos exteriorizar o nosso pensamento, com recurso ao desenho, assim como a importância da modelação tridimensional para a comunicação direta das nossas ideias.



Caso de Estudo

Cartório Notarial na baixa do Porto.

É sempre importante referir que as nossas opções de vida estão diretamente relacionadas com as responsabilidades que assumimos, enquanto projetistas. Por exemplo, a preocupação precoce em descobrir outras culturas e outras línguas, na primeira pessoa, ter-me-á possibilitado o desenvolvimento de uma certa capacidade de adaptação e o vício da inquietude para aumentar o meu conhecimento em diversas áreas. Daí, que possa considerar que no design factory* a exigência de uma pesquisa consciente e orientada apele a esta minha atitude. Diariamente, são partilhadas vivências, ideias e conceitos essenciais para a geração de respostas diferenciadoras, mas com vista a um fim único.

Como referi, esta curiosidade, para além de privilegiar as memórias conscientes, permite aumentar as possibilidades de retermos, inconscientemente no nosso cérebro, diversas formas, cores, cheiros e ambientes, os quais poderão, de forma aparentemente autónoma, influenciar os nossos projetos. Após o estudo realizado anteriormente, vêem-me à memória vários episódios que, definitivamente, influenciaram o meu percurso e a minha evolução pessoal e, por conseguinte, a minha atitude projetual, enquanto designer de interiores.

Por sua vez considero relevante destacar a importância do conjunto de imagens que fazem parte do desenvolvimento do projeto,

“ [...] imagens que emergem no âmbito da conceção do projeto e que com ele concorrem; imagens que emergem da comunicação do projeto, afirmando-se quase sempre como imagens que são posteriores;

e, finalmente, imagens que emergem com a materialização da obra, com a sua receção, imagens que afirmam a apropriação da obra, idealizada pelo autor [...]” (Bandeira, 2011, p. 17)

Neste âmbito, passo a descrever um projeto desenvolvido segundo o método do design factory* e que é, sem dúvida, o reflexo de cada uma das ideias/mentes envolvidas na sua conceção e na sua materialização.

Os escritórios da RAR Imobiliária foram projetados pelo design factory* com o intuito de valorizar e de dar continuidade à imagem institucional que a empresa mantém desde há 30 anos. Estas características têm cativado os seus visitantes que, posteriormente, vem procurar os responsáveis pelos serviços de design de interiores e pela decoração desses escritórios, como foi o caso do Cartório Notarial situado na baixa da cidade do Porto.

A descrição pormenorizada desta proposta organizou-se segundo a metodologia de projeto do gabinete que visava responder ao Programa definido pelo cliente. Igualmente, faremos a descrição do acompanhamento da obra e de como o fator tempo veio a influenciar algumas das soluções implementadas.

Localização

Primeiro contacto com o cliente - condicionantes objetivas

Quando iniciei o meu estágio, a proposta de honorários tinha sido já adjudicada. Assim, o primeiro contacto com o cliente realizou-se com uma reunião, no local a intervir, tendo sido orientada pela minha colega de equipa, a designer Benedita Álvares Ribeiro, com o fim de perceber as necessidades do mesmo.

O espaço em questão situa-se na Praça de Carlos Alberto, zona já considerada “coração” da baixa da cidade do Porto. Trata-se de um Cartório Notarial, que pretende transmitir aos seus clientes e visitantes, através da imagem dos seus escritórios, uma sensação de confiança, de transparência e, também, de profissionalismo quanto aos serviços aí prestados. A intervenção no espaço deveria garantir as necessidades básicas de um escritório, privilegiando a qualidade das soluções e os valores da empresa, dentro de um mínimo de custos possíveis.

Nesse sentido, as principais exigências passavam pelo aproveitamento de algum mobiliário existente, e por projetar um espaço cujas divisões permitissem a entrada de luz natural, bem como privilegiar a privacidade, tanto dos trabalhadores como dos usufruidores. Assim, a distribuição espacial final deveria compreender: um *hall* de entrada; uma área de espera e de atendimento ao público; uma sala de reuniões; um escritório principal; uma sala de trabalho para os colaboradores; um espaço para arquivo, com área de impressão, e uma área de apoio à copa.

O prazo estabelecido, após a adjudicação do projeto, foi de quatro meses, nos quais se desenvolveriam todas as fases necessárias para elaboração do mesmo. Uma vez definido o programa pelo cliente, o gabinete estabeleceu uma estratégia para orientar o processo criativo que passarei a descrever.



36. Praça de Carlos Alberto, Porto.

Levantamento métrico e fotográfico.

Pesquisa e análise dos elementos – a riqueza que se constrói.

Depois de um primeiro encontro, visitámos o local para fazer o respetivo levantamento métrico e fotográfico da preexistência e para, ao mesmo tempo, perceber as necessidades do espaço e as expectativas das pessoas que lá trabalhavam. Após o estudo da distribuição existente, apercebemo-nos de que não só havia, de facto, a necessidade de aproveitar a entrada da luz natural, pelas janelas da fachada do prédio, mas também a necessidade de definirmos novos pontos de luz artificial, e de distinguir bem a área pública da área privada deste Cartório.

Tal como se pode observar na planta da preexistência, a distribuição espacial não permitia uma circulação intuitiva, mas sim, necessariamente orientada por alguém. A separação do escritório principal do resto do Cartório era definida pelo mobiliário existente, cujas características impossibilitavam o sigilo inerente a este tipo de espaço. No geral, as divisórias tornavam o ambiente mais escuro, por serem completamente opacas, impedindo a passagem de luz, e pela sua própria cor alaranjada; todos estes fatores condicionam a experiência quotidiana dos seus utilizadores, pelo que direcionámos a nossa intenção projetual para o estudo pertinente de elementos que favorecessem a iluminação natural e os respetivos isolamentos acústico e visual.



41. Preexistência - Sala de reuniões.



42. Preexistência - Corredor interior.

40. Preexistência - Escritório principal.



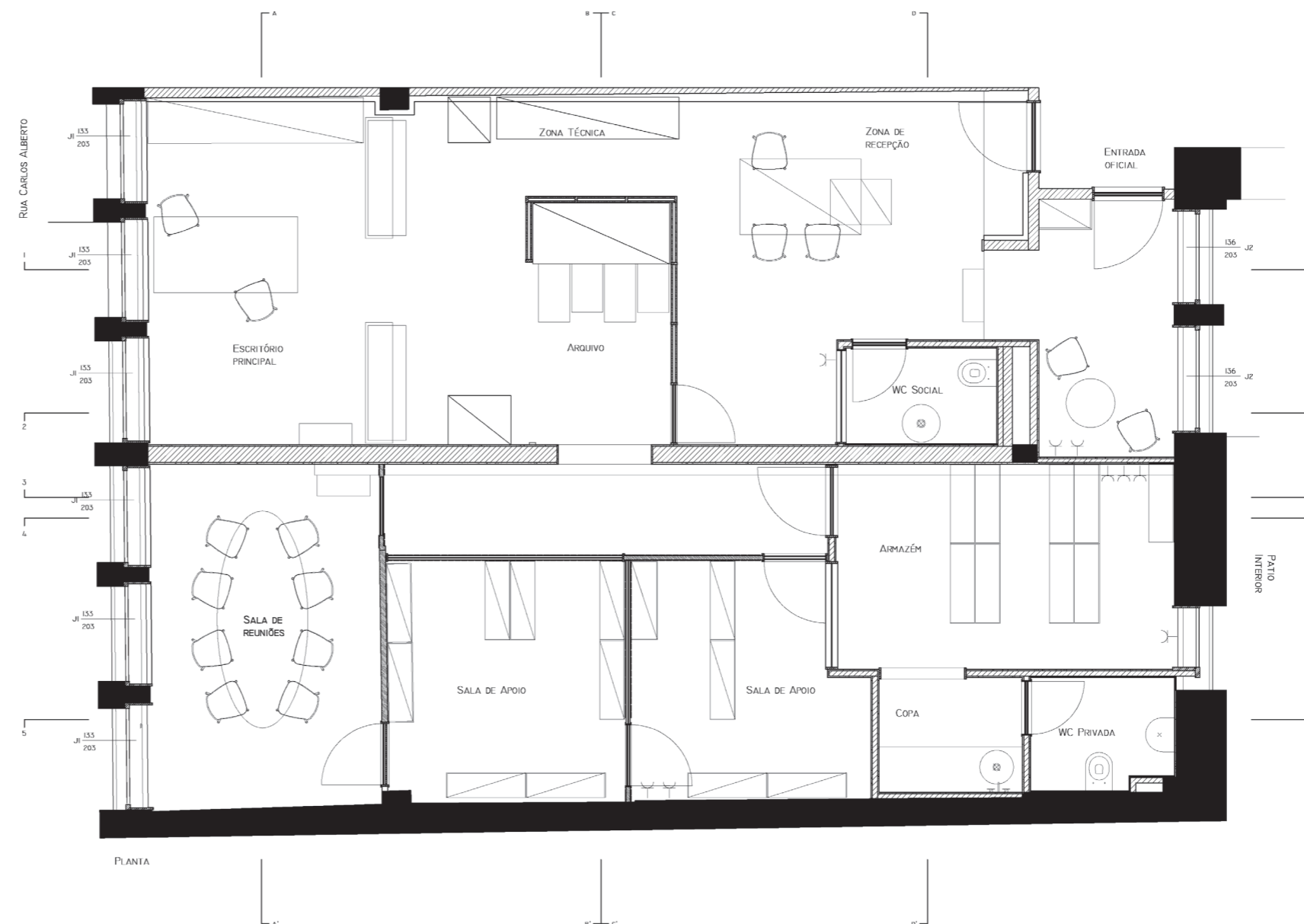
39. Preexistência - Arquivo.



38. Preexistência - Atendimento ao cliente.



37. Preexistência - Atendimento ao cliente.



Pesquisa

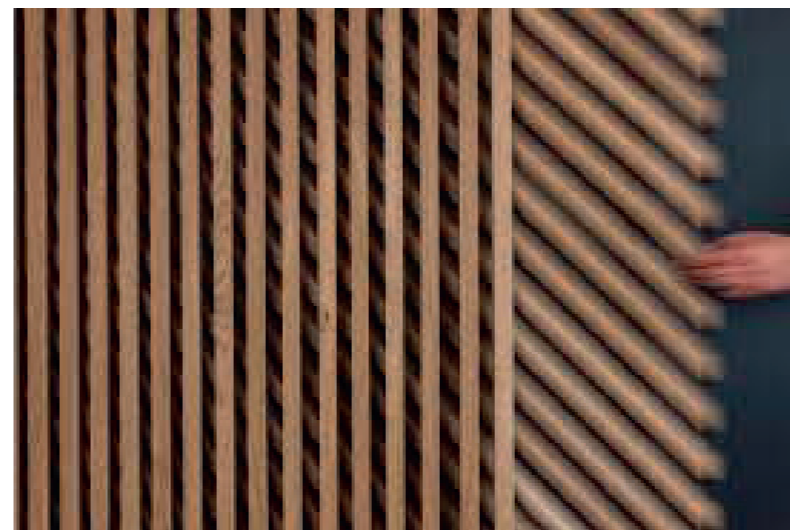


43. Bow Quarter, Londres.
Studio Verve Architects.

44. Buttes Chaumont, França.
Glenn Medioni.



45. Therefore Office, Londres.
West Architecture.

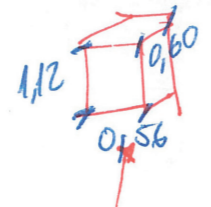


47. Buttes Chaumont, França.
Glenn Medioni.



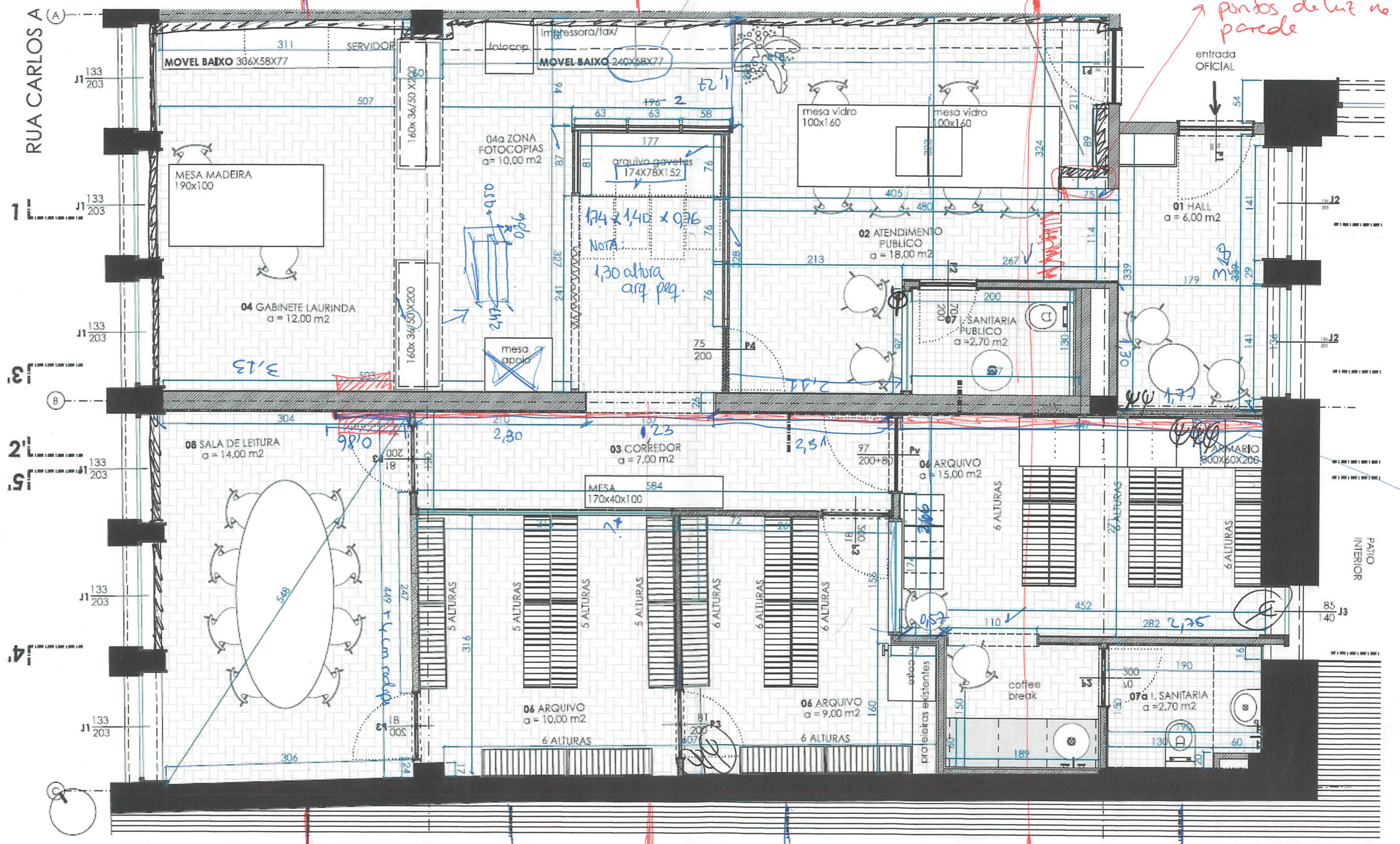
46. Haze, China.
C&C Design.

tomadas

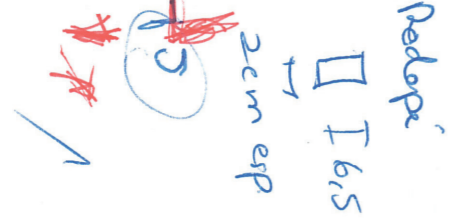


77 altura

pontos de luz na parede

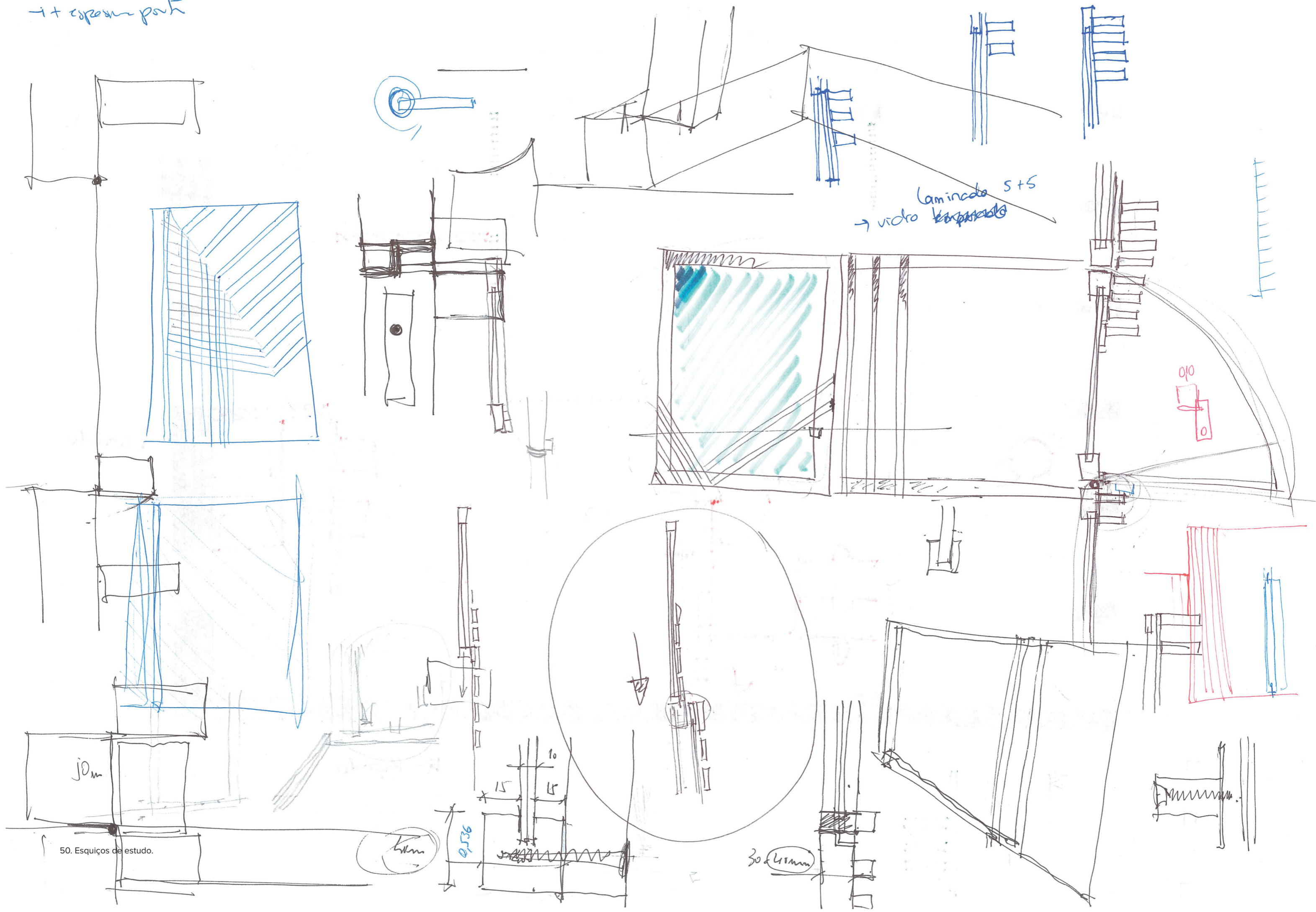


PLANTA

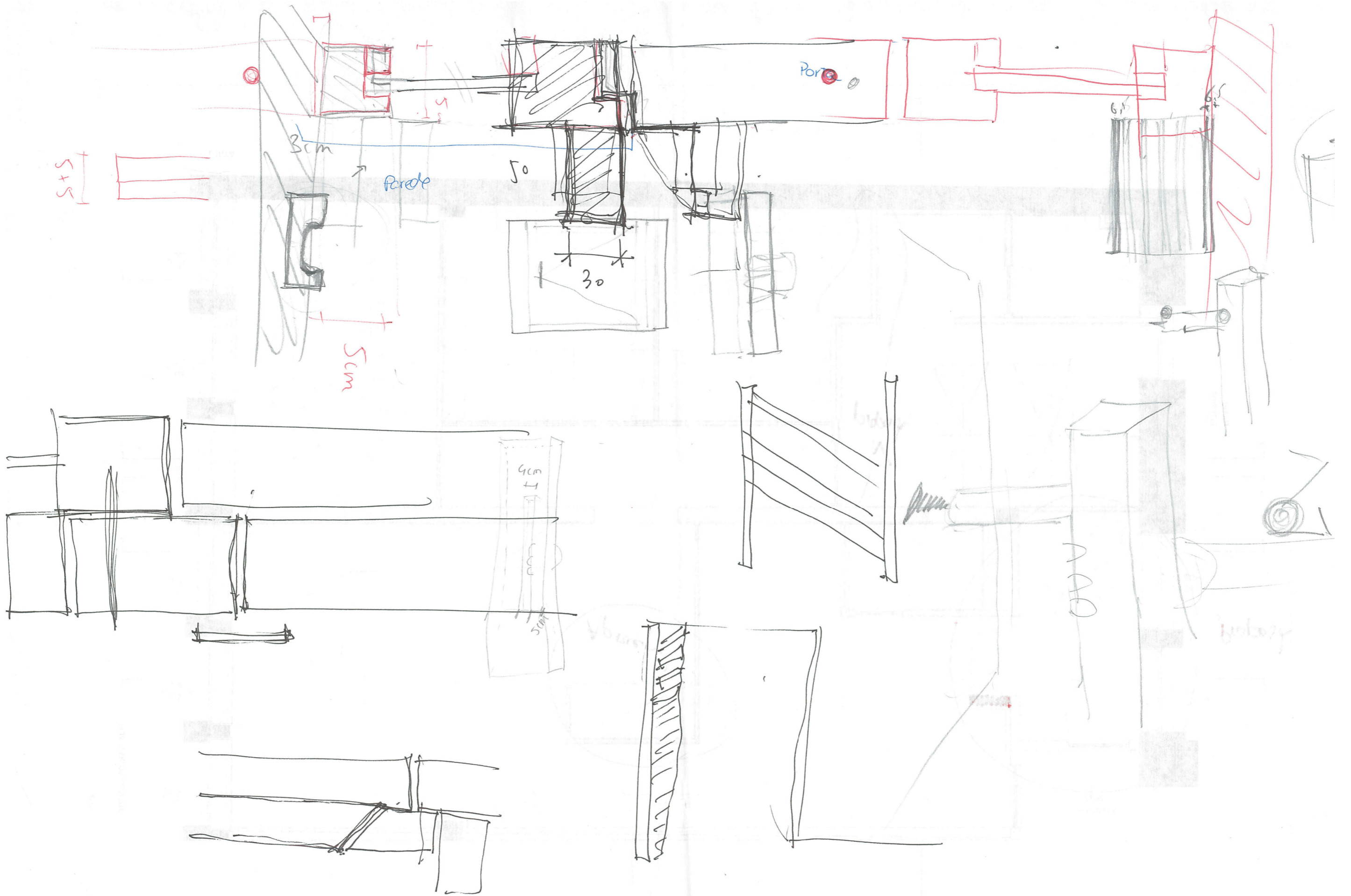


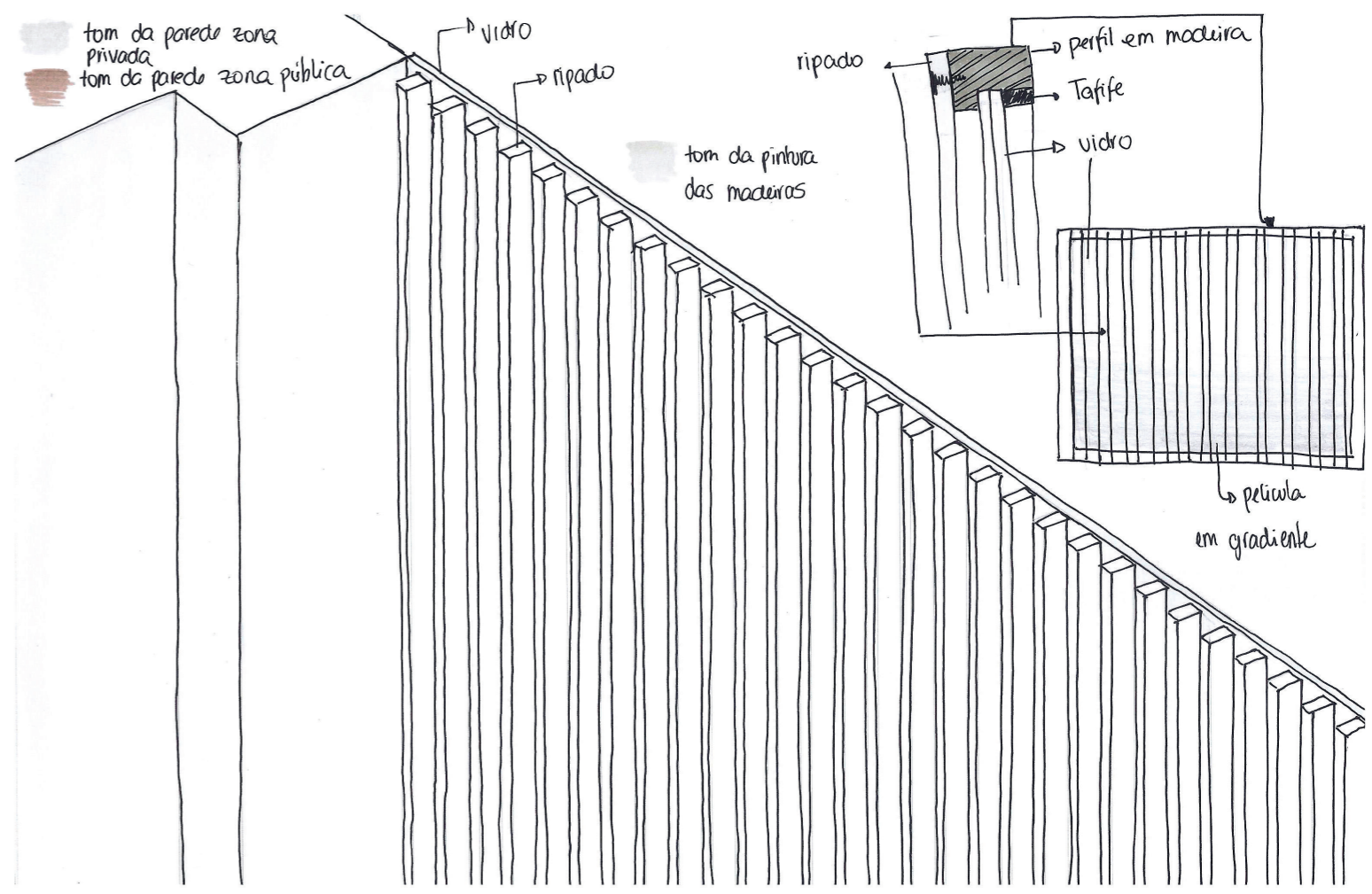
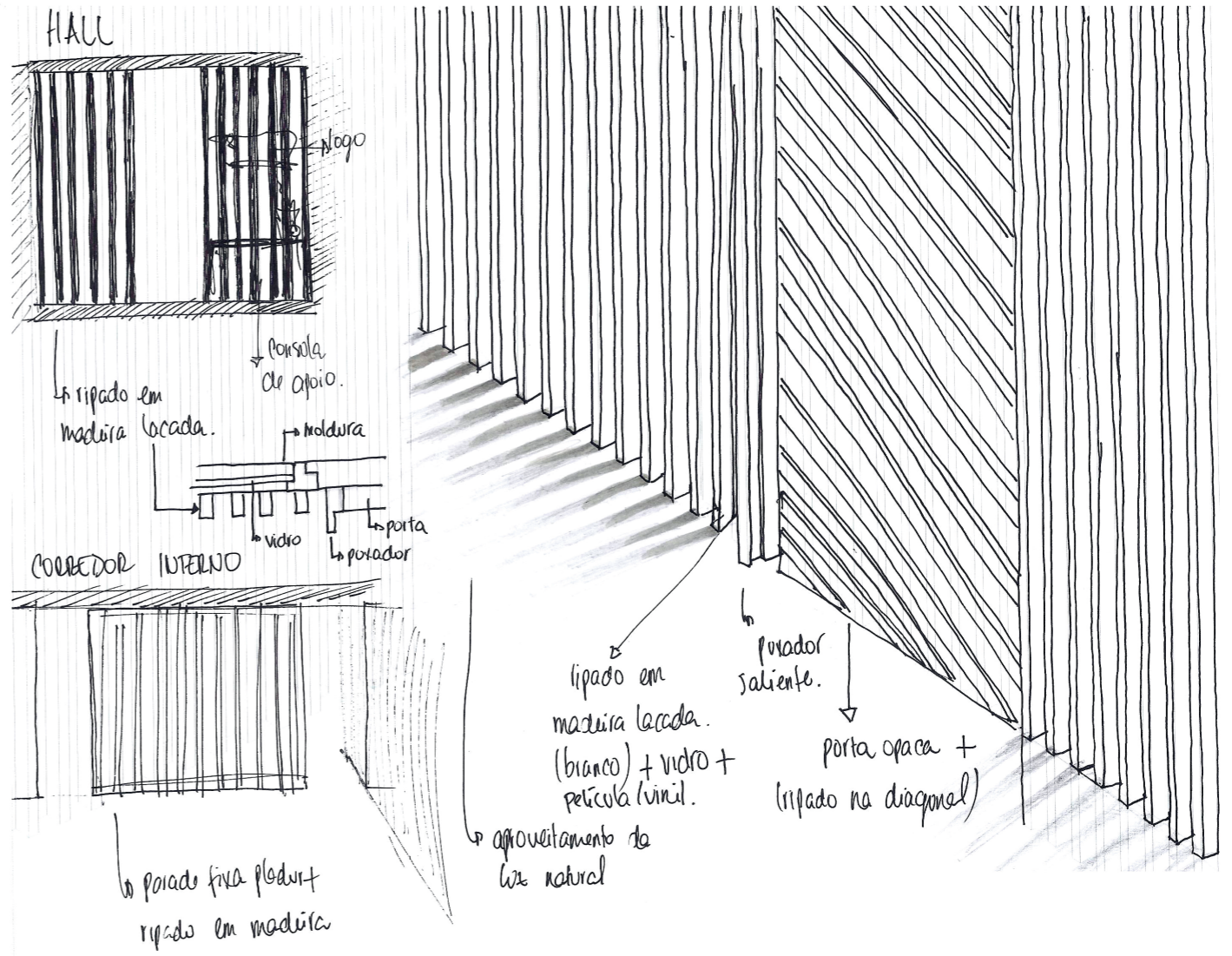
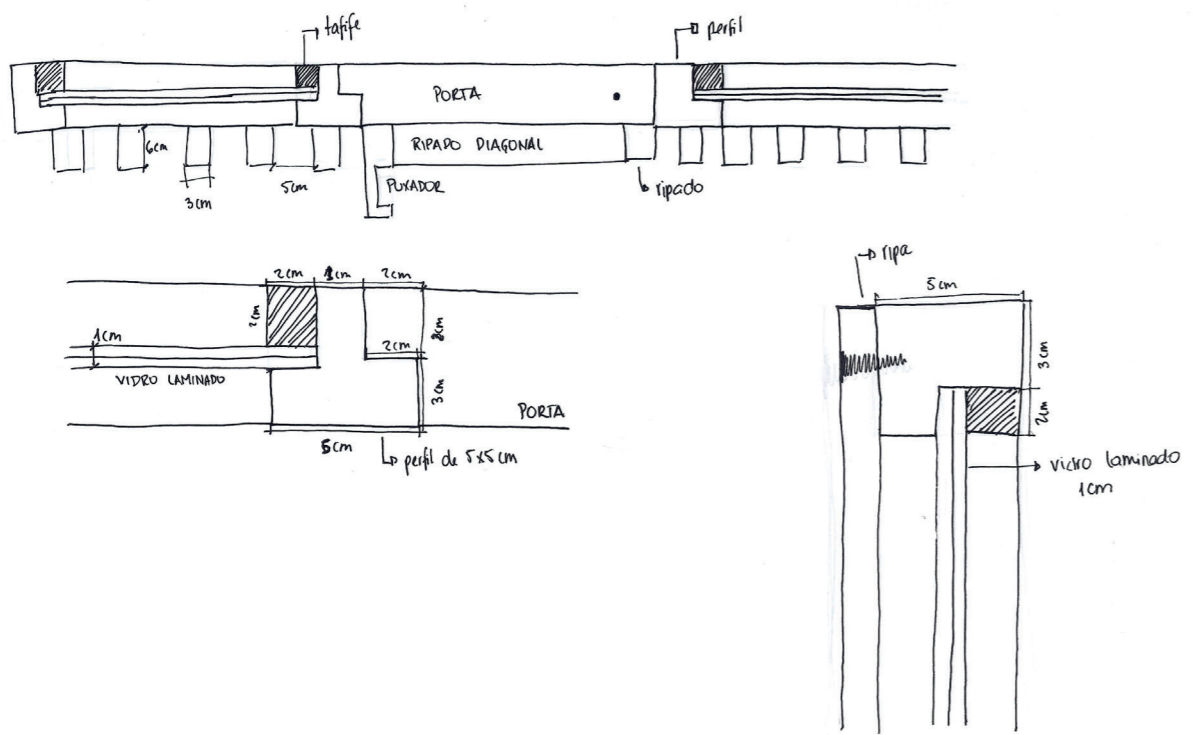
Fazer levantamento dos interruptores.

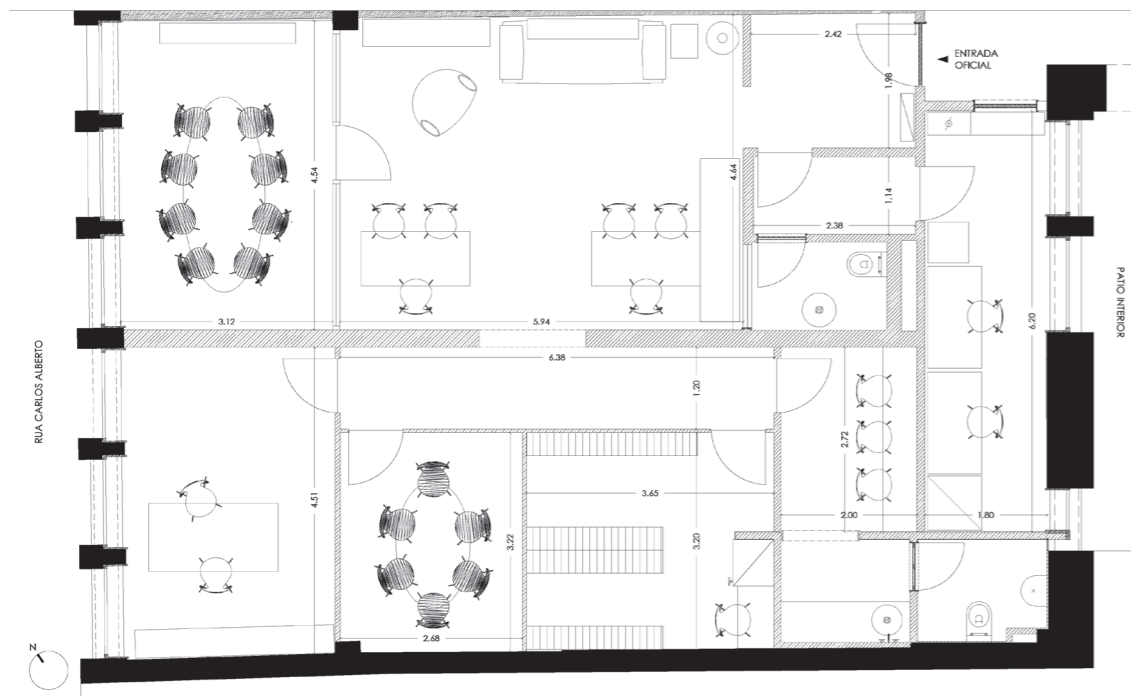
- i + espaço park



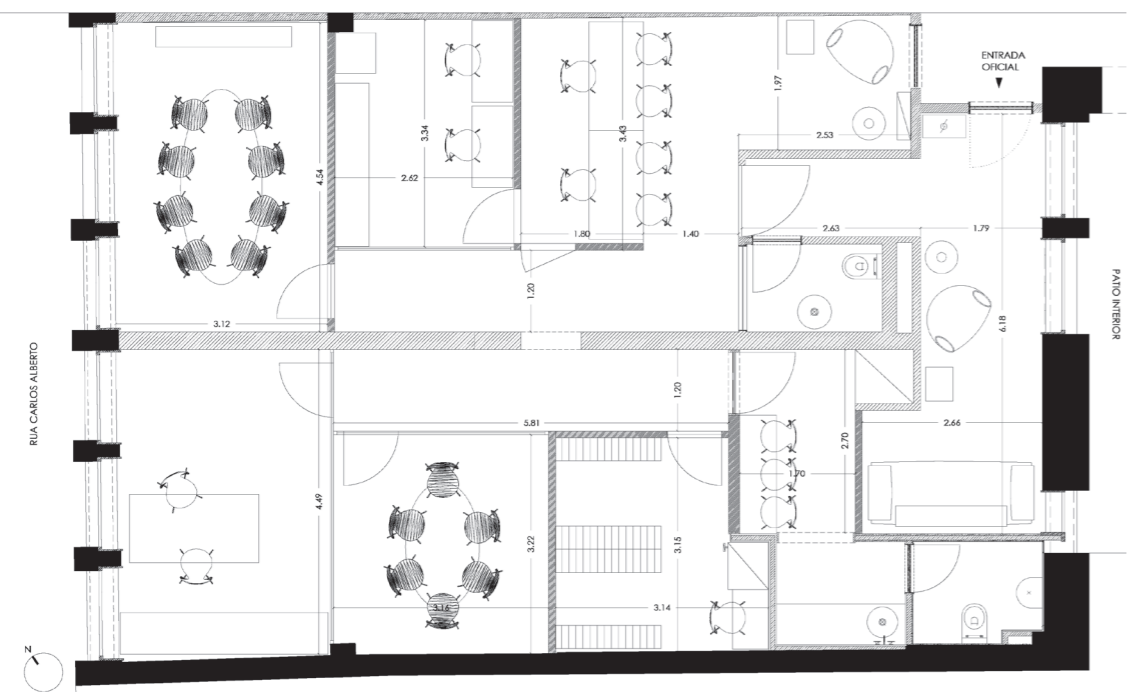
50. Esquços de estudo.







53. Estudo distributivo 1.



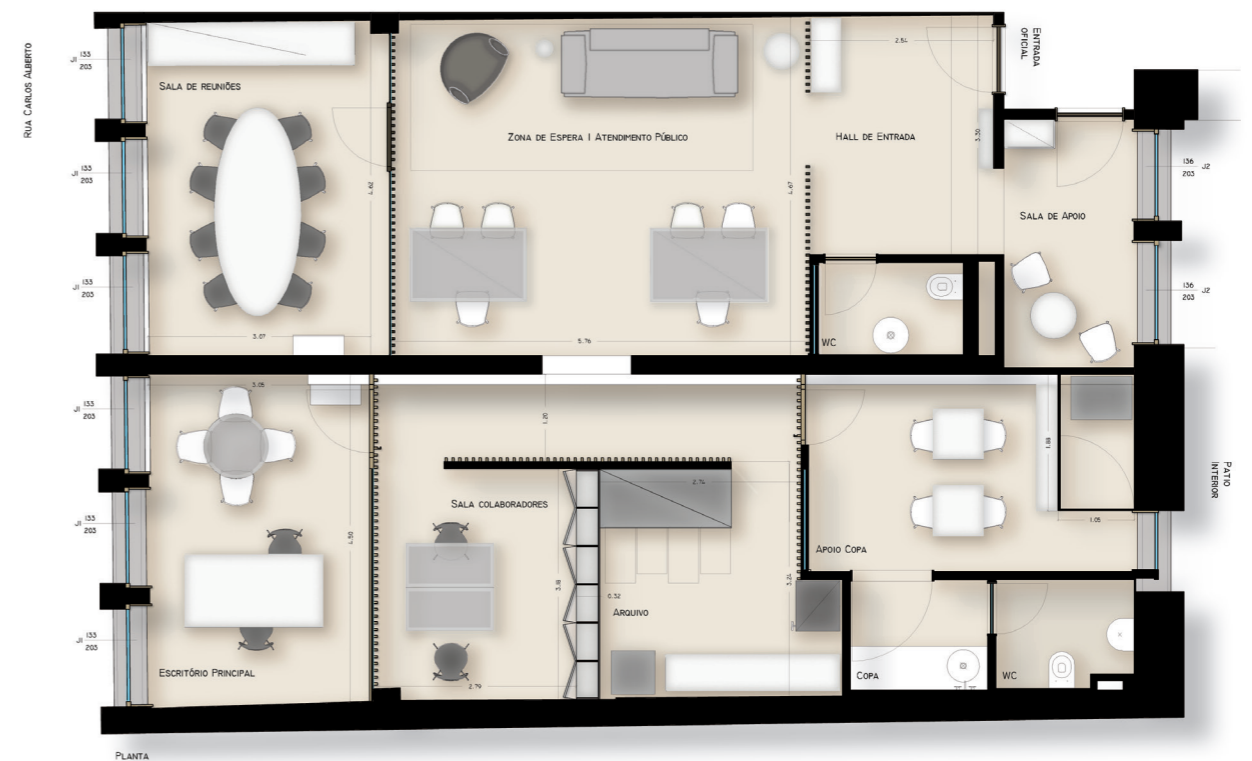
54. Estudo distributivo 2.

Apresentação ao cliente – a riqueza conquistada.

Passadas três semanas, e dentro do prazo estabelecido, fizemos a apresentação ao cliente da primeira proposta que compreendia uma planta ilustrada, com a distribuição do espaço, dois renders resultantes do recurso ao desenho computadorizado, especificamente do *software* 3dsMax, que nos permitiram, enquanto gabinete, estudar, de forma mais precisa, a potencialidade da luz no espaço, os materiais e as cores a utilizar e, simultaneamente, proporcionar ao cliente imagens que mostrassem as soluções e os ambientes do espaço público e privado, muito próximas do que seria o projeto já materializado, acompanhadas de uma respetiva proposta da decoração.

A proposta foi devidamente retificada, segundo o *feedback* do cliente, para, posteriormente, procedermos à realização dos desenhos finais, aqui já rigorosos e bem pormenorizados.

Segundo Bandeira (2011), parece ser neste sentido que avançam as intervenções contemporâneas; os projetos nascem de uma imagem e se materializam noutra que, deve necessariamente ser apelativa. Assim, podemos afirmar que em alguns casos "A realidade parece estar a tentar imitar a simulação e, neste sentido, poderemos dizer que a forma já não segue a função, a forma segue a representação." (p.17)



55. Proposta distributiva final.



CARTÓRIO
NOTARIAL



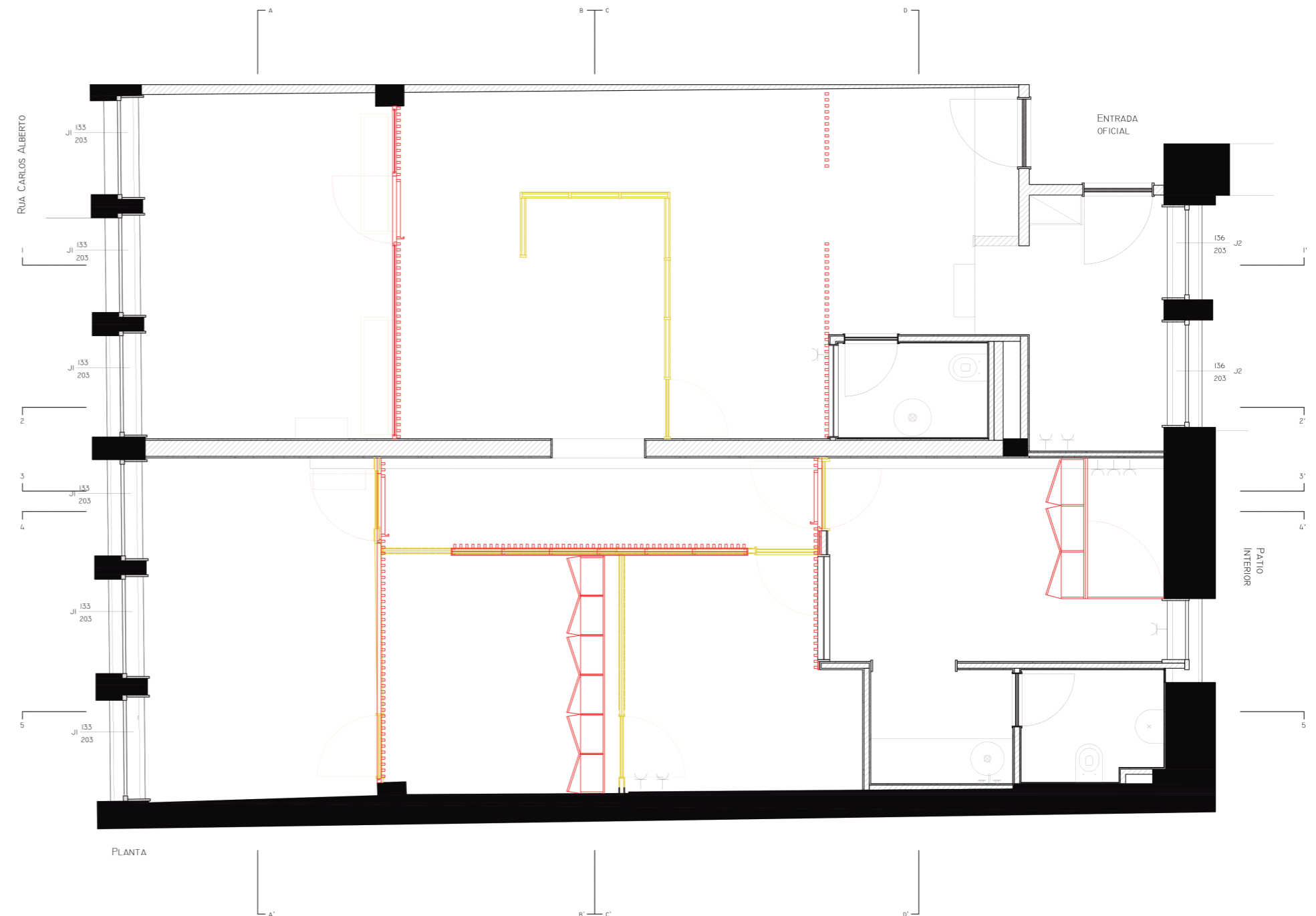
Projeto de execução - a materialização das ideias.

Nesta fase do desenvolvimento do projeto o desenho técnico rigoroso torna-se essencial pois, como vimos, permite fazer, num curto espaço de tempo, as operações necessárias para testar e alterar as nossas ideias assim como, comunicar de forma evidente e inequívoca as particularidades do projeto à equipa de empreitada encarregue da materialização da obra.

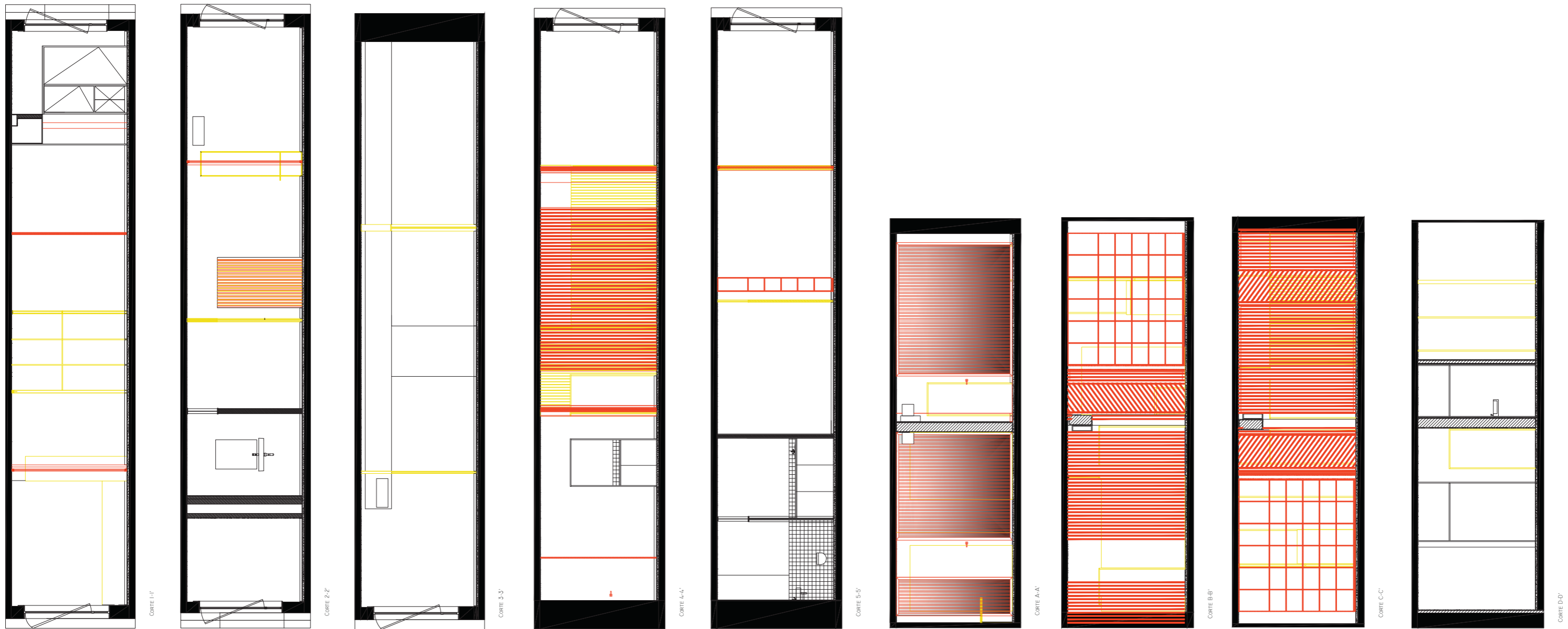
Vermelhos e amarelos.

Com a representação nos desenhos, dos vermelhos e amarelos, no que tocava ao aproveitamento da preexistência, torna-se conveniente manter o pavimento, a localização dos WC e da zona ou área da copa, assim como a parede que divide, longitudinalmente, o espaço a intervir.

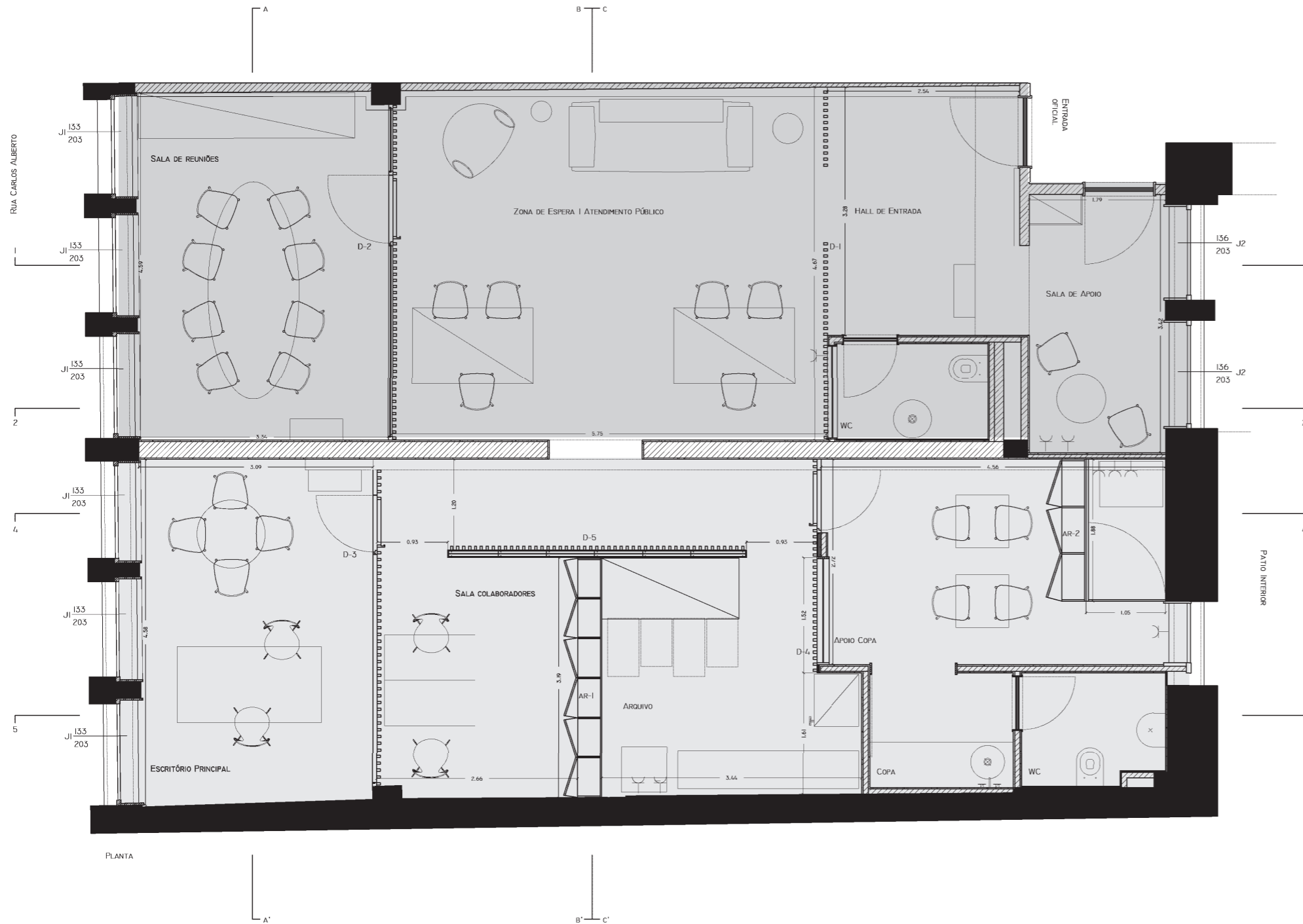
As divisórias existentes foram, assim, substituídas por um ripado em madeira laca-do em tom de branco; no caso das divisórias que delimitam a sala de reuniões e o escritório principal, acrescentam-se-lhes um vidro que veio a permitir a passagem de luz e o isolamento acústico. No que respeitava à privacidade, optámos pela aplicação de um vinil em *dégradé* nos vidros mencionados, para impossibilitar a visão alheia e favorecer a iluminação existente.



58. Vermelhos e amarelos - planta.



59. Vermelhos e amarelos - cortes.



Projeto.

A nova proposta de solução espacial, começou pela redefinição da porta de entrada, que conduz ao respetivo *hall*, agora definido por um ripado simples, fixo ao pavimento e ao teto. Por este, convidam-se/conduzem-se os usuários, de forma evidente, a passarem para a zona de atendimento ao público. Nesta zona de atendimento existem duas secretárias onde as colaboradoras recebem os clientes e uma área de espera, esta constituída por um sofá, uma mesa de apoio, um candeeiro de pé e uma poltrona, que fazem parte do projeto de decoração a executar posteriormente.

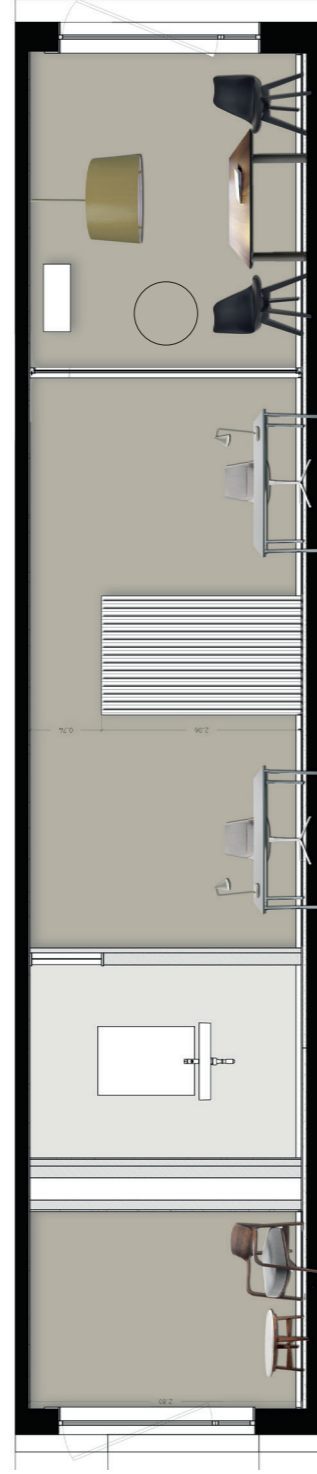
No mesmo espaço temos uma segunda divisória, que separa a sala de reuniões do resto do espaço. Nesta divisória destaca-se, pela profundidade, uma ripa que corresponde ao puxador da porta, que, por sua vez, surge como o único elemento opaco, na disposição diagonal do ripado. Esta área agrupa as zonas consideradas públicas do cartório, caracterizadas por uma cor *taupe* acinzentada, embora num tom algo mais escuro.

Igualmente, a zona privada é distinguida pela cor; neste caso, um tom de branco que coincide com a cor das ripas utilizadas. Neste local foi necessária a criação de uma parede em *pladur*, revestida com o ripado em madeira, que tinha como fim definir bem as entradas para uma sala de trabalho e para a zona do arquivo, que se encontram separadas entre si apenas por um armário desenhado à medida.

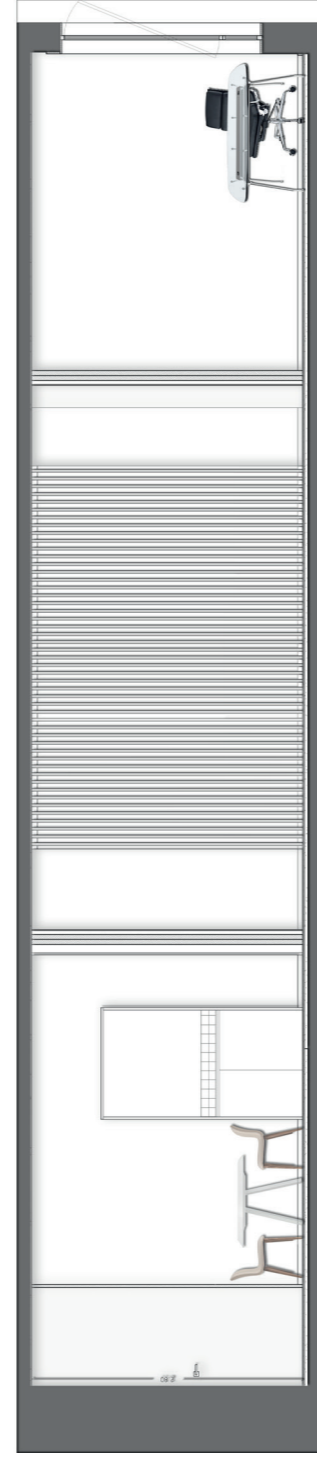
Existe ainda, nesta área privada, uma divisória a partir da qual se acede ao escritório principal do cartório. Do lado oposto, encontra-se a porta de acesso à zona da copa que foi pensada, em projeto, como um espaço amplo, onde poderiam ser feitas algumas refeições. Esta acabou por não vir a ser concretizada nesta fase, dadas as prioridades e o orçamento aprovado pelo cliente.



CORTE 1-1'



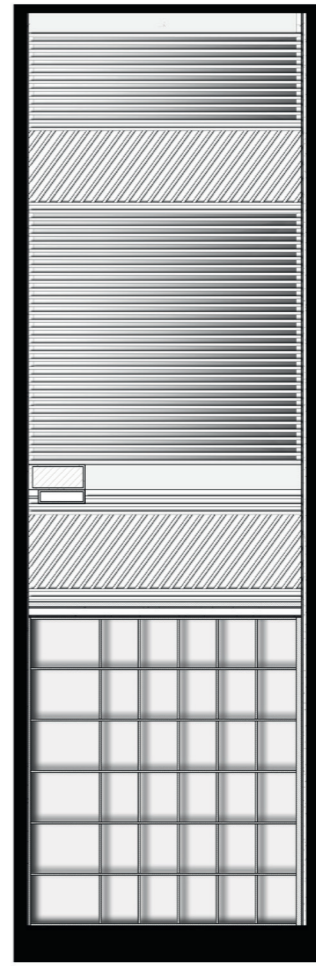
CORTE 2-2'



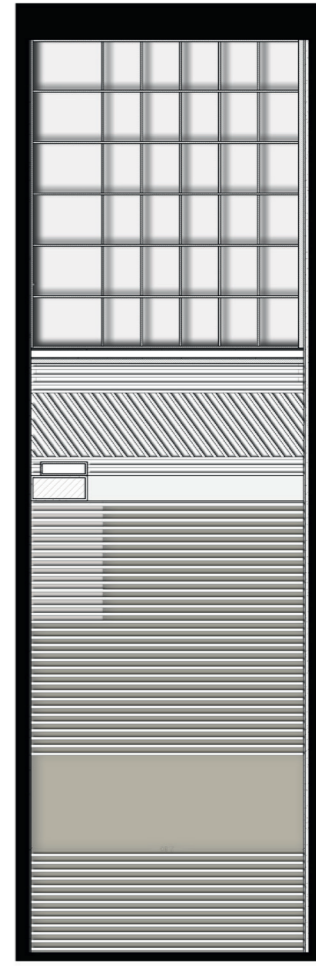
CORTE 4-4'



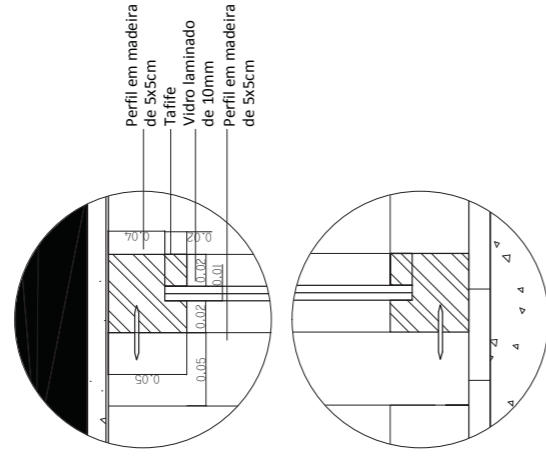
CORTE A-A'

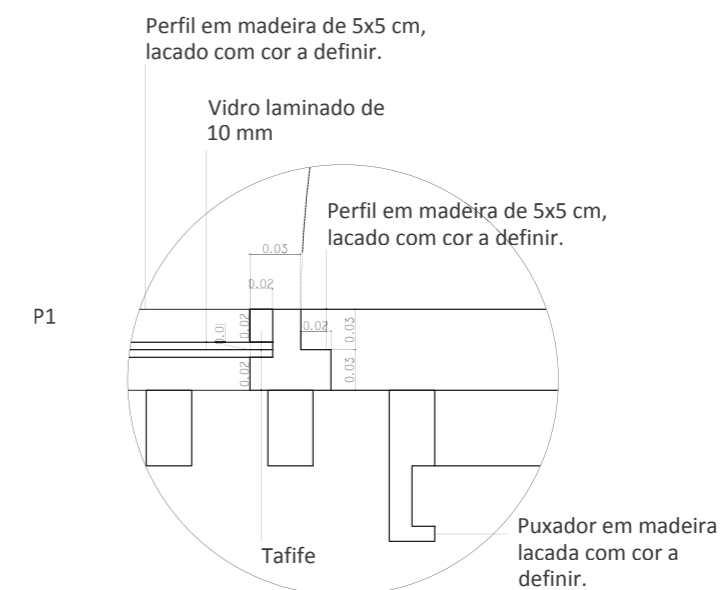
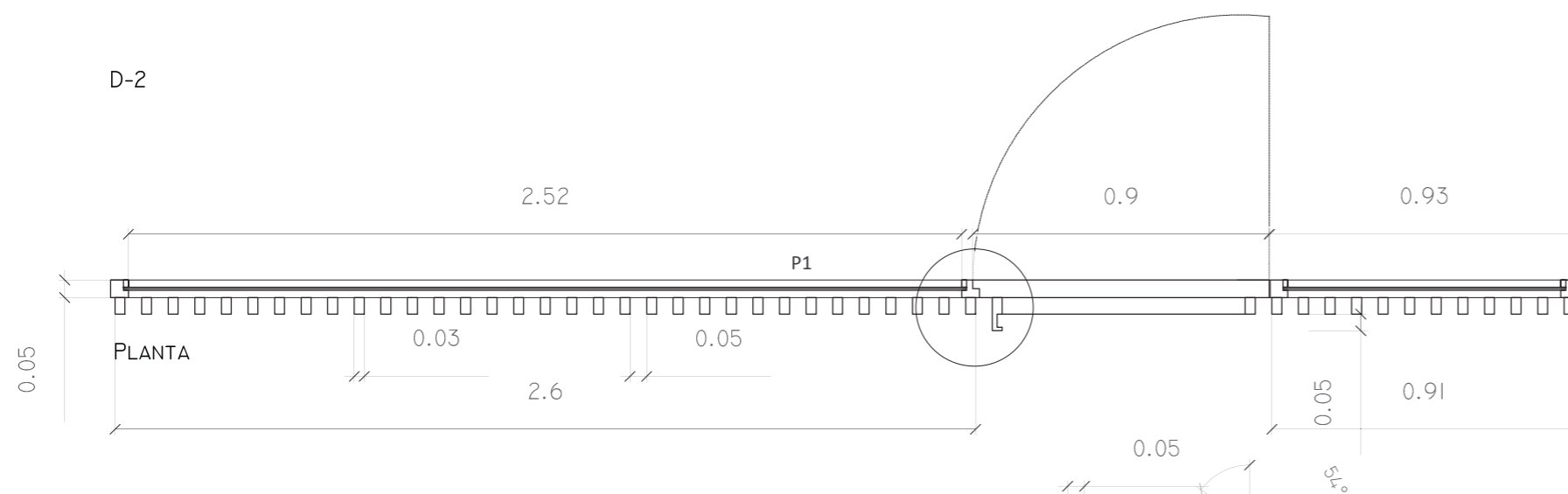


CORTE B-B'



CORTE C-C'





A configuração de todas as divisórias foi estudada ao pormenor, conjuntamente com os fabricantes, no sentido de otimizar sua funcionalidade. O desenho técnico foi fundamental para determinar a estereotomia do ripado, garantindo a abertura das portas e a privacidade pretendida. Após muitos testes, estipulamos que cada peça teria 3 cm da largura por 5cm de profundidade e que estariam separadas, entre si, por 5cm.

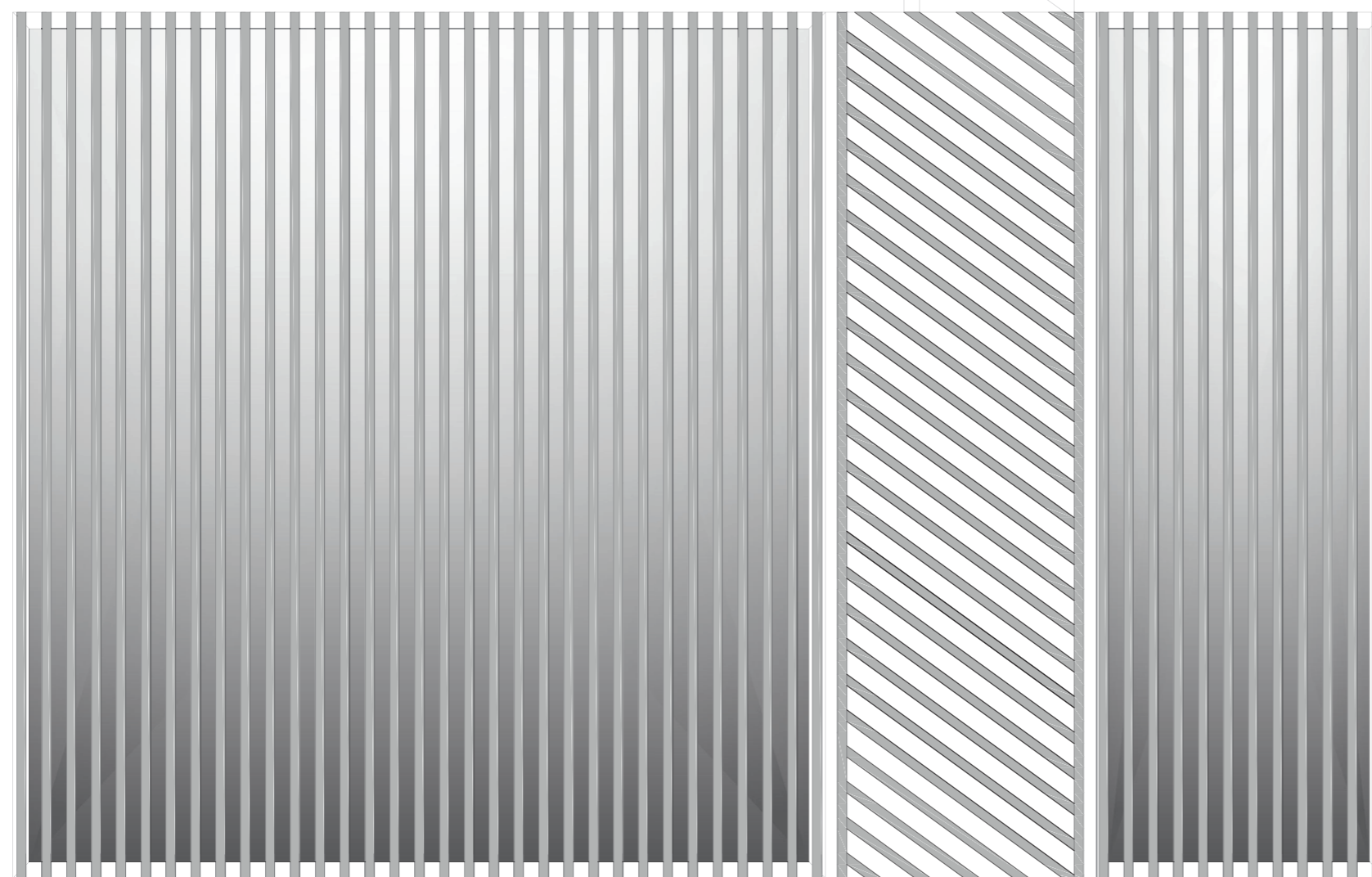
No que diz respeito às divisórias 1 e 2, o puxador das portas, visto de frente, tem a mesma linguagem mas, no entanto, foi projetado de forma ergonómica para a sua função, diferenciando-se do resto das ripas pela sua profundidade de 10cm. As portas assumem-se opacas e com o ripado na diagonal, cujo sistema de abertura é possível pela utilização de dobradiças pivot, sendo que a fechadura contém ímãs que garantem o sentido da abertura da mesma.

O corte 2-2' mostra o pormenor construtivo da divisória correspondente à sala de reuniões, e que se aplica, também, à sala do escritório principal. Este corte consiste numa moldura à volta do vão, com um perfil de 5x5 cm, e foi desenhado de forma a que se possa encaixar um vidro laminado com 1cm de espessura, junto com um tafife, que permita a sua remoção em caso de danificação, evitando-se, assim, afetar o resto da estrutura à qual se prendem, na parte superior e inferior o ripado com as medidas já aqui apontadas.

A divisória 5 corresponde a uma parede em *pladur*, com 10 cm de espessura e 3,95 m de comprimento; nesta, o rodapé de 5 cm foi repetido na parte superior, respeitando, assim, o sistema de fixação definido para as ripas. No projeto inicial, a porta de acesso à zona de apoio da copa corresponde, de igual forma, a esta linguagem, mas, dadas as condicionantes do orçamento, esta não foi executada, pelo que se procedeu à sua pintura no mesmo tom das paredes e dos rodapés.

O desenvolvimento deste estudo foi determinante no momento de pedir orçamentos aos fornecedores e no alinhamento das propostas apresentadas para, posteriormente, se adjudicar o trabalho e acompanhar a produção do mobiliário e das divisórias até à sua montagem na obra. Finalmente, foi apresentado o orçamento ao cliente para a sua aprovação.

Todo este processo veio, como seria de esperar, complementar a minha formação académica, uma vez que, no âmbito laboral, o designer assume a responsabilidade e os riscos de todas as suas escolhas projetuais.



ALÇADO FRONTAL



63. Projeto - Paleta de cores.

A cor

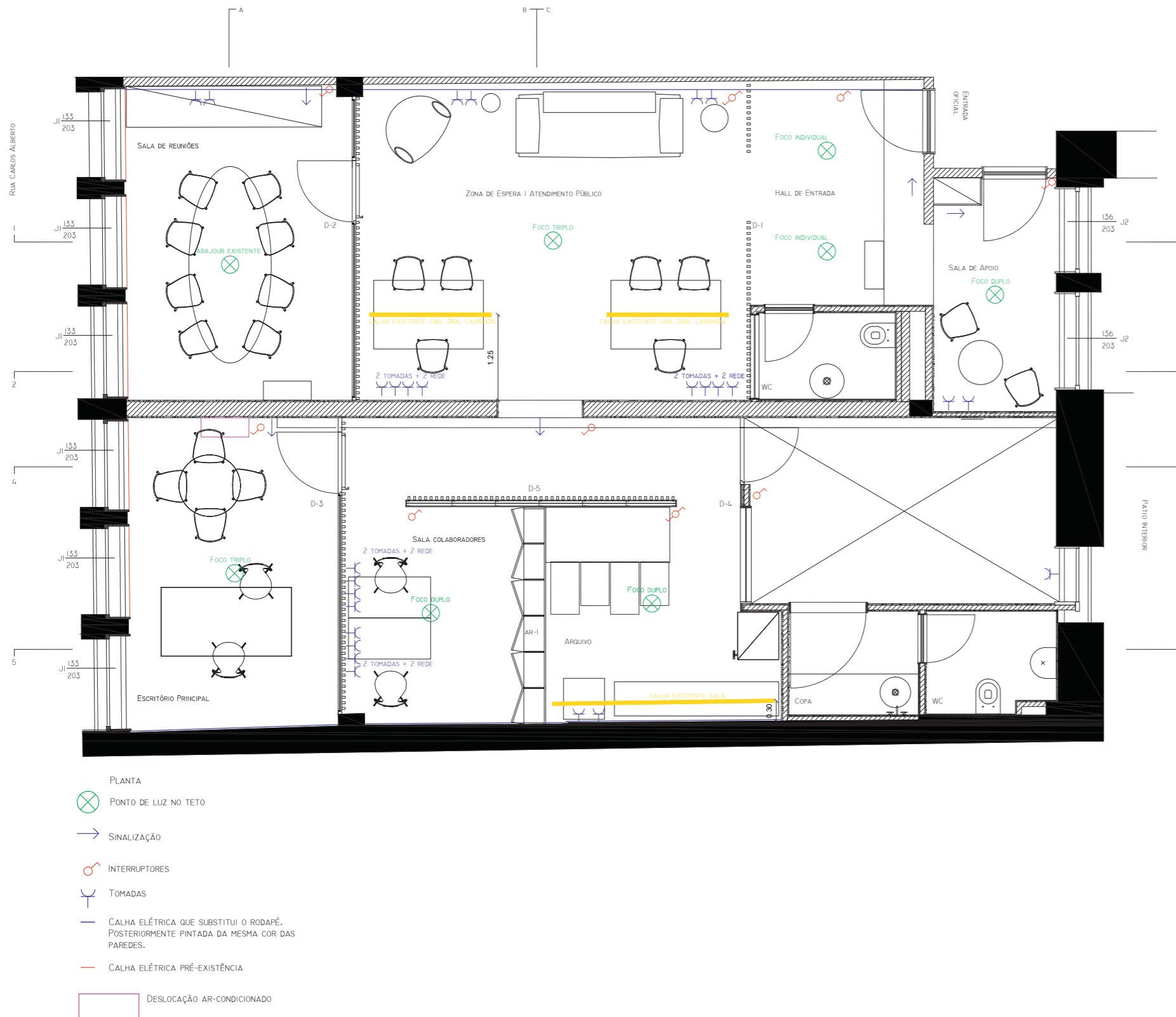
Estudar bem o perfil do cliente, à priori, ajuda-nos a perceber para quem estamos a projetar e o que é que realmente é importante para ele. Compreender a marca sobre a qual nos vamos debruçar, neste caso, os valores do Cartório Notarial, ajuda-nos a dar um significado claro e um melhor propósito ao projeto. Este exercício torna-se essencial para perceber o quê, o porquê e o como de uma atitude projetual. Todos os elementos descritos anteriormente, foram projetados, simultaneamente, para conferir funcionalidade ao espaço em questão e para lhe outorgar um carácter comunicativo que pudesse transmitir a imagem que o nosso cliente pretendia refletir de si próprio, da sua marca, mas também, para acrescentar valor à experiência do espaço pelos seus usufruidores.

Neste sentido, o domínio da cor permite aos profissionais desta área, a sua utilização com alguma habilidade e sucesso. Ao longo dos anos, o estudo da cor aplicada aos interiores tornou-se um fator importante a considerar pois, através da escolha cromática, conseguimos persuadir o estado de ânimo dos indivíduos que aí se movimentam, a atitude das pessoas em determinado ambiente e a percepção do próprio espaço, que pode alterar-se mediante a sua funcionalidade. "Colour can also be fun. It can lift the spirits, stimulate the sense and imbue a sense of serenity." (Baty, 2017, p. 20)

A utilização adequada da cor pode ter um efeito direto na saúde e na segurança das pessoas, assim como, na atmosfera do espaço de trabalho. Neste sentido, Baty defende que o conhecimento da linguagem e das associações históricas atribuídas às cores, assim como, o seu efeito físico e psicológico nas pessoas, é uma habilidade que ultrapassa a sensibilidade estética e que é essencial para os designers de interiores. Assim, no seu livro "*The Anatomy of Colour*" refere um estudo realizado pelos arquitetos Davis Medd e Oliver Cox, o *Archrome*, que assinala, entre outras coisas, a necessidade de criar espaços de trabalho leves, limpos e alegres, e da possibilidade de conseguir esta atmosfera através das tintas e das cores.

Assim, a escolha cromática para as paredes, para os tetos e para as madeiras da zona pública deste projeto (*taupe* acinzentado), confere ao ambiente um carácter acolhedor mas, ao mesmo tempo, confere-lhe elegância, solidez, poder, modernidade, formalidade e profissionalismo. Simultaneamente, aliada à iluminação artificial, a escolha cromática pode possibilitar melhores condições de trabalho. A cor mais clara, escolhida para uniformizar o ripado para as paredes e para os tetos da zona privada, atribui ao espaço particularidades de transparência, de perfeição e de neutralidade, e contribui para a criação de um ambiente de trabalho mais agradável e mais eficiente.

Faz parte do método de trabalho do design factory*, a produção prévia de amostras, neste caso, de madeira lacada nos tons definidos, para perceber o comportamento da cor no espaço. Mesmo neste ponto, não muito afastado da metodologia aprendida na ESAD, compreendo melhor o significado da palavra autoria, que para além de se referir ao trabalho ou à produção feita por uma pessoa, traz consigo o compromisso e a incumbência das suas escolhas.



64. Projeto - Planta de iluminação e eletricidade.

Acompanhamento da obra.

Esta fase de acompanhamento de obra foi, sem dúvida, a mais diferente, no que diz respeito à minha experiência, mas também, talvez a mais gratificante de todo este projeto. Tive a oportunidade de ver e de acompanhar a materialização das nossas ideias; de gerir o tempo da obra e de coordenar as tarefas a executar, assim como, posteriormente, tive a oportunidade de avaliar o resultado do projeto, agora baseado na satisfação do cliente e de todos os outros usufruidores do espaço intervencionado.

O tempo estabelecido pelo cliente, para execução da obra, foi de duas semanas, sendo que a maior parte do trabalho foi desenvolvido durante os primeiros quatro dias, evitando interferir, ao máximo, com o horário de funcionamento do Cartório Notarial.

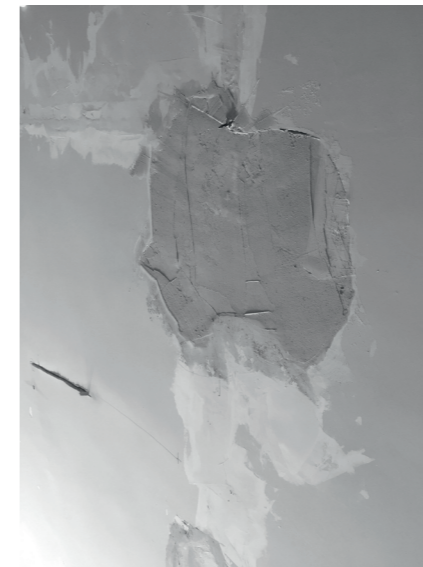
É prática habitual do design factory* fazer uma visita ao local, um dia antes do início da obra, com a equipa de empreitada, para definir claramente os objetivos a atingir e melhor coordenar o trabalho, no sentido de garantir o cumprimento do *timing* estipulado previamente com o cliente.

Eletricidade e iluminação artificial.

Para a execução desta fase, foi necessário fazer com o responsável da parte elétrica, o percurso que o cliente iria efetuar ao entrar no Cartório, para ligar e desligar as luzes, com o intuito de retificar e, se necessário, remarcar o posicionamento dos pontos de luz e dos respetivos interruptores, assim como a localização das tomadas necessárias. Deste modo, assinalaram-se os roços no teto e nas paredes para a passagem da cablagem que possibilitaria o funcionamento de todos os elementos antes referidos. A otimização do tempo, para a conclusão da obra fez com que, em alguns casos, o rodapé fosse substituído, por uma calha elétrica com a mesma altura a qual, posteriormente, foi pintada com a cor definida para as madeiras. No que respeita à luz artificial, decidimos uniformizar a temperatura da cor para 3000 kelvins adaptando, à nova proposta, um perfil de alumínio com o seu respetivo difusor e o *abajour* existente na sala de reuniões. Para os restantes espaços propusemos focos direcionáveis e candeeiros de mesa, para apoio às secretárias na zona de trabalho e na receção dos clientes. No corredor da zona privada mantivemos a iluminação indireta da preexistência.

No primeiro dia da obra, o objetivo principal era a abertura dos roços no teto e nas paredes correspondentes ao projeto de eletricidade. Depois, procedeu-se à selagem dos mesmos e à reparação de imperfeições existentes, para avançar com a pintura. Durante este processo, apercebemo-nos de que o teto existente na zona privada estava podre e não aceitava bem as argamassas aplicadas, pelo que teve de se orçar um teto falso, em *pladur*, que resolveria o problema de forma eficiente e rápida. Apresentámos o novo problema e a solução respetiva ao cliente, esclarecendo-o dos custos que iria incorrer.

65. Fotografias da obra.

**Pintura de madeiras, paredes e tetos.**

Uma vez validado o orçamento, no segundo dia de obra procedeu-se à reparação do teto e, posteriormente, à construção da parede em *pladur* na mesma zona.

Deram-se os primários nas paredes e nos tetos, e aplicaram-se as tintas correspondentes. Simultaneamente, as madeiras começaram a ser pintadas.

No terceiro dia, foi dada a última demão de tinta nas madeiras e iniciou-se a instalação do móvel que divide a sala de trabalho da sala do arquivo. Nesse mesmo dia, foi, também, revestida a parede em *pladur* com o ripado.

Montagem das divisórias e instalação das luminárias.

Na fase seguinte, iniciou-se a montagem das divisórias. No caso da divisória que corresponde ao *hall* de entrada, o processo de fixação foi feito diretamente no teto e no pavimento. As divisórias que correspondem à sala de reuniões e ao escritório principal foram montadas segundo o pormenor construtivo apresentado. Assim, procedeu-se à fixação de um aro à volta do vão, com a estrutura necessária para suportar o vidro, juntamente com as respetivas portas e fechaduras. Após a secagem desta peça, foi colocado o ripado, segundo a estereotomia definida para cada divisória.

Por fim, foram colocados os vinis, para garantir a privacidade do escritório principal e da sala de reuniões. Ao mesmo tempo, ocorreu a instalação das luminárias correspondentes a cada espaço. Finalmente, e por questões de logística e de eficiência operacional, foi realizada a reparação do pavimento que coincidia com as antigas divisórias, completando, assim, a total materialização da obra.



Acompanhamento do projeto de decoração.

Concluída a fase inicial, e a reformulação do espaço, em que ainda foram afinados alguns detalhes, e colocado o mobiliário da preexistência no sítio considerado pelo novo projeto, começou-se o acompanhamento da proposta de decoração. Após a adjudicação do orçamento, estipulou-se que este seria feito de forma progressiva.

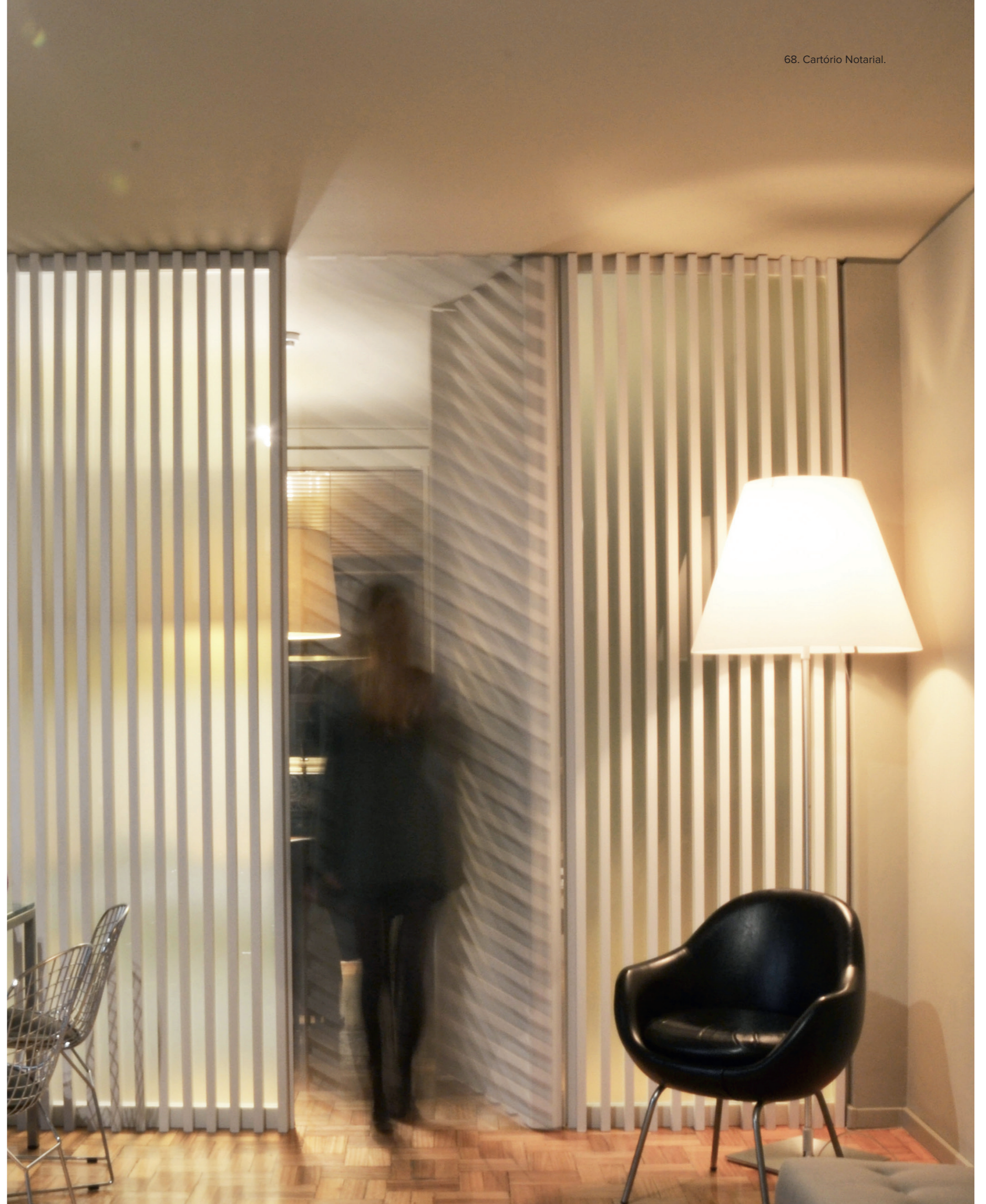
Assim, foi recuperado e reutilizado o *abajour* da sala de reuniões, revestindo-o com um tecido neutro, em tons de bege, que se adaptasse melhor ao novo espaço. Igualmente foram recuperadas umas poltronas aí existentes em pele, através de um estofado e tecido em tons de cinza, que definem a zona de estar da sala de espera. Os apontamentos de cor foram dados com os tecidos das almofadas que existem nesta área. Posteriormente, desenhamos um apainelado em tecido que reveste a parede desta mesma zona e sugerimos a aquisição de novas cadeiras, para a área de receção e atendimento dos clientes.

Avaliação do projeto.

Como referimos, o acompanhamento do projeto de decoração foi algo contínuo. Este facto permitiu-nos voltar ao local, após algum tempo de funcionamento e avaliar, em primeiro lugar e num sentido autocrítico, os pontos fortes e os pontos fracos do mesmo, assim como, a estratégia definida para o seu desenvolvimento e para a sua execução. Por outro lado, possibilitou a apreciação do comportamento dos materiais e a praticabilidade das ideias agora materializadas, as quais obedeceram tanto a princípios plásticos como estéticos. Por fim, podemos aferir da adequação das nossas escolhas relativamente à experiência dos usufruidores no espaço, e que deveriam sempre coincidir com as premissas definidas pelo cliente.

Caberá ao tempo questionar a intemporalidade do projeto, a influência do contributo desta intervenção neste local e a influência que virá a ter na memória das pessoas que dele usufruem.







68. Cartório Notarial - Divisória da sala de reuniões.



69. Cartório Notarial - Pormenor do puxador.



70. Cartório Notarial - Sala de reuniões.







Conclusões

Após a análise do processo mental que envolve a criação de um projeto de design de interiores, extrapolada para o contexto de estágio, exposto neste relatório através do projeto para os escritórios do Cartório Notarial na baixa da cidade do Porto, posso concluir os seguintes aspetos:

Em primeiro lugar, o verdadeiro elemento determinante no desenvolvimento de uma proposta é a consciência da influência que têm o conhecimento e a experiência armazenados na nossa memória, na imaginação criativa que dá origem aos projetos. Isto leva-nos a deduzir que, quanto maior e diversificado for o conteúdo que armazenamos na nossa memória, de forma consciente e inconsciente, maior será a capacidade de encontrar a melhor solução para determinados problemas. Cabe destacar que é apenas sob uma intensa concentração e trabalho que esses recursos conscientes e inconscientes poderão ser ativados tornando-se assim operativos no projeto.

Em segundo lugar, a valorização do desenho à mão levantada, como um método de aprendizagem consciente e como uma ferramenta que nos ajuda a pensar, a raciocinar sobre as nossas ideias e, simultaneamente, a exteriorizá-las. É o desenho manual e a sua prática regular e constante que permite igualmente o acesso aos processos da memória inconsciente. Do mesmo modo, destaco a importância do desenho computadorizado, que permite o desenvolvimento do projeto de execução, assim como a modelação do espaço em 3D, que possibilita o estudo e avaliação, ainda na fase de desenvolvimento, dos volumes, das formas, do comportamento da escolha cromática, da luz natural e artificial. Permite ainda a visualização do que será o projeto materializado, constituindo uma ferramenta promocional importante, tanto para o design factory*, como para a RAR Imobiliária.

Fica conferido também que a informação sem ação não é conhecimento. A sistematização do processo mental inerente à metodologia projetual propiciou o entendimento de algumas tarefas consideradas intuitivas no processo criativo, tal como a importância de uma cultura visual operativa que apura os possíveis talentos. Quer isto dizer que, sem uma prática orientada e deliberada não nos conseguiremos aproximar da materialização das nossas ideias. Neste sentido, qualquer pessoa que tenha curiosidade ou interesse real, se se reger por estas premissas, conseguirá melhorar significativamente os seus resultados.

No entanto, não existirá, ainda, um método ideal para o desenvolvimento dos projetos. A sistematização do processo criativo no design de interiores, veio trazer à consciência aquilo que se considerava implícito. Neste sentido, possibilitou-me o desenvolvimento da capacidade de análise e de sistematização das ideias para a definição de um processo de projeto adequado. Este processo desenvolve-se num território que inclui a relação delicada entre o trabalho intenso e sistemático e o talento natural, alimentado por uma curiosidade orientada. Podemos assim dizer que, as ideias passam do pensamento à materialização através de uma curiosidade desenvolvida de forma metódica.

Por fim, a sistematização do processo criativo, permitiu a aproximação a um método de projeto que constitui um paradoxo com o suplício de Tântalo. Na mitologia grega, Tântalo estava condenado à insatisfação, uma vez que os objetos do seu desejo, mesmo estando próximos, se afastavam quando tentava alcançá-los. No caso do processo de projeto, trata-se de uma insatisfação voluntária. A pesquisa da solução, nunca estará terminada em absoluto, uma vez que é simultaneamente a insatisfação e a curiosidade que a impulsionam.

É muitas vezes angustiante ter que dar por terminado o desenvolvimento de um projeto, motivado naturalmente por questões circunstanciais e pragmáticas a que temos que dar resposta. O nosso desejo é continuar a busca, e mais do que apenas a solução, procuramos melhorar o processo da procura da solução que, como vimos, depende da relação entre o investimento na nossa *riqueza que se constrói*, o trabalho e a intensa concentração. Assim a cultura de projeto pertence às pessoas extremamente curiosas.



Referências de imagens.

1. Clipgoo, (2016). Salvador Dalí. [Fotografia]. Retirado a 11 de Janeiro de 2018 de: <http://clipgoo.com/ja/213351172/surrealist-elephants-young/213351/>
2. Ilustração da autora, Esquema metodológico do df*.
3. design factory*, Distribuição das ilustrações.
4. design factory*, Render de estudo.
5. Fotografia da autora, maquete em escala real.
6. Fotografia da autora, maquete em escala real.
7. Fotografia da autora, Fotografia da maquete e da materialização da estante.
8. design factory*, Desenho técnico da estante escultórica.
9. Fotografia do cliente, Apartamento destinado à alojamento local.
10. design factory*, Esquízo de estudo da planta.
11. design factory*, Estudo de materiais, ambientes e mobiliário.
12. Fotografia da autora, Exercício desenvolvido numa reunião de equipa.
13. Fotografia da autora, Revistas do df*.
14. No Film School, (2017). Pablo Picasso. [Fotografia]. Retirado a 11 de Janeiro de 2018 de: <https://nofilmschool.com/2017/08/what-picasso-can-teach-us-about-being-filmmakers>
- 15| 16 | 17 | 18. Ursprung, P., Lopes, D., Bandeira P. (2011). Eduardo Souto de Moura Atlas de Parede Imagens de Método. Porto: Dafne Editora.
19. Blueflower, Achille Castiglioni. [Fotografia]. Retirado a 11 de Janeiro de 2018 de: <https://www.blueflower.la/be-inspired/to-the-roots-of-modern-design-in-milan.html>
20. Tarekos da Tucha, (2013). Cabo Espichel. Sesimbra. [Fotografia]. Retirado a 4 de Janeiro de 2018 de: <http://tarekosdatucha.blogspot.pt/2013/06/cabo-espichel-cape-espichel-cap-espichel.html>
21. Rostos, (2014). Escola Superior de Educação de Setúbal. [Fotografia]. Retirado a 4 de Janeiro de 2018 de: <https://www.rostos.pt/inicio2.asp?cronica=7000115>
22. PICSSR, Bonjour Tristesse Berlim. [Fotografia]. Retirado a 11 de Janeiro de 2018 de: <http://picssr.com/photos/jmtp/interesting?nsid=19126774@N00>
23. Collage Vallente, A equilibrista. [Fotografia]. Retirado a 11 de Janeiro de 2018 de: <http://cargocollective.com/collagevallente>
- 24| 25 | 26. Faria, E. (2014). Imaginar o real. Lisboa: Caleidoscópio.
27. The Tweed Pig. (2010). Le Corbusier. [Fotografia]. Retirado a 16 de Janeiro de 2018 de: <http://www.thetweedpig.com/2017/05/architect-glasses.html>

- 28 | 29. Instituto de Arte Contemporânea (2002). Desenho projeto de desenho. Porto: Departamento de Artes Visuais.
30. Divisare. Esquízo do Museu Guggenheim Bilbao. [Fotografia]. Retirado a 16 de Janeiro de 2018 de: <https://divisare.com/journals/60>
31. McDermott, B. (2010). Museu Guggenheim Bilbao. [Fotografia]. Retirado a 16 de Janeiro de 2018 de: https://www.flickr.com/photos/brad_mcdermott/4951446104
32. Arch.Pasja. (2014). Esquízo do Centro Georges Pompidou Paris. [Fotografia]. Retirado a 16 de Janeiro de 2018 de: <https://archpasja.wordpress.com/2014/06/04/skice-renzo-piano/>
33. Galli, D. (2018). Centro Georges Pompidou Paris. [Fotografia]. Retirado a 16 de Janeiro de 2018 de: <http://davidegalliatelier.com/lavori/architettura/centre-de-pompidou-paris-richard-rogers-renzo-piano/>
34. RAR Imobiliária, Fotografia Stand SIL 2017.
35. Fotografia da autora, Cartório Notarial.
36. Google Eart. Praça de Carlos Alberto Porto. Retirado a 19 de Janeiro de 2018 de: https://earth.google.com/web/@41.1486773,-8.6155162,88.40651322a,772.02316656d,35y,0h,45t,0r/data=CloaWBJSiQweGQyNDY0ZTJhOWEwMmR-jOToweDFhODkxNzE1MDJjYTUxMDZK5SW2weTREA_1B68CQ7lcAqGFBY-cOnYSBkZSBDYXJsb3MgQWxiZXJ0bXgCIAEoAg
- 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42. Fotografia da autora, preexistência.
43. Architizer. (2017). Apartment in Bow Quarter, London. [Fotografia]. Retirado a 30 de Março de 2017 de: <https://architizer.com/projects/apartment-in-bow-quarter-london/>
- 44 | 47. Côté Maison. Rénovation appartement des années 70. [Fotografia]. Retirado a 30 de Março de 2017 de: <http://projets.cotemaison.fr/projet/2126#14698>
45. West Architecture. (2010). Therefore Offices. [Fotografia]. Retirado a 30 de Março de 2017 de: http://westarchitecture.co.uk/#!projects-all-therefore_offices
46. Archdaily. (2016). Haze, C&C Design. [Fotografia]. Retirado a 30 de Março de 2017 de: <https://www.archdaily.com/779727/haze-guangzhou-design-week-c-and-c-pavilion-c-and-c-design>
- 48 | 49 | 50 | 51 | 52. design factory*, Esquícios de estudo.
- 53 | 54. design factory*, Estudos distributivos.
55. design factory*, Proposta distributiva final.
56. design factory*, Render 1 – Zona pública do Cartório Notarial.
57. design factory*, Render 2 – Zona pública do Cartório Notarial.
- 58 | 59. design factory*, Vermelhos e amarelos do Cartório Notarial.

60. design factory*, Projeto – planta do Cartório Notarial.
61. design factory*, Projeto – cortes ilustrados do Cartório Notarial.
62. design factory*, Projeto – Divisória 2 do Cartório Notarial.
63. Tono + CO. (2018). Scarves and Pocket Squares. [Fotografia]. Retirado a 19 de Janeiro de 2018 de: <https://tono-co.myshopify.com/products/cotton-ribbon>
64. design factory*, Projeto – planta de eletricidade do Cartório Notarial.
65. Fotografias da autora, acompanhamento da obra do Cartório Notarial.
- 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74. Fotografias da autora, obra materializada.

Bibliografia.

- Baty, P. (2017). The anatomy of colour. London: Thames & Hudson Ltd.
- Brawne, M. (1992). From idea to building. Oxford: Butterworth – Heinemann Ltd.
- Damásio, A. (2010). O livro da consciência. Lisboa: Temas e Debates.
- Damásio, A. (2012). O erro de Descartes. Lisboa: Temas e Debates.
- Damásio, A. (2017). A estranha ordem das coisas. Lisboa: Temas e Debates.
- Ericsson, A., Pool, R. (2016). Peak. London: The Bodley Head.
- Faria, E. (2014). Imaginar o real. Lisboa: Caleidoscópio.
- Foster, H. (2011). The Art-architecture complex. London: Verso.
- Instituto de Arte Contemporânea (2002). Desenho projeto de desenho. Porto: Departamento de Artes Visuais.
- Ito, R. (2013). Álvaro Siza design process. Lisboa: IST Press.
- Kelley, T; Kelley D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. New York: Crown Business.
- Pallasmaa, J. (2012). La mano que piensa. Barcelona: Gustavo Gili.
- Seelig, T. (2015). Insight Out: Get Ideas Out of Your Head and Into the World. São Francisco: Harper One.
- Shaw, J. (2016). A ilusão da memória. Lisboa: Temas e Debates.
- Ursprung, P., Lopes, D., Bandeira P. (2011). Eduardo Souto de Moura Atlas de Parede de Imagens de Método. Porto: Dafne Editora.
- Yayici, E. (2016). Design Thinking Methodology Book. Maslak: ArtBizTech.
- Mlodinow, L. (2013). Subliminal: How Your Unconscious Mind Rules Your Behavior. London: Penguin.





