

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE



**O PROCESSO CRIATIVO EM ARQUITETURA E *DESIGN*: AFINIDADES E A  
DISCUSSÃO DA IDENTIDADE DA METROQUADRADO**

MIGUEL CAÑAS MARTINS

JOINVILLE

2015

MIGUEL CAÑAS MARTINS

**O PROCESSO CRIATIVO EM ARQUITETURA E DESIGN: AFINIDADES E A  
DISCUSSÃO DA IDENTIDADE DA METROQUADRADO**

Dissertação de Mestrado apresentada  
como requisito parcial para obtenção do  
título de Mestre em *Design*, na  
Universidade da Região de Joinville.  
Orientadora: Dra. Marli T. Everling.

JOINVILLE

2015

Catálogo na publicação pela Biblioteca Universitária da Univille

Martins, Miguel Cañas

M386p O processo criativo em arquitetura e design: afinidades e a discussão da identidade da Metroquadrado / Miguel Cañas Martins ; orientadora Dra. Marli T. Everling. – Joinville: UNIVILLE, 2015.

189f. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Design – Universidade da Região de Joinville)

1. Processo criativo. 2. Arquitetura. 3. Design. 4. Abordagem interdisciplinar do conhecimento I. Everling, Marli T. (orient.) II. Título.

CDD 745.4

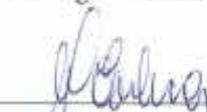
## Termo de Aprovação

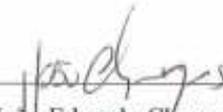
### “O Processo Criativo em Arquitetura e Design: Afinidades e a Discussão da Identidade da Metroquadrado”

por

Miguel Cañas

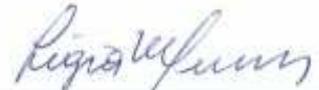
Dissertação julgada para a obtenção do título de Mestre em Design, aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Design – Mestrado Profissional.

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Marli Teresinha Everling  
Orientadora (UNIVILLE)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral  
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Design

#### Banca Examinadora:

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Marli Teresinha Everling  
Orientadora (UNIVILLE)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dra. Lígia Maria Sampaio de Medeiros  
(UERJ)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. João Eduardo Chagas Sobral  
(UNIVILLE)

Joinville, 27 de março de 2015

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi concluído graças a dedicação de muitas pessoas, as quais realizaram uma verdadeira imersão junto comigo e transformaram meu movimento em uma experiência que transcendeu objetivos e me apresentou caminhos inimagináveis.

À minha orientadora, Marli Teresinha Everling, pela entrega imersiva e total disponibilidade durante meu processo, o qual, transitando entre polaridades constantes do pessoal ao profissional, do subjetivo ao objetivo, soube ajudar-me com tranquilidade, leveza e profundidade a enxergar com clareza meus próprios pensamentos. Por meio de enriquecedoras conversas, foi além do papel de orientadora, mas de uma grande amiga e parceira.

Aos meus amigos arquitetos do 'Colóquio de Arquitetura' (Leonardo, Mateus, Nedilo e Thiago) pelo diálogo diário sobre nossos escritórios de arquitetura, o compartilhamento de pensamentos sobre o fazer arquitetônico, a troca de ideias e livros.

Aos meus companheiros de jornada, os designers do estúdio Firmorama (Cleiton, Jackson e John), pela amizade e aprendizado constantes, pelos projetos em conjunto, pelo entusiasmo em discutirmos as afinidades entre nossas áreas e por me inspirarem novas perguntas.

A todos os colegas do 'Refúgio Criativo', citados no final deste trabalho, responsáveis por transformar um *workshop* em uma experiência que nos deu ensinamentos para toda vida.

A toda equipe da Metroquadrado, principalmente meus amigos e sócios, Luís Eduardo e Marcos, pelos movimentos que fazemos juntos, pelas conversas pessoais e profissionais dentro e fora do escritório, e por desenharem junto comigo - de forma direta e indireta - cada pensamento deste trabalho.

Às pessoas mais criativas e inspiradoras que conheço, meus pais Sergio e Maria Luisa e minha irmã Marina, por me apresentarem os livros, a curiosidade, a paixão pelo ensino e pela arte, ensinamentos que se manifestaram neste trabalho.

À minha esposa Fernanda, pelo amor e cumplicidade, compartilhando angústias e alegrias, e por compreender nossas renúncias e ausências, dando-me apoio e deixando-me mais seguro a cada passo dado.

E aos meus filhos Lorena, Enrico e Bernardo, os verdadeiros designers desta história, que transformaram minha vida numa eterna e incrível experiência.

## EPÍGRAFE

*“Isso de ser exatamente o que se é ainda vai nos levar além.”  
Paulo Leminski.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 –	Quadro comparativo das áreas de Ciências, Humanidades e Desenhos.....	09
Figura 02 –	Croqui feito à mão na fase de estudo para um edifício comercial....	10
Figura 03 –	Universo de atuação do autor da dissertação.....	11
Figura 04 –	Objetivos específicos e procedimentos metodológicos.....	13
Figura 05 –	Características do tipo da pesquisa.....	14
Figura 06 –	Conexão entre autores da fundamentação teórica.....	15
Figura 07 –	Fachada da Metroquadrado.....	18
Figura 08 –	Localização do Escritório Metroquadrado.....	19
Figura 08 –	Espaço de trabalho interno.....	20
Figura 10 –	Evolução da identidade visual Metroquadrado.....	21
Figura 11 –	Vitrines da Metroquadrado.....	23
Figura 12 –	Placas de obras com espaço de expressão 1.....	24
Figura 13 –	Placa de obra com espaço de expressão 2.....	24
Figura 14 –	Fachada do quiosque ‘O Melhor Suco do Mundo’.....	26
Figura 15 –	Quiosque com as esquadrias abertas e fechadas.....	27
Figura 16 –	Conceito e identidade de ‘O Melhor Suco do Mundo’.....	28
Figura 17 –	Aplicação da identidade visual.....	29
Figura 18 –	Perspectivas do projeto do edifício Pixel.....	30
Figura 19 –	Perspectiva da entrada do edifício Pixel.....	31
Figura 20 –	Painel de referências e croquis de conceitos do projeto da poltrona Preguiça.....	32
Figura 21 –	Poltrona Preguiça.....	33
Figura 22 –	Painel semântico/ <i>moodboard</i> para elaboração do sofá <i>Notch</i>	34
Figura 23 –	Sofá <i>Notch</i> .....	35
Figura 24 –	Foto da Casa da Araucária.....	36
Figura 25 –	Fotos da Casa da Araucária.....	37
Figura 26 –	Estudos de comportamento, tecnologia e soluções de arquitetura..	38
Figura 27 –	Tabela sobre a descrição da atuação do escritório.....	39
Figura 28 –	Atividades com material descartado de indústrias exposto na vitrine da Metroquadrado.....	47

Figura 29 –	Fotos da elaboração de uma vitrine: exercício de desenho utilizando fio de lã.....	48
Figura 30 –	Tabela sobre etapas de viagens.....	50
Figura 31 –	Imagens do planejamento e justificativa de uma <i>MetroArchiTrip</i> apresentado à equipe.....	51
Figura 32 –	Painel semântico/moodboard de fotografias de uma viagem.....	51
Figura 33 –	Aspectos de visualização de uma ideia.....	53
Figura 34 –	Anotações e registros de viagens em cadernos de campo.....	55
Figura 35 –	Exemplos de registros em cadernos de campo da Metroquadrado.	56
Figura 36 –	Galerias do Instituto Inhotim.....	61
Figura 37 –	<i>Blur Building</i> : edifício envolto por nuvem projetado por Diller Scofidio + Renfro.....	62
Figura 38 –	Os condicionantes de Arquitetura.....	67
Figura 39 –	Foto do <i>Guggenheim Museum</i> .....	69
Figura 40 –	Macro estrutura das etapas do processo de trabalho da Metroquadrado.....	71
Figura 41 –	Fotos de croquis de projeto feito à mão durante a geração de ideias	72
Figura 42 –	Plantas-baixas feitas à mão de residências na fase de estudo preliminar.....	73
Figura 43 –	Desenhos em fase de projeto executivo e detalhamentos.....	73
Figura 44 –	Etapas do projeto arquitetônico.....	74
Figura 45 –	Etapas do projeto arquitetônico da Metroquadrado.....	75
Figura 46 –	Procedimentos e etapas do projeto na Metroquadrado.....	76
Figura 47 –	Desenhos livres dos cadernos de campo.....	84
Figura 48 –	Momentos do programa qualitativo: sistematização as correlações das informações.....	87
Figura 49 –	Valores contemporâneos, aspectos e características.....	87
Figura 50 –	Tabela comparativa entre pesquisa de <i>design</i> e pesquisa de mercado (ou programa de necessidades).....	89
Figura 51 –	Posicionamento da etapa de imersão no processo de <i>design</i> apresentado por Vianna <i>et al.</i> .....	90
Figura 52 –	Sobreposição de etapas dos processos arquitetônicos e das etapas de <i>design thinking</i> sugeridas por Vianna <i>et al.</i> .....	93

Figura 53 –	Encontro Metrorama.....	97
Figura 54 –	Manifesto Metrorama apresentado na palestra do Index/SC.....	98
Figura 55 –	Roteiro preliminar do <i>workshop</i> .....	99
Figura 56 –	Uso do aplicativo <i>Basecamp</i> para a preparação do <i>workshop</i> ...	101
Figura 57 –	Identidade visual do Refúgio Criativo.....	103
Figura 58 –	Materiais de apoio desenvolvidos para o Refúgio Criativo.....	104
Figura 59 –	Localização do acampamento Refúgio Criativo.....	106
Figura 60 –	Organização dos <i>Kits</i> de apoio.....	107
Figura 61 –	Atividade relacionada ao momento 2.....	108
Figura 62 –	Apresentação da mesa.....	109
Figura 63 –	Apresentação dos pratos.....	110
Figura 64 –	Informações geradas no momento 4.....	111
Figura 65 –	Café da tarde.....	112
Figura 66 –	A fogueira.....	114
Figura 67 –	Oficina de coexploração.....	115
Figura 68 –	Oficina de coexploração.....	116
Figura 69 –	Oficina de coexploração.....	117
Figura 70 –	Sínteses gráficas e materiais utilizados na oficina de coexploração	118
Figura 71 –	Croquis da geração de alternativas do espaço Refúgio Criativo	120
Figura 72 –	Caminhada cognitivo-exploratória pelo terreno.....	121
Figura 73 –	Resultado do momento da prototipação.....	122
Figura 74 –	Representação do significado do Refúgio Criativo para o grupo.....	123
Figura 75 –	Diário de campo do Refúgio Criativo.....	124
Figura 76 –	Fotografia da reunião Metroquadrado e esquema visual do terreno do Refúgio Criativo.....	130
Figura 77 –	Esquemas visuais de apoio ao <i>workshop</i> interno 1.....	131
Figura 78 –	Detalhe de esquemas visuais de apoio ao <i>workshop</i> interno 1..	132
Figura 79 –	Foto da reunião interna para a realização do <i>workshop</i> 2.....	133
Figura 80 –	Registro dos depoimentos pessoais.....	134
Figura 81 –	Temas de interesse da equipe Metroquadrado.....	135
Figura 82 –	Temas prioritários para aprofundamento.....	135
Figura 83 –	Síntese do resultado dos <i>workshops</i> 1 e 2.....	136
Figura 84 –	Foto da reunião interna para a realização do <i>workshop</i> 3.....	138

Figura 85 –	Segundo momento do <i>workshop 3</i> .....	139
Figura 86 –	Categorias de informação extraídas dos depoimentos.....	140
Figura 87 –	Falas destacadas durante os depoimentos.....	141
Figura 88 –	Terceiro momento do <i>workshop 3</i> .....	143
Figura 89 –	Etapa da análises dos dados relacionados ao terceiro momento....	144
Figura 90 –	Identificação dos aspectos do processo Metroquadrado a serem aperfeiçoados.....	145
Figura 91 –	Esquema conceitual dos potenciais pontos contato/experiências do Período Lúdico do processo projetual.....	146
Figura 92 –	Mapa mental sobre possíveis ferramentas do Período Lúdico.....	148
Figura 93 –	Processo FLAG: reuniões imersivas com cliente, Mapas Metais e painéis semânticos/ <i>moodboards</i> de referências.....	153
Figura 94 –	Diário visual do projeto da Flag.....	154
Figura 95 –	Fotos internas de alguns ambientes da agência projetados pela Metroquadrado.....	155
Figura 96 –	Experiências vivenciada no espaço Flag.....	156
Figura 97 –	Uso de painéis semânticos/ <i>moodboards</i> e mapas de empatia para a loja <i>Soul Sister</i> .....	158
Figura 98 –	Fachada da loja e estampa criada para a loja <i>Soul Sister</i> .....	159
Figura 99 –	Estampas para <i>Soul Sister</i> e etiqueta.....	159
Figura 100 –	Tapume da obra, atmosfera e configuração do espaço da <i>Soul Sister</i> .....	160
Figura 101 –	Imagens significativas para o processo com a Indústria Duas Rodas.....	161
Figura 102 –	Perspectiva do projeto do espaço de inovação da Duas Rodas...	162
Figura 103 –	Oficina da Identidade Visual do curso de Arquitetura da Sociesc....	163
Figura 104 –	Momentos de exploração durante a oficina.....	164
Figura 105 –	Imagens do Projeto arquitetônico para Sociesc e referências...	165
Figura 106 –	Reuniões Metrorama para discussão de futuro.....	166
Figura 107 –	Esquema visual da fase embrionária do Atlas.....	167
Figura 108 –	Síntese visual que já traz elementos conceituais do Atlas.....	168
Figura 109 –	Painel semântico/ <i>moodboard</i> para criação da linguagem do Atlas..	169

## SUMÁRIO

RESUMO.....	05
ABSTRACT.....	06
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
Intenção.....	07
Motivação e experiências preliminares.....	08
Delineamento da pesquisa.....	11
Estrutura do documento de qualificação.....	15
Considerações Adicionais.....	17
<b>1.0. CARACTERIZAÇÃO DO ESCRITÓRIO METROQUADRADO.....</b>	<b>18</b>
1.1. A Localização e o Histórico a Empresa.....	18
1.2. Posicionamento do Escritório Metroquadrado.....	20
1.3. Reflexão sobre atuação e áreas de interesse.....	22
1.3.1. Arte.....	22
1.3.2. <i>Design</i> .....	25
1.3.3. Tecnologia.....	34
1.3.4. Arquitetura.....	39
1.4. A Metroquadrado e a discussão sobre a sua Identidade.....	40
<b>2.0. CRIATIVIDADE E ARQUITETURA DE EXPERIÊNCIA.....</b>	<b>46</b>
2.1. A Importância da Criatividade para o Escritório Metroquadrado.....	46
2.1.1. Ações de Criatividade.....	48
2.1.2. Os Processos Criativos da Metroquadrado a Luz da Abordagem de Autores que Discursam sobre a Criatividade.....	52
2.2. A Noção de Experiência em uma Abordagem que Aproxima Arquitetura e Arte.....	57

<b>3.0. O ESCRITÓRIO METROQUADRADO E A IDENTIFICAÇÃO DE POSSIBILIDADES DE APROXIMAÇÃO COM O DESIGN.....</b>	<b>63</b>
3.1 A Abordagem de Arquitetura no Âmbito deste Projeto.....	63
3.2 Processo Projetual em arquitetura e Partido Arquitetônico.....	65
3.3 O Processo de atuação do Escritório Metroquadrado.....	70
3.3.1. A equipe e os processos de trabalho.....	70
3.3.2. Detalhamento das Etapas de Projeto.....	75
3.4 Possibilidades de Contribuições do Design no Processo de Trabalho do Escritório Metroquadrado.....	77
3.4.1 A Relevância da Imersão Para o Processo de Trabalho do Escritório Metroquadrado.....	85
3.5. Processo Projetual em Design e Arquitetura: Intersecções Percebidas..	92
<b>4. PRÁTICAS IMERSIVAS PARA O EXPLORAÇÃO DAS AFINIDADES ENTRE ARQUITETURA E DESIGN NO CONTEXTO METROQUADRADO.</b>	<b>95</b>
4.1 <i>Workshop</i> Refúgio Criativo.....	96
4.1.1. A fase Preliminar 1: Conceito Metrorama (a ‘fagulha’)......	96
4.1.2. Fase Preliminar 2: A preparação do Refúgio Criativo.....	99
4.1.3. Durante.....	105
4.1.4. Desdobramentos.....	123
4.1.4.1. Desdobramentos subjetivos.....	125
4.1.4.2. Desdobramentos objetivos.....	127
4.2. Workshops Internos da Metroquadrado.....	129
4.2.1. Relatos dos Workshops internos da Metroquadrado.....	130
4.2.1.1. Workshop Interno 1.....	130
4.2.1.2. Workshop Interno 2.....	132
4.2.1.3. Workshop Interno 3.....	137
<b>5.0. FECHANDO O CICLO: O RETORNO PARA O CLIENTE.....</b>	<b>152</b>
5.1. Projeto Realizado para a Agência Flag.....	152
5.2. Projeto Realizado para a Loja de Roupas Femininas Soul Sister.....	157
5.3. Projeto Realizado para a Indústria Duas Rodas.....	160

5.4. Projeto Realizado para o Novo Prédio da Faculdade de Arquitetura Unisociesc.....	162
<b>6.0. POSSIBILIDADES FUTURAS: O ATLAS.....</b>	<b>166</b>
<b>7.0. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>170</b>
<b>8.0. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>174</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>181</b>

## RESUMO

A dissertação visa refletir acerca dos processos criativos nas áreas de *Design* e Arquitetura e suas interseções, considerando aspectos de imersão e de experiência para projetos de arquitetura no contexto da Metroquadrado. Para isso a discussão foi conduzida em cinco etapas. Na primeira etapa foi realizada a caracterização do Escritório Metroquadrado considerando localização, histórico, posicionamento, análise das áreas de interesse e, a relevância de questões relacionadas a identidade (como inovação, criatividade e interdisciplinaridade). Na segunda etapa foi abordada a criatividade e a experiência em um contexto de arquitetura-arte; esta etapa incluiu a importância da criatividade (e dos processos criativos no âmbito do projeto). Na terceira etapa foram identificadas possibilidades de aproximação entre Arquitetura e *Design* abrangendo arquitetura, seus processos metodológicos e partido arquitetônico, além dos processos de atuação da Metroquadrado; esta etapa incluiu possíveis contribuições do *Design* no contexto do escritório e a abordagem de imersão no âmbito do projeto. Na quarta etapa foi realizada a experimentação de atividades imersivas compreendendo práticas interdisciplinares envolvendo arquitetos, *designers* e profissionais de outras áreas com o intuito de proporcionar o compartilhamento de experiência pessoais/profissionais e o desenvolvimento de um trabalho coletivo com foco na atividade de projetar; nesta etapa também foram conduzidos encontros internos com os membros da equipe Metroquadrado visando exercitar técnicas de imersão e identificar afinidades entre o processo criativo de *Design* e Arquitetura no intuito de integrar abordagens de *Design* nas atividades projetuais do escritório; ressalta-se que em virtude do caráter progressivo das atividades imersivas, cada uma delas é relatada de forma completa incluindo planejamento e desenvolvimento da atividade, análise das informações e identificação e desdobramentos ou resultados. Na quinta etapa foram abordadas as repercussões da discussão teórica e das atividades prático-imersivas nos projetos desenvolvidos com clientes ao longo desta discussão e, na sexta etapa discutiu-se possibilidades futuras.

**Palavras Chave:** processo criativo; inovação; Arquitetura; *Design*.

## **ABSTRACT**

*The dissertation aims to reflect on the creative processes in the areas of design and architecture and its intersections, considering aspects of immersion and experience for architectural projects in the context of the Metroquadrado (squaremeter) office. For this reason, the discussion was conducted in five stages. In the first stage, a characterization of the Metroquadrado office was carried out, considering location, history, positioning, analysis of the areas of interest and the relevance of matters related to identity (such as innovation, creativity and interdisciplinary). In the second stage, creativity and experience were addressed in a context of architecture-art; this stage included the importance of creativity (and the creative processes in the area of projects). In the third stage, possibilities for a closer relationship between architecture and design were identified, covering its methodological processes and architectural factions, in addition to the performance processes of the Metroquadrado; this stage includes possible contributions of design in the context of office and an immersion approach in the project area. In the fourth stage, immersive activities were trialed including interdisciplinary practices involving architects, designers and professionals from other areas with the aim of sharing personal and professional experiences and the development of a group project with the focus on the activity of projection; also in this stage, internal meetings with members of the group Metroquadrado were carried out, aiming to try out immersion techniques and to identify similarities between the creative process of design and architecture with the aim of integrating design approaches in the project activities of the office; highlighting the fact that in virtue of the progressive character of immersion activities each one of them is reported completely including planning and development of the activity, the analysis of information and identification and deployment or results. In the fifth stage, the repercussions of the theoretical discussions and the immersive practice activities were addressed in the projects developed with the clients throughout this discussion and in the sixth stage, future possibilities were discussed.*

**Key words:** *creative process; innovation; Architecture; Design.*

## INTRODUÇÃO

*“O Design é importante demais para ser deixado nas mãos dos designers.”*  
Tim Brown

### Intenção

A presente dissertação ‘O Processo Criativo em Arquitetura e *Design*: Afinidades e a Discussão da Identidade da Metroquadrado’ visa refletir sobre os processos criativos e o papel da imersão<sup>1</sup> na subjetividade do usuário ao lado das interseções metodológicas entre duas áreas. Para tanto, o estudo tem como objeto a análise da minha prática profissional e dos procedimentos do escritório de arquitetura Metroquadrado, do qual sou sócio. Por este envolvimento, peço licença para conduzir apenas a introdução desta pesquisa de uma forma mais informal fazendo uso da primeira pessoa; destaco que, devido ao meu intenso envolvimento com o escritório somos um pouco reflexo um do outro e, por vezes, esta justaposição se evidenciará também no meu discurso.

A Metroquadrado é um escritório de arquitetura, localizado em Joinville/SC que foi fundado em 1988 com o nome M2 Arquitetura, pelos arquitetos Marcos Deretti Lopes e Luis Eduardo S. Thiago, formados pela Universidade Federal de Santa Catarina em 1988 e 1989, respectivamente. Em 2004, eu, Miguel Cañas Martins arquiteto graduado pela Universidade Federal de Pelotas/RS em 2002, ingressei na equipe de arquitetos titulares do escritório passando a ser sócio da empresa em 2007, período em que a empresa passou por um processo de reposicionamento e mudança de marca alterando sua denominação para Metroquadrado. Atuante em vários segmentos concentra seus esforços na especialidade do desenho e seus desdobramentos.

A partir deste cenário profissional, pretendo refletir sobre os processos criativos da arquitetura por meio do olhar do *design*, como uma ferramenta para a produção de significado, expressão, construção de valores e conceitos em contexto

---

<sup>1</sup> Segundo Viana (2012) trata-se da etapa em que a equipe de projeto se aproxima com mais profundidade do contexto do problema, tanto do ponto de vista do cliente como do usuário final. Destaca-se que embora Viana aborde a imersão ao discorrer sobre *Design Thinking*, nesta dissertação esta associação não é compulsória pela percepção, que boa parte das abordagens de *Design*, em maior ou menor escala, também fazem uso desta etapa mesmo que utilizando outras nomenclaturas.

contemporâneo. A aproximação entre Arquitetura e *Design* visa promover interpretações mais imersivas na condução de projetos e nas decodificações das informações levantadas em atributos capazes de originar linguagens específicas para o desenvolvimento de projetos de arquitetura com maior impacto reflexivo e consistência.

### **Motivação e Experiências Preliminares**

A intenção resulta de uma trajetória imbuída do exercício da interdisciplinaridade e de uma movimentação profissional pessoal por ambas as áreas (Arquitetura e *Design*), tanto no campo acadêmico – como professor universitário em faculdades de *Design* e de Arquitetura – como na prática profissional, por meio do Escritório Metroquadrado, do qual sou sócio; resulta também da necessidade de inovação na atividade de pensar processos em arquitetura no atual contexto contemporâneo de forte competitividade.

Titulado como Bacharel em arquitetura, meu trânsito pelo campo do *Design* se intensificou a partir do curso de Pós-Graduação *lato sensu* na área de *Design* Gráfico e Estratégia Corporativa quando iniciei o desenvolvimento de projetos integrando arquitetura e identidade corporativa. Em 2013, com o ingresso no curso de Mestrado em *Design* oferecido pelo Programa de Pós-Graduação em *Design* (PPG*Design*) da Univille amadureci a ideia de refletir sobre as afinidades entre o *Design* e o processo projetual da Arquitetura. Acredito que além de contribuir com a prática profissional pessoal e da equipe da Metroquadrado, esta reflexão também beneficiará minhas atividades como educador.

Investigar as relações da arquitetura, da criatividade e do *design* no cenário contemporâneo, considerando processos de imersão e experiência do usuário no desenvolvimento de projetos arquitetônicos, significa transitar numa área onde os limites entre Arte, *Design*, Ciência e Arquitetura se confundem e ajudam a dar ênfase ao papel que o artefato ou serviço desempenham na busca de consciência coletiva e construção de valores.

É possível estabelecer uma série relações entre esses saberes, inclusive já no campo pedagógico. No caso da arquitetura, além de se enquadrar nas ciências sociais

aplicadas, também aproxima-se das ciências básicas (engenharia), sociais (sociologia) e tem laços familiares com disciplinas que vão além das ciências, tais como pintura, escultura, desenho urbano ou paisagismo. É possível estabelecer, inclusive, paralelos desta disciplina com música, literatura ou poesia. Além disso, tais práticas artísticas não são consideradas científicas, e muitas vezes consideramos a beleza ou o prazer estético como objetivo principal ao invés do seu propósito.

Coincide entre todas as áreas o desejo de expressão, sem importar qual seja sua vocação. Uma possibilidade é através da configuração de coisas, nas quais tanto a Arte, o *Design* ou a Arquitetura, utilizam-se das mesmas ferramentas, como desenhos, maquetes, esquemas, etc. Nigel Cross (2004) ao comparar a Área dos Desenhos/*Design* (que em sua abordagem tem como fenômeno de estudo o mundo artificial construído pelo homem) com as Áreas das Ciências e Humanidades<sup>2</sup>, discute a existência de modos de 'saber', de 'conhecer' e 'métodos de pesquisar' que são específicos desta área. As considerações de Cross trazem um tipo de pensamento associado ao *Design*, que também se estende à arquitetura porque esta utiliza o desenho como ferramenta de expressão e organização de pensamento, fortalecendo a ideia de similaridade entre as áreas.

Figura 01 – Quadro comparativo das áreas de Ciências, Humanidades e Desenhos.

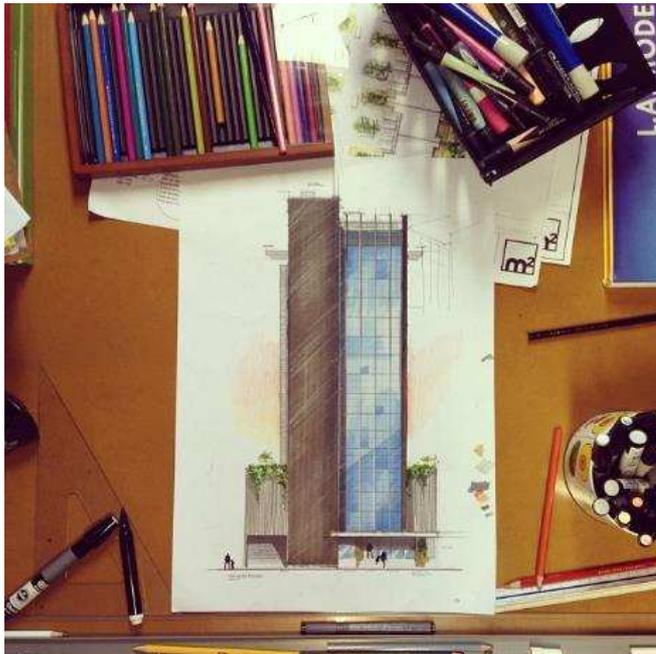
	<b>Ciências</b>	<b>Humanidades</b>	<b>Desenhos (<i>Design</i>)</b>
<b>Fenômeno de Estudo</b>	Mundo Natural	Experiência Humana	Mundo artificial construído pelo homem
<b>Métodos</b>	Experiências controladas Classificações Análises	Similitudes Metáforas Crítica Avaliação	Modelagem Geração de formas Síntese
<b>Valores</b>	Objetividade Racionalidade Neutralidade Foco na verdade	Subjetividade Imaginação Comprometimento Justiça	Viabilidade Engenhosidade Empatia Adequação
<b>Habilidades</b>	Experimentação Classificação Análise	Crítica Analogia Avaliação	Desenhos Modelação Formação de padrões Síntese Cognição e expressão
<b>Código</b>	Numérico	Verbal	Gráficos Imagens Diagramas Esboços

Fonte: Baseado em CROSS, 2004, *apud* EVERLING, 2011, pp.46-47.

<sup>2</sup> Esta classificação de áreas de conhecimento apoia-se nas considerações de Archer (*apud* GOMES, 2001) que, em 1978 defendeu o Desenho como terceira Área do conhecimento.

A Caracterização da área do Desenhos/*Design* proposto por Cross na figura 01 é mais amplo e se estende também à arquitetura. Porém, observo que, além de maior valorização do desenho como forma de pensamento e estruturação de um raciocínio, encontram-se nas mais diversas linhas de atuação do *Design* aspectos que aparentam maior coerência com uma abordagem de pensamento mais sistêmica e interdisciplinar do que na arquitetura. De modo geral, a arquitetura evoluiu bastante em seu diálogo mais técnico com as engenharias. Mas o aporte teórico, técnico e ferramental que envolvem com maior intensidade o usuário (ou no caso desta dissertação o cliente) nos processos projetuais não progrediram tão intensamente como ocorreu no campo do *Design*, com abordagens como Experiência do Usuário (Tradução de *User Experience - UX*), Centrado no Usuário - DCU (Tradução do *Human Centered Design - HCD*) ou *Design* Participativo, que utilizam técnicas mais imersivas para a aproximação do cotidiano das pessoas para as quais projetam.

Figura 02 – Croqui feito à mão na fase de estudo para um edifício comercial.



Fonte: Primária.

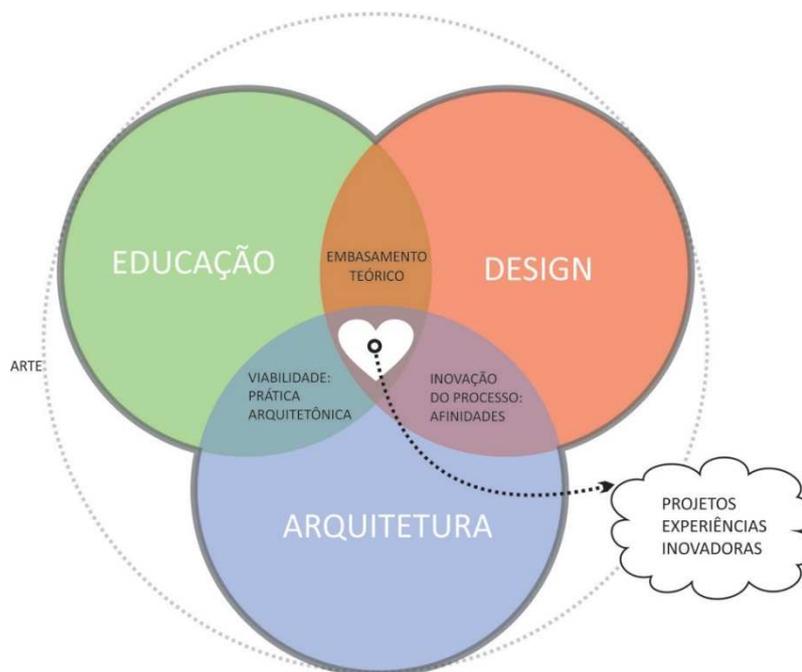
A figura 02 apresenta um croqui feito a mão como etapa do processo projetual do Escritório Metroquadrado, com a intenção de destacar a relevância que a expressão por meio do desenho possui para a cultura da empresa e a sua opção em fortalecer o seu processo criativo. Ao longo do estudo refletirei acerca do pensamento sobre processos de *designers*, arquitetos e artistas que possam contribuir com o processo criativo e

metodológico da arquitetura, especialmente em aspectos relacionados a imersão e abordagem da experiência do usuário.

### **Delineamento da Pesquisa**

Saliento que, no caso dos principais teóricos em arquitetura aqui abordados (Carlos Lemos, Ciro Pironi, Edson Mahfuz, Hugo Segawa, Louis Kahn, Mário Biselli), todos eles transitam (ou transitaram) tanto no campo acadêmico quanto profissional, dualidade da qual também faço parte - enquanto arquiteto e professor em cursos de Arquitetura e *Design*. Como filosofia de trabalho, acredito nessas premissas para conciliar teoria e prática em uma abordagem mais completa e enriquecedora de arquitetura. Em minha experiência pessoal (representada na figura 03) noto que o movimento entre Educação, Arquitetura e *Design* enriquece a prática arquitetônica e o embasamento teórico além de me orientar para a inovação. E acredito que esta sobreposição contribui para a discussão de práticas voltadas para projeto e experiências inovadoras no Escritório Metroquadrado.

Figura 03 - Universo de atuação do autor da dissertação.



Fonte: Primária

Considerando que a interconexão acadêmico-profissional entre a produção no escritório e a sala de aula (seja como professor ou como aluno de pós-graduação) é uma das características de meu processo de trabalho estabeleci como objetivo central desta investigação uma nova abordagem projetual, inovando no modo como a Metroquadrado desenvolve projetos de arquitetura ampliando espaço para o uso de ferramentas do *design* e a exploração do processo criativo e a subjetividade. Para isso, pretende-se investigar ferramentas como as de imersão e participação do usuário que serão discutidas, analisadas e avaliadas a luz do processo arquitetônico. Destaco que, inicialmente a intenção de pesquisa estava mais centrada na minha própria prática profissional, mas ao longo da fundamentação teórica e da coleta de dados, e sobretudo no início da atividade de experimentação de ferramentas imersivas, percebeu-se a oportunidade de ampliar a abordagem, envolvendo a equipe do Escritório.

Privilegiar a criatividade como forma de expressão contribuirá com a proposição de projetos e experiências inovadoras desenvolvidos pelo Escritório bem como com a minha atuação como educador. Neste sentido, percebo que já existe um histórico de trânsito entre a Arquitetura e *Design*, ainda que de forma mais intuitiva; ao longo desta dissertação pretendo refletir acerca desse movimento de forma mais explícita.

Para tanto, este trabalho tem como hipótese: a metodologia utilizada pela Metroquadrado na criação de projetos arquitetônicos emerge de interseções entre elementos projetuais do *Design* e da Arquitetura, a partir das quais sua identidade é formada.

Para estruturar e orientar a reflexão, o objetivo geral foi desdobrado em objetivos específicos que, por sua vez, foram detalhados em procedimentos metodológicos conforme a figura 04.

Figura 04 - Objetivos específicos e procedimentos metodológicos

OBJETIVOS	INTENÇÕES	PROCEDIMENTOS / TÉCNICAS
Estudar a rotina, dos processos criativos e da intenção de futuro do escritório Metroquadrado	Descrição das informações com base na experiência empírica e na consulta de documentos em geral.	Revisão de literatura Consulta a documentos, projetos e imagens do escritório. Consulta ao acervo de publicações do escritório a revistas Descrição de experiências do cotidiano profissional projetual do escritório e resultados de conversas informais com a equipe. Uso de registro do diário de campo pessoal.
Delinear a concepção de criatividade e dos processos criativos para esta dissertação	Contexto dos valores da Metroquadrado quanto ao tema da criatividade Fundamentos teóricos associados a criatividade no cenário atual.	Revisão de literatura Imagens produzidas pelo escritório Uso de registro do diário de campo pessoal.
Delinear os processos metodológicos em arquitetura e do escritório Metroquadrado, visando identificar possibilidades de integração com <i>Design</i> .	Levantamento do significado de partido arquitetônico e processos metodológicos na arquitetura de acordo com autores da arquitetura. Detalhamento o processo metodológico para projetos na Metroquadrado. Reflexão sobre possíveis contribuições do processo de <i>design</i> no processo metodológico da Metroquadrado.	Revisão de literatura Consulta a documentos, projetos e imagens do escritório. Descrição de experiências do cotidiano profissional projetual do escritório e resultados de conversas informais com a equipe. Uso de registro do diário de campo pessoal.
Identificar e experimentar as ferramentas de imersão no processo de <i>design</i> que possam contribuir com o processo metodológico da Metroquadrado.	Descrição da abordagem de imersão utilizada na área do Design e compreensão de sua relevância para esta dissertação. Identificação de contribuições para metodologias de arquitetura na elaboração de projetos. Vivencia experiências pessoais de imersão para discussão do assunto visando aprofundamento no tema e crescimento pessoal.	Parte 1: Identificação: Revisão de literatura das abordagens de imersão na área do Design Parte 2: estudo-de-caso de carácter exploratório e imersivo 1 Workshop (equipe de arquitetura da Metroquadrado e <i>designers</i> ) objetivando realizar uma atividade de imersão para discussão dos processos metodológicos. 1 Workshop interno com a equipe Metroquadrado (durante a execução esta etapa foi desdobrada em três momentos específicos e progressivos). Parte 3: Análise dos dados (esta etapa foi amparada em sínteses, categorizações e percepção de afinidades conduzidas com o auxílio de ferramentas gráficas).
Refletir sobre possibilidades de conexão e determinar qual o momento em que o Design pode contribuir com o processo e quais são as contribuições.	Determinação de possíveis caminhos para uma nova abordagem para o processo projetual na arquitetura.	Articular as informações levantadas nos capítulos anteriores a partir de leituras e da consulta de documentos.

Fonte: Primária

Por tratar do aprofundamento da compreensão de uma organização, neste caso a Metroquadrado, na pesquisa, quanto à abordagem, possui um caráter

qualitativo, na qual o empirismo, a subjetividade e o envolvimento emocional do pesquisador - ao mesmo tempo sujeito e objeto desta pesquisa – são algumas das características presentes neste trabalho (GERHARDT, 2009); além disso destaca-se a intenção de trazer processos imersivos do *Design* (que pela sua caracterização exigem uma abordagem qualitativa) para o processo de trabalho do escritório Metroquadrado.

Neste sentido sua natureza de pesquisa aplicada objetiva articular a investigação com o cotidiano da Metroquadrado. Em relação aos objetivos centrais da pesquisa, ela se classifica como estudo-de-caso de carácter exploratório e imersivo, ao focalizar o cotidiano projetual do escritório e conduzir atividades (de discussão, análise de projetos, *workshops*) com *designers*; e, descritivo por investigar as informações e descrever os fatos do que se pretende levantar (TREVIÑOS, 1987 apud GERHARDT, 2009). Com relação aos procedimentos metodológicos (conforme detalhado na Figura 05) a pesquisa pode ser classificada como bibliográfica, documental, estudo de caso, pesquisa de campo e participante, dado o envolvimento e a identificação do investigador com as pessoas e a empresa investigada. A coleta de dados se dará por meio de pesquisas bibliográficas e documentais, entrevistas informais e não-estruturadas, observação e diários de campo. Esta estrutura pode ser melhor visualizada na Figura 05.

Figura 05 - Características do tipo da pesquisa

<b>Objetivos</b>	Descritiva e estudo-de-caso de carácter exploratório e imersivo
<b>Abordagem</b>	Qualitativa
<b>Natureza</b>	Aplicada
<b>Procedimentos</b>	Estudo de Caso, Bibliográfica, Documental, Pesquisa de Campo e Participante.
<b>Técnicas para coletas de Dados</b>	Revisão de literatura, Consulta a documentos, projetos e imagens do escritório. Consulta ao acervo de publicações do escritório a revistas. Descrição de experiências do cotidiano profissional projetual do escritório e resultados de conversas informais com a equipe. Uso de registro do diário de campo pessoal. <i>Workshops</i> de exercício das técnicas de imersão (com <i>designers</i> ) Uso de ferramentas de imersão para levantar informações sobre o processo imersivo do <i>Design</i> . Análise de dados qualitativos.

Fonte: Primária

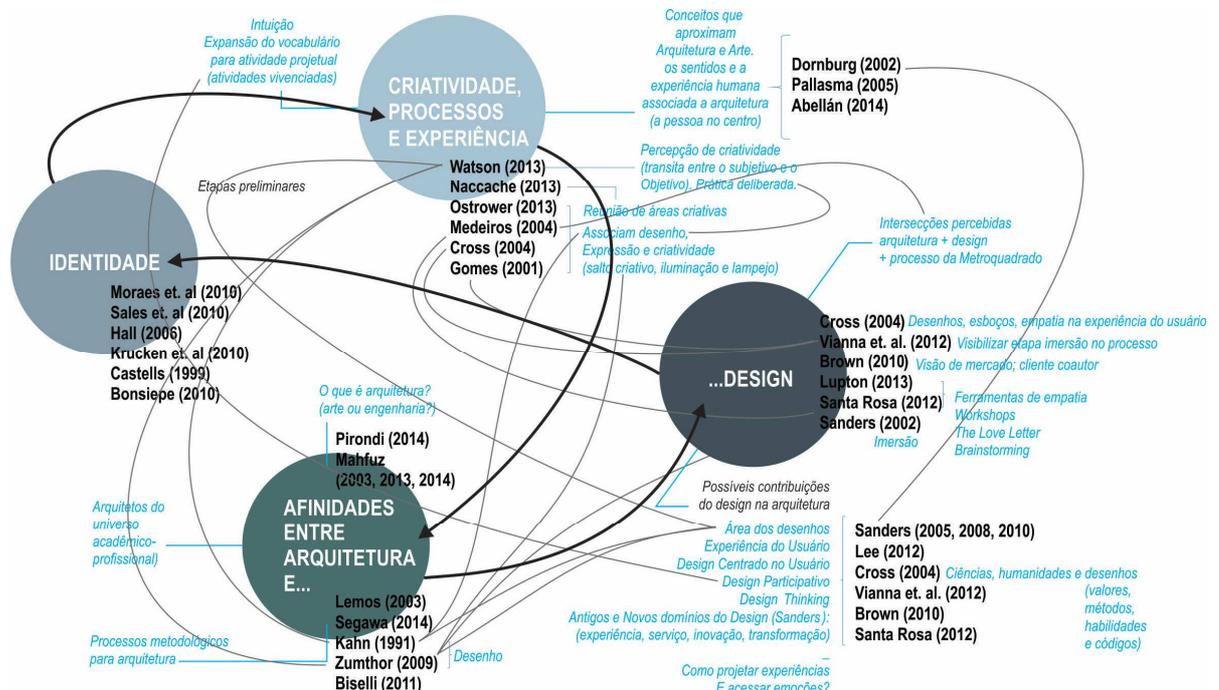
Esta reflexão articula-se na linha de pesquisa 1 do PPG*Design* da Univille ‘Produção do *Design* e o Contexto Sociocultural’, e investiga as relações da arquitetura, da criatividade e do *Design* no cenário contemporâneo, considerando

processos de imersão e experiência do usuário no desenvolvimento de projetos arquitetônicos para a discussão da minha identidade profissional.

## Estrutura do Documento de Qualificação

A abordagem escolhida para este trabalho seguiu alguns passos fundamentais na estrutura deste documento, na tentativa de aproximar as reflexões de pensamento em Arquitetura e *Design*, manifestando também abordagens dos temas Identidade e Criatividade. Percebeu-se que, no decorrer das leituras, os discursos de vários autores utilizados na fundamentação teórica, embora oriundos de saberes diferentes, em algum momento conectaram-se entre si (conforme simulado na Figura 06). A similaridade encontrada nas reflexões dos autores de cada área evidencia, efetivamente, a existência de uma permeabilidade entre as fronteiras de tais saberes, dando luz a conceitos interdisciplinares no trabalho do escritório.

Figura 06 – Conexão entre autores da fundamentação teórica



Fonte: Primária

Após a introdução, apresento o primeiro capítulo, cujo foco é a caracterização do Escritório Metroquadrado, a localização e o histórico da empresa, seu

posicionamento, sua atuação, áreas de interesse e relevância da discussão sobre identidade, tema no qual me amparado principalmente em Sales *et al.* (2010), Moraes *et al.* (2010), Hall (2006), Castells (1999), Bonsiepe (2010) e Krucken *et al.* (2010), e encontro relação em autores que discutem o conceito da Interdisciplinaridade, como Raynaut (2013), Couto (2014), Schlindwein (2007) e Trevisol e Martins (2015).

No segundo capítulo apresento um breve panorama sobre conceitos de criatividade e experiência no âmbito deste projeto, abordando, num primeiro momento, a importância desse tema no contexto da Metroquadrado. Posteriormente, discuto as ações de criatividade da Metroquadrado e os processos criativos da empresa a luz da abordagem de autores como Watson (2013), Ostrower (2013), Naccache (2013), Medeiros (2004), Cross (2004) e Gomes (2001) e finalizo discorrendo sobre a noção de experiência em uma abordagem que aproxima arquitetura e arte com base no pensamento de Dornburg (2002), Pallasma (2005) e Abellán (2014); esses autores discutem características mais dinâmicas, multifuncionais e mutantes para a arquitetura, visando proporcionar diferentes dimensões da experiência humana ao apontar um novo paradigma da área, que leva em conta os sentidos e o corpo.

No terceiro capítulo apresento conceitos e possibilidades de aproximação entre *Design* e Arquitetura. Situo primeiramente abordagens sobre Arquitetura. Também abordo, principalmente através de Mahfuz (2003, 2013, 2014) e Pirondi (2014), sobre os diversos componentes que caracterizam a arquitetura e que fazem esta disciplina transitar ao mesmo tempo por áreas como engenharia e arte, razão pela qual a História da humanidade teve tanta dificuldade em precisar seu significado. Apresento também algumas definições sobre processos metodológicos para projetos de arquitetura, mais intensamente na visão de Biselli (2011), Segawa (2014), Kahn (1991) e Lemos (2003), acrescentando na sequência o processo de atuação da Metroquadrado, considerando equipe, processos e trabalho e detalhamento das etapas de projeto. Logo após, reflito acerca de possíveis contribuições do *Design* em procedimentos de Arquitetura no processo de trabalho do escritório Metroquadrado, considerando as abordagens de Sanders (2005, 2008, 2010), Cross (2004), Viana *et al.* (2012) e Brown (2010). Procuro refletir como podemos projetar experiências e acessar emoções do usuário e discuto a sua participação no processo, questionando como alcançar anseios subjetivos do cliente/usuário; em seguida, abordo afinidades

entre Arquitetura e *Design* no contexto do escritório Metroquadrado. Na sequência, concluo com a observação de interseções percebidas entre as duas áreas e o processo do escritório, apoiando-me novamente em Brown (2010), Viana *et al.* (2012) e Cross (2004).

No quarto capítulo apresento as práticas imersivas para a exploração das afinidades entre Arquitetura e *Design* no contexto Metroquadrado. Este capítulo abrange a preparação, condução e desdobramentos do Refúgio Criativo (*workshop* destinado a experimentação interdisciplinar dos processos associados, especialmente, à Arquitetura e *Design*), e os três *workshops* internos conduzidos com a equipe da empresa.

No quinto capítulo evidencio como as abordagens teóricas e de caráter exploratório e imersivo repercutiram nos projetos desenvolvidos com clientes ao longo desta abordagem.

No capítulo seis discorro sobre os resultados inesperados derivados da abordagem e possibilidades futuras e no capítulo sete apresento as considerações finais.

### **Considerações Adicionais**

Entre os resultados esperados mediante a dissertação está a elaboração coletiva de um processo de trabalho para a Metroquadrado. Em virtude disso, optou-se por não traduzir nomes e técnicas de ferramentas (associadas ao *Design*) utilizadas ao longo do texto, facilitando a pro-atividade da equipe de pesquisa/busca de informações adicionais sobre cada técnica contribuindo para sua utilização nas atividades projetuais.

Encerro a introdução salientando que como arquiteto meu contato anterior mais formal com a área do *Design* ocorreu mediante o curso de Especialização em *Design* Gráfico e Estratégia Corporativa; terminologias oriundas desta experiência eventualmente se farão perceptíveis no meu discurso bem como a alteração progressiva de algumas compreensões associadas ao *Design* em virtude das leituras associadas a esta área que ocorreram não apenas ao longo da fundamentação teórica, mas ao longo de todo o trabalho inclusive nas etapas relacionadas a experimentação.

## 1.0. CARACTERIZAÇÃO DO ESCRITÓRIO METROQUADRADO

### 1.1 Localização e Histórico da empresa

A Metroquadrado é um escritório de arquitetura, localizado em Joinville/SC, focado no desenvolvimento de projetos de arquitetura, em diferentes escalas e tipologias, como: residencial, comercial, industrial, interiores, hospitalar e corporativa.

Optando pelo não envolvimento na área da construção civil no que diz respeito à execução de obras, concentrou seus esforços na especialidade do desenho e seus desdobramentos, detalhando desde pequenos pontos de venda até empreendimentos de grande porte. A figura 07 apresenta a fachada do Escritório.

Figura 07 - Fachada da Metroquadrado.



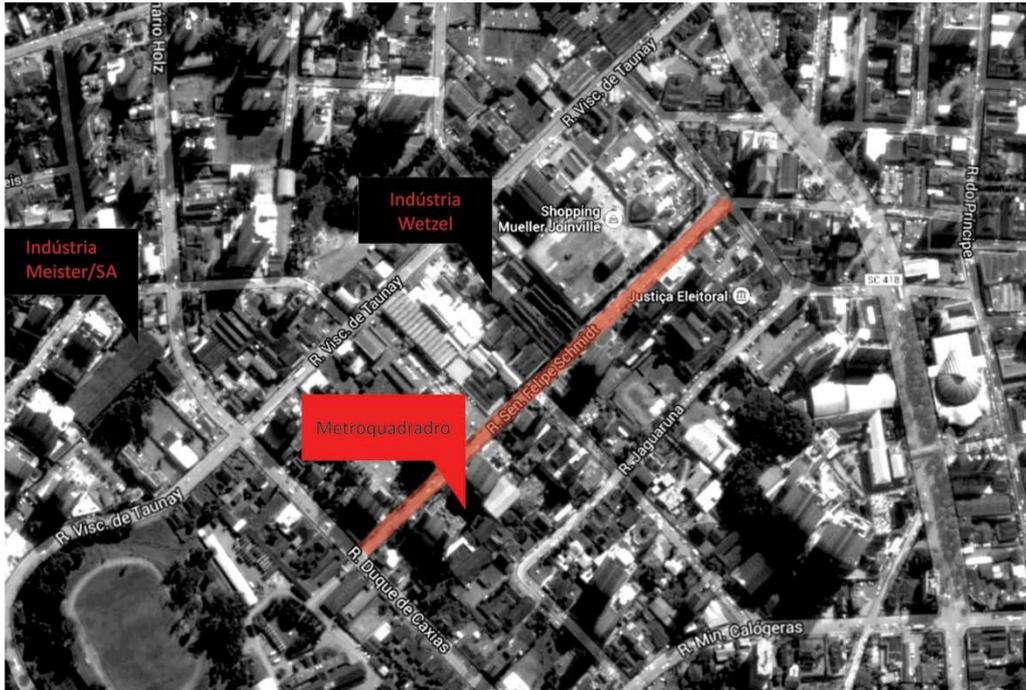
Fonte: Primária

Desde 2006, tem sua sede localizada em uma antiga construção de caráter fabril com cobertura em galpão (utilizada em arquitetura, principalmente, em construções industriais que facilitam a iluminação e ventilação de fábricas), datada dos anos 50 do século XX, aproximadamente. Situado no centro da cidade, o galpão passou por uma grande reforma para abrigar o escritório de arquitetura e imprimir o pensamento da empresa; baseado num estilo simples e, ao mesmo, tempo sofisticado, o projeto foi pautado na valorização do vazio do espaço na utilização de

poucos materiais (em seu estado natural), resultando em uma arquitetura sem modismos e adornos.

O centro da cidade onde está situado o escritório, como é possível ver na figura 08, ainda preserva alguns exemplares de arquitetura industrial, tão característicos em Joinville, atualmente considerada um dos maiores polos fabris do país.

Figura 08 - Localização do Escritório Metroquadrado.



Fonte: Primária

A decisão de estar situado num espaço como um galpão, muito tem a ver com uma questão de identidade territorial. Estabelecer uma relação profunda com a história e a memória é um dos pilares sobre os quais o escritório se posiciona, visando construir, a partir daí, projetos alinhados com seu tempo. Ou seja, longe de ter uma arquitetura associada a um estilo pré-definido, busca uma linguagem com referenciais autênticos e singulares como atributos diferenciais nos projetos.

Figura 09 - Espaço de trabalho interno



Fonte: Primária

O galpão, além de manter intactas as estruturas originais da época, propõe um diálogo com os novos modelos contemporâneos de vivenciar os espaços: preservaram-se características originais do prédio e fez-se deste um espaço o mais amplo, transparente e integrado possível (figura 09). Por isso, no escritório há poucas paredes. As poucas portas existentes são de vidro. Todos os setores da empresa e as etapas do processo projetual estão à vista da equipe e dos clientes.

## 1.2. Posicionamento do Escritório Metroquadrado.

Originalmente identificado sob outra grafia, caracterizada como “M<sup>2</sup> Arquitetura” (imagem à esquerda da figura 10), o escritório vem passando, nos últimos dez anos, por uma reformulação de suas estratégias comerciais e de posicionamento.

A empresa – que sempre teve a inovação e o arrojo como intenção – sentiu a necessidade de se adaptar aos novos tempos, quando teve início um processo de reestruturação de sua marca e nova assinatura.

Figura 10 - Evolução da identidade visual Metroquadrado



Fonte: Primária

O novo símbolo (imagem à direita da figura 09) foi atualizado, corrigindo-se problemas de elementos formais, como formato, proporção e simetria, como também conceituais: a de uma marca que agregue o arrojo tradicional de seu histórico às referências contemporâneas e aos novos comportamentos da sociedade.

Além disso, a marca deixou de adotar o complemento 'arquitetura' logo abaixo do símbolo gráfico. Essa decisão apoia-se em um dos eixos centrais da discussão desta dissertação: a questão da interdisciplinaridade de áreas criativas e as percepções dos sentidos associados a arquitetura [Este conceito será abordado no capítulo 2 e apoia-se principalmente nos conceitos de Dornburg (2002), Pallasmaa (2005) e Abellán (2014)].

Isto significa dizer que o caráter físico e material da arquitetura, característico de outros tempos, começou a compartilhar espaço com as questões mais subjetivas nos processos de trabalho, como o aprofundamento nos temas de imersão, criatividade, *Design* de experiências humanas e interação no desenvolvimento dos projetos.

A arquitetura não passou a ter um papel secundário, mas a dividir seu protagonismo com outras áreas, principalmente o *Design* e suas disciplinas. Nesta visão, abordar novos procedimentos no desenvolvimento de projeto e processos criativos não visa identificar uma melhor maneira de se fazer as coisas, mas sim refletir sobre modos diferentes de fazê-lo, tendo como base a observação dos atuais cenários tecnológicos, do movimento da sociedade e seus comportamentos, onde a experiência humana está a cada dia mais exposta a estímulos, sejam eles visuais ou sensoriais.

Diante disso, percebeu-se a necessidade de uma nova abordagem, não somente como diferencial competitivo de mercado, mas devido ao amadurecimento natural dos interesses da Metroquadrado. Querer movimentar-se por um território de maior profundidade, consistência e impacto reflexivo significa aproximar disciplinas e transitar por trabalhos que proporcionam experiências humanas mais intensas, onde os limites entre áreas interdisciplinares se confundem e promovem interpretações que possibilitam o desenvolvimento de projetos, com maior propósito para o cliente.

### **1.3. Reflexão sobre atuação e áreas de interesse**

Em atividade de brainstorming [definido por Lupton (2013, p. 16) como uma técnica que “ajuda *designers* a definir problemas e gerar conceitos iniciais no começo de um projeto. Esses processos podem produzir listas por escrito bem como esboços e diagramas rápidos”] com os sócios da empresa na etapa inicial desta dissertação, os mesmos explicitaram que a filosofia de trabalho da Metroquadrado está apoiada em quatro áreas de interesse que, juntas, compõem os pilares de seu universo: a arte (como inspiração, criatividade e experiências proporcionadas); o *Design* (como abordagem e pela intenção de aproximação do processo projetual); a tecnologia (como conexão e compromisso com seu tempo); e a arquitetura (como o meio de materializar seu pensamento e discurso).

#### **1.3.1. Arte**

O primeiro pilar, arte, representa uma das maiores fontes de inspiração do escritório. A própria amplitude do galpão em que está inserido e seus espaços vazios em muito lembram um ambiente de estúdio ou uma galeria. Mas além das similaridades físicas, sua identificação com o tema está no caráter subjetivo da arte, a qual estimula e impulsiona uma busca e um esforço em tentar exteriorizar, na arquitetura, as mesmas sensações e experiências provocadas pela arte. Não existe aqui um interesse em discutir questões estilísticas, históricas ou técnicas.

Mais do que isso, no âmbito do escritório busca-se compreender o processo de criação do artista, sua proposição e o caminho percorrido para tal e, por último, o efeito atingido. Neste sentido, inúmeras ações da empresa estão voltadas a essa área, como visitas da equipe a exposições, museus e cursos e leituras sobre criatividade em geral.

A própria sede da empresa possui uma área específica para isso, uma vitrine (figura 10), localizada na recepção. Como um estímulo ao exercício criativo, este espaço, voltado para a rua, é uma área multiuso utilizada para exposições de artistas e lojistas convidados, instalações e trabalhos de Arquitetura e *Design* próprios, caracterizando um momento de transição entre o público (a rua) e o privado (o escritório) conforme figura 11.

Figura 11 - Vitrines da Metroquadrado



Fonte: Primária

Outro destaque sobre esse aspecto foi uma ação desenvolvida em que se fez uso das placas de obras de identificação do projeto e seus responsáveis como suporte de manifestações artísticas (figuras 12 e 13).

Figura 12 - Placas de obras com espaço de expressão 1



Fonte: Primária

Comumente fixada nos tapumes de obras, a placa de obra, além de informar o escritório responsável pelo projeto daquela obra, nesta ação servia como meio para apresentar trabalhos como fotografias, esculturas, pinturas, e desenhos de artistas locais. A ação denominou-se 'M<sup>2</sup> Arte' e buscou valorizar e apresentar a produção de arte local.

Figura 13 – Placa de obra com espaço de expressão 2



Fonte: Primária

Considera-se que as discussões realizadas ao longo da dissertação com foco na criatividade (capítulo 2) e abordagens imersivas mais frequentemente associadas ao *Design* (capítulo 3) podem ampliar e potencializar significados dos artefatos desenvolvidos a partir do acesso ao universo subjetivo do usuário/cliente

possibilitando experiências mais próximas aquelas alcançadas pela arte. A conexão entre este pilar e a criatividade fica mais clara no capítulo 2, especialmente no tópico 2.2 quando se discute a experiência em um contexto de arquitetura-arte.

### **1.3.2. *Design***

O segundo pilar, *Design*, está associado de forma inerente à arquitetura e está ligado à maneira de pensar os projetos. Por ser uma área muito abrangente, dela se utilizam diversas disciplinas, complementando os projetos de arquitetura. Neste sentido, sempre procura-se abordar os projetos de arquitetura integrados a abordagens de *Design*, sejam elas de conteúdo gráfico, produto ou serviço, ou mesmo tendo o *design* como ferramenta estratégica.

Embora esta aproximação tenha iniciado de modo mais pessoal (por intermédio da associação entre a filosofia do escritório, da busca de aprofundamento formal e do amadurecimento teórico na área do *Design*), com a realização de reuniões e encontros (com os sócios e a equipe) para o levantamento de informações, observou-se adesão e interesse de todos; esta percepção motivou o deslocamento do foco da abordagem inicial, mais baseada no processo pessoal, para questões que pudessem beneficiar o processo da equipe, apostando no impacto da interdisciplinaridade das pesquisas para promover projetos mais imersivos (alcançando mais valor).

Um exemplo deste movimento é o projeto da casa de sucos, denominada “O Melhor Suco do Mundo” concluído em 2013. Este projeto partiu de um entendimento aprofundado do tipo do negócio do cliente, para depois conceituar-se o partido arquitetônico (este tema será abordado no capítulo 3), num trabalho que envolveu arquitetura e identidade visual.

O Melhor Suco do Mundo é um quiosque de 12 m<sup>2</sup> voltado à comercialização de sucos feitos a partir de máquinas industriais de suco elétricas profissionais permitindo sucos superconcentrados sem a necessidade de adição de água. O estabelecimento está localizado na principal via gastronômica de Joinville (SC) reduto de bares, restaurantes e casas noturnas da cidade; de acordo com o cliente é o primeiro negócio deste nicho na região, o que motivou uma expressão (gráfica e arquitetônica) coerente

com tais características. Buscou-se, portanto, fugir da estética veranil de uma casa de sucos, propondo uma identidade contemporânea e urbana, voltada para um público cosmopolita e informado conforme apresentado na figura 14. Optou-se, pelo sistema construtivo *steel-frame* (que utiliza aço galvanizado como elemento estrutural, sem necessidade de utilização de tijolos ou cimento, podendo ter como revestimentos placas estruturais de OSB - *Oriented Strand Board* -, placas cimentícias ou de *Drywall*, por exemplo) como sistema construtivo para fechamentos laterais, piso e cobertura, através de placas de gesso e cimentícia, com isolamento térmico e acústico embutido. Tal solução, modular e pré-moldada, permitiu uma obra rápida e limpa, sem resíduos ou desperdícios de materiais.

Figura 14 - Fachada do quiosque 'O Melhor Suco do Mundo'



(A)



(B)

Fonte: Primária

A localização do quiosque no espaço entre uma pizzaria e uma temakeria (compartilhando o mesmo terreno e a mesma praça de alimentação) motivaram a opção pela esquadria espelhada na intenção de ampliar o espaço da praça nos dias em que a casa de sucos está fechada. Uma porta de vidro de 4 folhas de correr se transforma na própria fachada da loja, que, por ser espelhada, brinca com a percepção do espaço: quando fechada reflete as mesas da praça de alimentação – o que acaba por dissimular a construção; quando aberta, revela uma casa de sucos moderna, onde materiais como o inox, os tons escuros e a iluminação em trilhos comunicam uma linguagem urbana e dinâmica (figuras 14B e15).

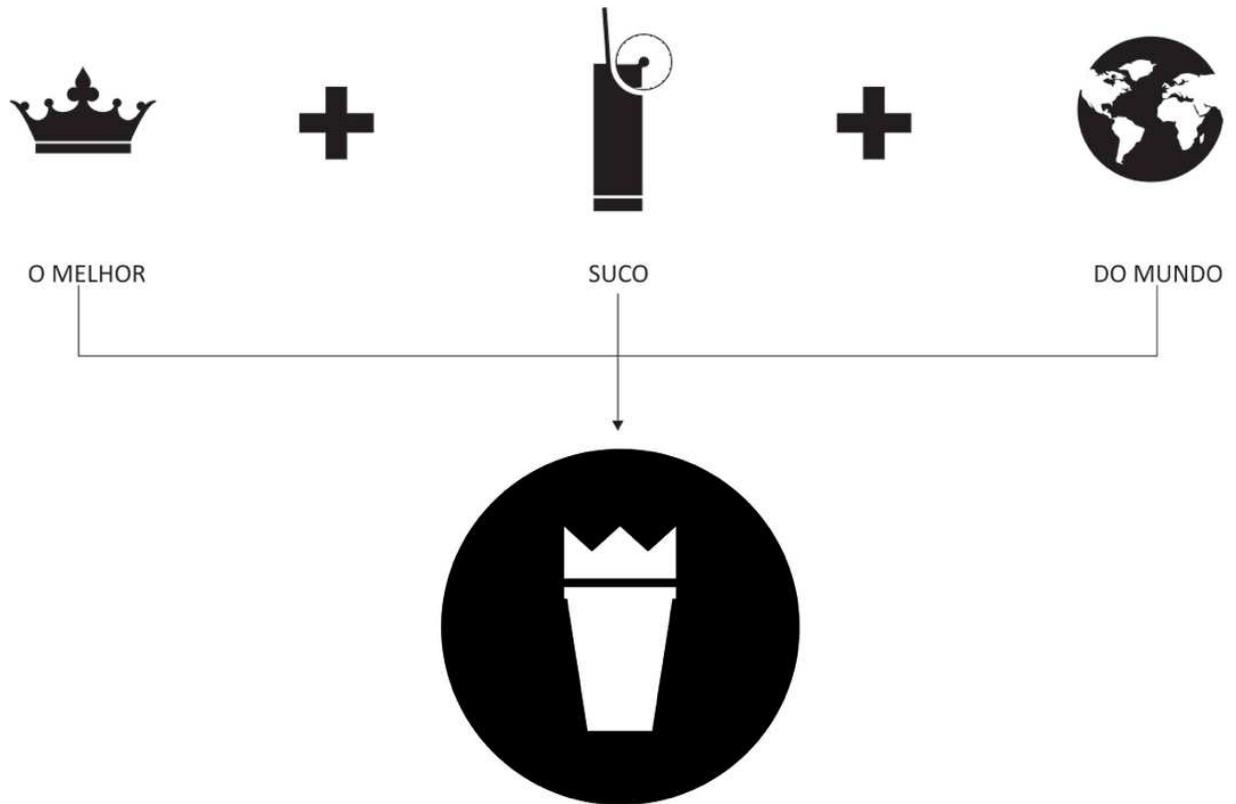
Figura 15 – Quiosque com as esquadrias abertas e fechadas.



Fonte: Primária

Além do projeto arquitetônico, a proposta envolveu um trabalho de identidade visual, para que a ideia do negócio gerasse uma interpretação mais completa ao consumidor, no intuito de provocar experiências positivas, por meio do alinhamento e coerência de comunicação entre todos os pontos de contato do consumidor com a marca: do produto à arquitetura; da marca ao símbolo; do símbolo à identidade. A figura 15 apresenta a proposta de identidade visual.

Figura 16 - Conceito e identidade de 'O Melhor Suco do Mundo'

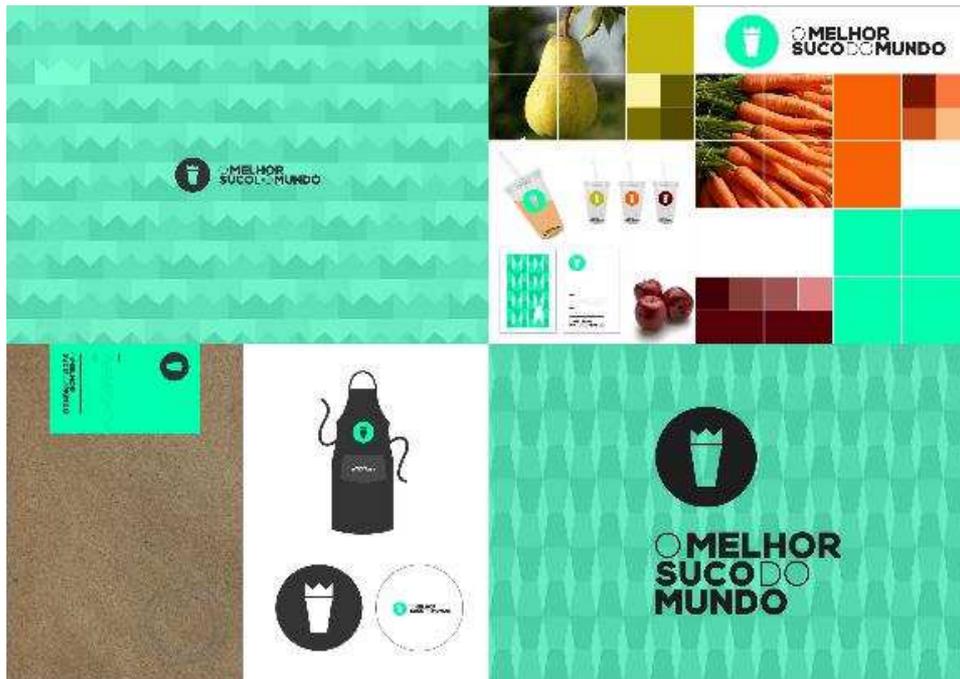


Fonte: Primária

A ideia para o desenho do símbolo do 'O Melhor Suco do Mundo' partiu da representação do nome (e do posicionamento) do negócio da forma mais sintética possível. Para cada palavra elegeu-se sua melhor representação, coerente com a mensagem do negócio: o copo é coroado com o desenho de uma 'coroa', representando a excelência de ser o melhor; e, por último, por ser uma bebida universal, o conjunto de símbolos do copo e a coroa estão no centro de um 'círculo', representando o mundo (conforme representado na figura 16).

O logotipo 'O Melhor Suco do Mundo', formado por uma tipografia sem serifa, acompanha o símbolo gráfico em duas versões, uma horizontal e outra vertical. A paleta de cores escolhida, que dá apoio à identidade visual foi definida em função das cores das frutas mais utilizadas no negócio. Estas informações estão representadas na figura 17).

Figura 17 - Aplicação da identidade visual.



Fonte: Primária

Em outro projeto, utilizando abordagens de *Design Participativo* [definido por Muller et al. (1997) apud Santa Rosa (2012, p.20) como abordagem na qual as pessoas participam e se envolvem como coprojetistas], o escritório desenvolveu um edifício residencial onde o futuro morador decide a posição das paredes de seu apartamento, influenciando até mesmo na posição das janelas da fachada. Chamado de 'Pixel', mais do que um projeto de edifício, o escritório propõe, neste caso, uma reflexão sobre coautoria e projetos colaborativos. Esta intenção também está explícita no site da empresa (Metroquadrado, web):

Nosso foco está voltado para o processo e desenvolvimento do projeto num sistema de cocriação com o cliente. Nossa metodologia de criação aborda o design de forma estratégica, agregando valor à ideia do cliente e transformando-a em novas oportunidades e experiências marcantes (METROQUADRADO, web)

O projeto Pixel (figura 18) foi desenvolvido levando em consideração novos padrões, das novas famílias, da nova morada. Inspirado na Cultura Digital, o conceito é fruto das discussões que o escritório vem levantando em seus últimos trabalhos desde 2009 e propõe uma reflexão acerca da influência da tecnologia nos processos de criação e das novas possibilidades de experimentarmos os espaços.

Figura 18 - Perspectivas do projeto do edifício Pixel



Fonte: Primária

Com o *slogan* 'More do seu jeito', o projeto Pixel teve um processo criativo aberto e trouxe o morador para dentro da cadeia colaborativa, permitindo sua influência na planta de seu próprio apartamento, a partir de um leque com mais de dez opções de *layout* numa mesma planta e, a partir disso, escolher inclusive a posição das janelas de seus ambientes.

Mais focado no processo que no resultado, o projeto reflete acerca de uma forma diferente de um edifício se relacionar com as pessoas e com a cidade, valorizando o senso de pertença, autenticidade e qualidade existencial. A figura 19 apresenta as perspectivas ilustrativas internas dos apartamentos e da entrada do edifício demonstrando possibilidades de configurações do espaço.

Figura 19 – Perspectivas internas e da entrada do edifício Pixel



Fonte: Primária

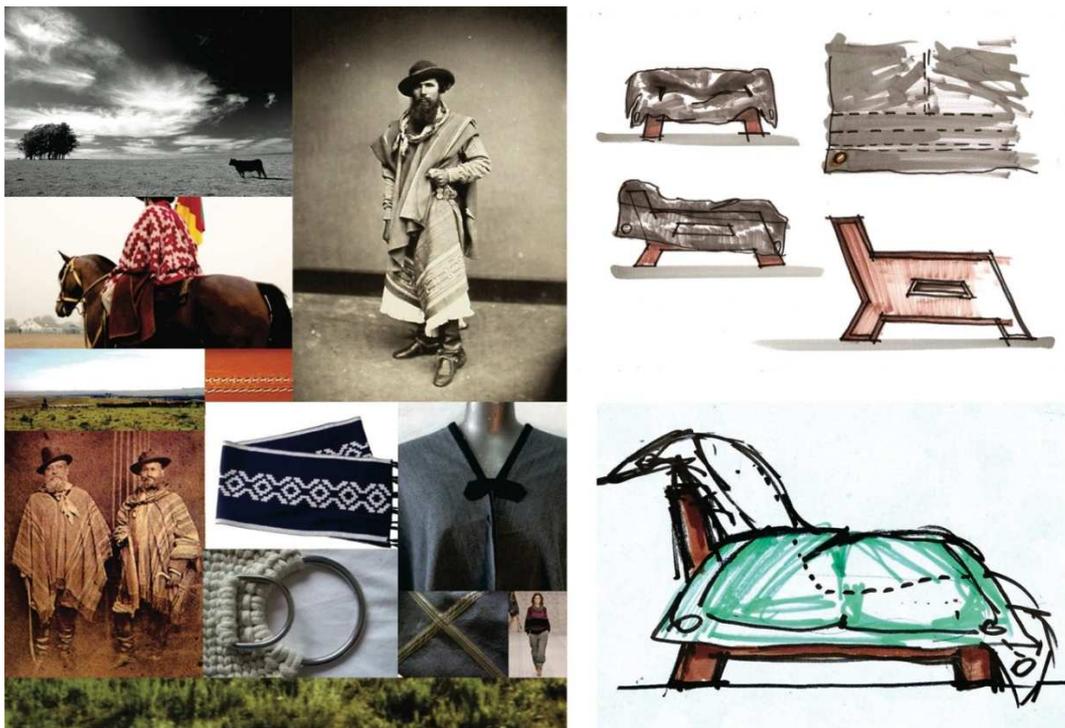
Diversos outros exemplos que agregam identidade, estratégia e arquitetura podem também ser citados, como os projetos da loja de roupas Michka e a boate Marlene que, por questões de objetividade não foram incluídos.

Além disso, proposições de *design* de mobiliário para a indústria moveleira merecem destaque na atuação do Escritório; entre os projetos mais relevantes estão o sofá *Notch*, para a fábrica de colchões e estofados Mannes Ltda., inspirado na era da tecnologia, e a poltrona Preguiça, para a marca Benita Brasil (que valoriza o *design* brasileiro) que, ao responder a demanda do programa de necessidades (ou

entrevista inicial - *briefing*) de 'falar' sobre o tema 'Brasilidade', buscou inspirações na identidade do sul do país.

No caso da poltrona Preguiça a entrevista inicial visava a concepção de uma peça com inspiração totalmente brasileira que transmitisse a ideia de um Brasil contemporâneo e de brasilidade. Entretanto, o questionamento sobre o que de fato significa 'brasilidade' – ou ser brasileiro - em um país de dimensões continentais, evidenciou que existiam diversas ideias de representação da estética brasileira, a qual muitas vezes utiliza-se de estereótipos, tendo em vista a complexidade e amplitude do termo. O escritor argentino Jorge Luís Borges (2008) diz que a arte deve ser como um espelho revelando nossa própria face. Sendo o autor da proposta natural do Rio Grande do Sul, a poltrona Preguiça veio, portanto, de uma visão muito particular, baseada em referências 'sul-brasileiras' conforme a figura 20.

Figura 20 - Painel de referências e croquis de conceitos do projeto da poltrona Preguiça



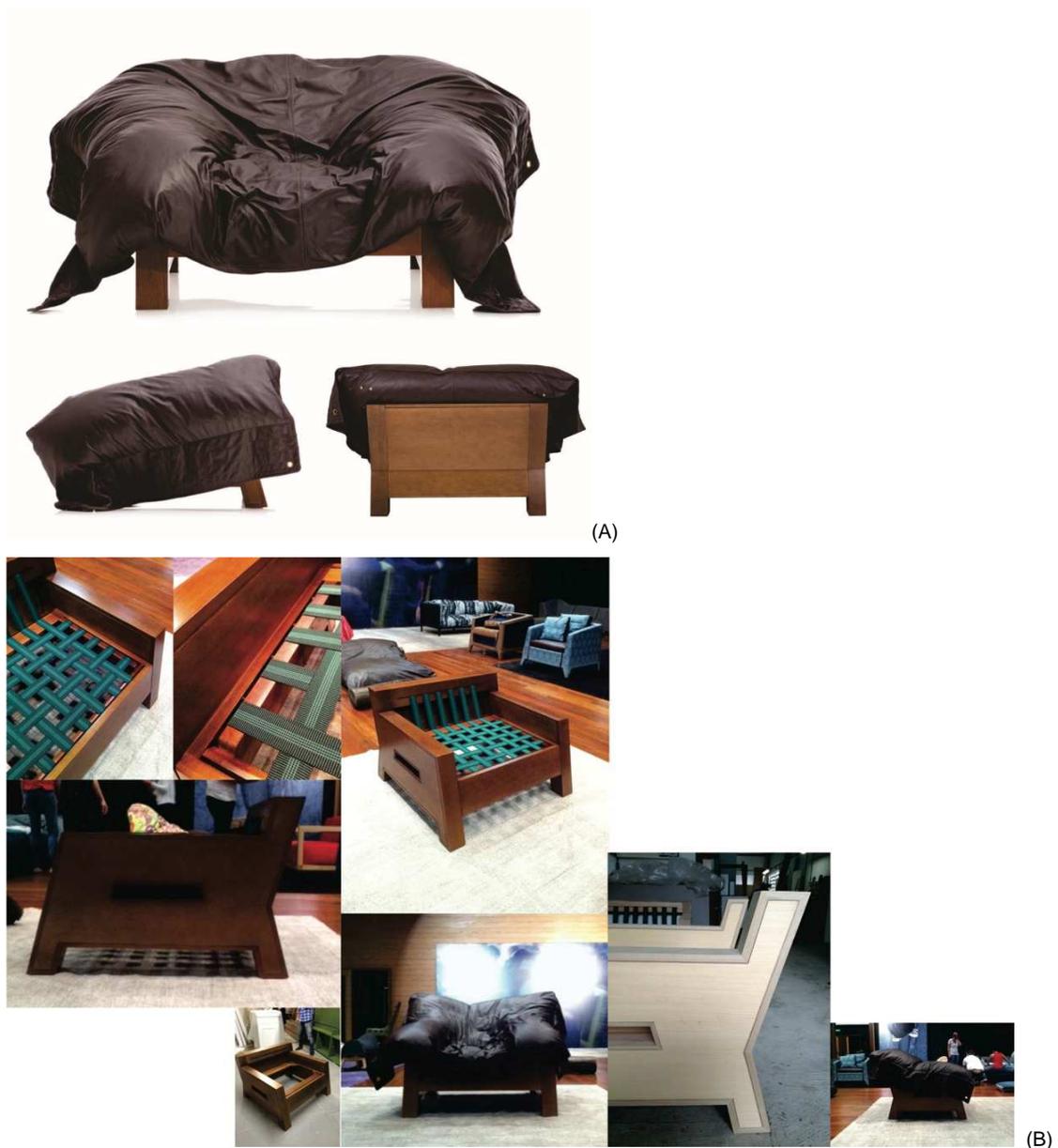
Fonte: Primária

Num trabalho de imersão interna mais pessoal a proposta foi decorrente das origens do arquiteto responsável pelo projeto, nascido em Pelotas (RS) e autor desta dissertação, abarcadas pela cultura platina dos países do Prata e os estados do sul do Brasil, zonas de clima temperado, caracterizado pelo frio e suas paisagens planas

e nostálgicas. Da revisita à tradição para refletir sobre um Brasil contemporâneo, surgiu a Preguiça, uma poltrona que abraça e convida à pausa e à prosa. Propõe movimentos mais lentos e aproxima as pessoas, como sugere uma roda de chimarrão.

O desenho conciso e rigoroso da poltrona materializa a célebre do ensaísta Alejo Carpentier: “O frio geometriza as coisas”. A figura 21 apresenta a poltrona finalizada (21A) e o processo de fabricação da poltrona (21B).

Figura 21: Poltrona Preguiça



Fonte: Primária

### 1.3.3. Tecnologia

O terceiro pilar, tecnologia, outro pilar do universo do escritório, representa a busca constante do novo. O interesse em novas formas de se fazer as coisas; a pesquisa de novos materiais, processos, técnicas ou *softwares*; o estudo em novas mídias e suas relações com o homem e o espaço, são alguns dos temas que permeiam os projetos do escritório. O projeto de estofados da linha de estofados *Notch* (que, em inglês, significa ‘entalhe, chanfro’), citado anteriormente, partiu da observação de como a influência da cultura digital na vida contemporânea transformou nossa maneira de vivenciarmos os espaços residenciais e corporativos (figura 22).

Figura 22 - Painel semântico/*moodboard* para elaboração do sofá *Notch*



Fonte: Primária

A linha *Notch* surgiu no intuito de atender essa questão, como uma espécie de mobiliário híbrido, misto de assento e de fornecedor de energia. O projeto foi pensado a partir do impacto das novas tecnologias na nova morada e nas empresas, onde as palavras ‘interação’ e ‘flexibilidade’ ganham relevância. Para isso, a linha trouxe embutida na estrutura do móvel uma bateria de conexões USB (*Universal Serial Bus*) e tomadas, permitindo que o usuário conecte ao sofá seu notebook, celulares e tocadores de MP3<sup>3</sup> (o tipo de régua de conexão é personalizado, conforme necessidade do cliente) conforme evidencia a figura 23. Os estofados são conectados a uma tomada comum de piso ou parede. A ideia pretende diminuir o excesso de fios e cabos que normalmente ficam atravessados pela sala quando se busca uma tomada próxima, deixando o ambiente mais limpo e facilitando o uso do espaço com praticidade. Os

<sup>3</sup> Formato de arquivo para áudio (TECMUNDO, WEB).

assentos são suspensos do chão e o desenho reto e discreto, conferindo elegância aos estofados; é ideal para ambientes corporativos.

Figura 23: Sofá Notch



Fonte: Primária

Os braços e encostos possuem o mesmo desenho e proporções: mais espessos na base e estreitos no topo em forma de entalhes. Esse detalhe permite que o usuário possa utilizar os braços também como encosto, deitando-se confortavelmente sobre as almofadas, as quais parecem estar soltas despojadamente. Essa aparente casualidade propicia uma atmosfera mais informal ao mesmo tempo em que inova com recursos tecnológicos.

No campo dos projetos arquitetônicos desenvolvidos pelo escritório, em diversos exemplos, pode-se perceber essa preocupação tecnológica. Sobre a

questão de tecnologia construtiva procura-se utilizar propostas mais inteligentes e de menor impacto ambiental. Na casa de sucos já apresentada (figuras 14,15,16 e 17), por exemplo, buscou-se novas tecnologias construtivas como estrutura metálica e *drywall*, tecnologia que consiste em chapas de gesso de alta resistência mecânica e acústica parafusadas em estruturas de aço galvanizado e substitui vedações e paredes de uma construção (DRYWALL, web).

A premissa para o projeto da Casa da Araucária foi a mesma. Localizada num terreno íngreme, no município de Urubici, região serrana do Estado de Santa Catarina, buscou-se aproveitar a topografia do terreno de forma a que a construção interferisse o mínimo possível no desenho natural do solo, parecendo repousar sobre a encosta do morro (figura 24).

Figura 24 – Foto da Casa da Araucária



Fonte: Primária

A edificação desenvolvida em estrutura metálica, além de permitir um canteiro de obra mais limpo e com menos resíduos gerados, possibilitou maior velocidade de construção, pois o sistema admite ser pré-montado e testado ainda na fábrica para ser posteriormente transportada ao local.

Ao mesmo tempo, além de elevar a casa do solo e permitir explorar ao máximo a vista existente, essa tecnologia oportuniza agregar mais facilmente, e sem agressão ao meio ambiente, os elementos naturais locais, como no caso desta casa, onde as

Araucárias existentes no terreno foram localizadas e inseridas no projeto de forma estratégica, como se fossem abraçadas internamente pela construção (figura 25).

Figura 25 – Fotos da Casa da Araucária

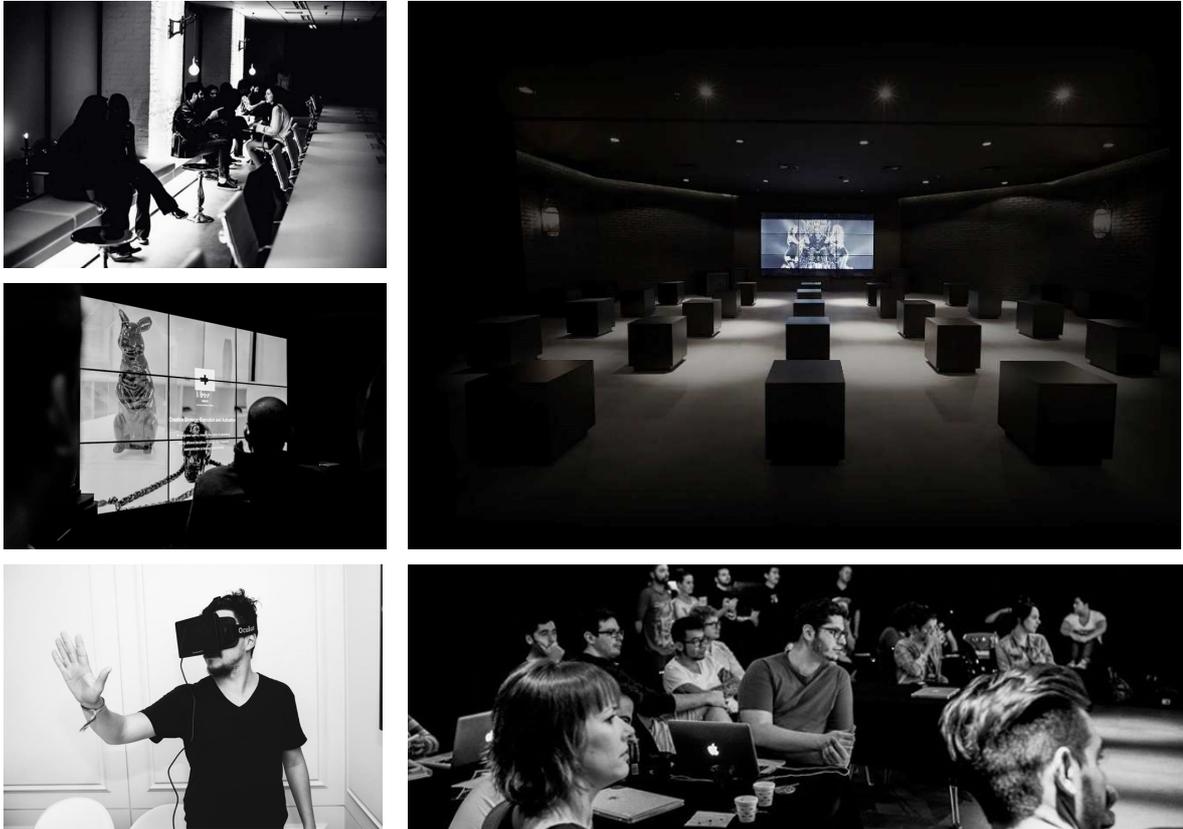


Fonte: Primária.

Outro exemplo que considerou aspectos de tecnologia foi o projeto para uma agência de publicidade, em São Paulo (figura 26). Neste caso, a questão da modernidade tecnológica não ficou apenas no âmbito dos materiais, mas também na consideração da tecnologia necessária para atender novos modelos de comportamento do usuário quando se fala em arquitetura corporativa. Este projeto refletiu sobre a função dos espaços num momento em que a sociedade vive demandas de flexibilidade. Alguns espaços, delimitados por cortinas móveis no lugar de paredes, passam a adquirir funções diversas: permitem a conexão de pessoas e repensam-se novos usos, como a ausência de recepção e a criação de espaços híbridos para usos diversos, de palestras, reuniões e confraternizações. Neste

exemplo, a questão da tecnologia está muito presente também na ausência de telefones fixos e cabos, condizente com o atual contexto digital e de mobilidade.

Figura 26 – Estudos de comportamento, tecnologia e soluções de arquitetura



Fonte: Flag.

Neste projeto, antes de mais nada, buscou-se aprofundar no tema do futuro do trabalho<sup>4</sup> e observar o estado da arte das relações em espaços similares, como arquitetura hoteleira ou institucional. Dessa observação levou-se em consideração a possibilidade de permitir espaços multifuncionais, diversos e pensados para a colaboração criativa entre pessoas. Considerar os espaços (figura 26) como estratégias de encontro para além de sua função básica, só aumentou as possibilidades de conexões entre as pessoas, em uma relação fluída e que acompanha o ritmo de vida acelerado e em constante evolução.

<sup>4</sup> Através de artigos sobre o tema em jornais e revistas, e análise dos estudos realizados por empresas de mobiliário corporativo como a Vitra, por exemplo (empresa suíça de mobiliário, fundada em 1950). Disponível em: <https://www.vitra.com/>.

Considera-se que as discussões realizadas ao longo desta dissertação com foco em abordagens mais imersivas associadas ao *Design*, podem contribuir para, de posse de informações mais subjetivas relacionadas ao propósito de um empreendimento, ou, aos anseios, valores e necessidades do cliente, seja possível proporcionar respostas mais assertivas em termos de tecnologia.

#### 1.3.4. Arquitetura

A **arquitetura**, quarto pilar do universo da empresa é, em si, o meio pelo qual o escritório materializa seu discurso e sua forma de pensar, interessada em transcender a questão física e espacial da arquitetura, sendo reflexo das mudanças e das relações humanas. É, portanto, pela arquitetura que o escritório traz à tona os significados e contribuições que possam modificar nossas percepções. É esta abordagem que materializa a criação, no sentido de dar forma, ordenar ou configurar suas ações. A partir deste posicionamento o escritório atua hoje em quatro frentes de trabalho detalhadas na figura 27.

Figura 27 - Tabela sobre a descrição da atuação do escritório

Atuação	Descrição
Projetos	Desenvolvimento técnico de projetos de Arquitetura residenciais, comerciais, corporativos, industriais, hospitalares e de arquitetura efêmera (cenografias, estandes, pontos de venda, <i>showrooms</i> e vitrines).
Negócios	Unidade denominada "I.P.E." (Investimento, Participações e Investimentos), trata-se de uma estrutura voltada para a gestão e desenvolvimento de projetos e estudos de viabilidade.
Estúdio	Segmento dedicado à criação de linhas e produtos, voltados principalmente ao <i>design</i> de móveis e ao <i>design</i> gráfico, dando suporte aos projetos do escritório e à indústria moveleira.
Consultoria	Através do "Metroquadrado Ideias", um serviço de consultoria onde a visita do profissional no local atende às necessidades do cliente, sem custos com projeto, de forma rápida e eficiente.

Fonte: Primária

Em 2006 o escritório abriu filial em Florianópolis (SC), objetivando a ampliação de sua atuação no Estado. A partir desta ação, importantes registros relacionados à visibilidade merecem ser mencionados; como a publicação, em 2010, de uma matéria denominada '*A Brazilian Architecture Office*', sobre o projeto da sede do escritório em Joinville no site *Abduzeedo* de grande relevância na área do *Design* e da Arquitetura. Da mesma forma, publicações em mídias importantes e referências em arquitetura no mundo, tanto na web [como o portal *ArchDaily* (2012)], como na

mídia impressa [citando as Revistas Projeto *Design* (2012 e 2014) e Casa Vogue (2013)].

Além disso, o escritório recebeu, do Instituto de Arquitetos do Brasil – IAB/SC e da Associação Brasileira de Escritórios de Arquitetura – AsBEA/SC, premiações por projetos de arquitetura comercial, corporativa e interiores nas duas edições do Prêmio de Arquitetura Catarinense, em 2011 e 2014.

#### **1.4. A Metroquadrado e a Discussão Sobre sua Identidade**

Discussões sobre a ‘identidade’ podem ser abordadas sob diversas perspectivas, como por exemplo: a identidade relacionada ao território; a identidade de produtos, sistemas ou serviços considerando aspectos referentes ao usuário; a identidade do designer que se reflete na configuração do produto ou serviço (*design* de autor); ou a identidade de uma marca (*branding*), são algumas das possibilidades de discussão sobre o assunto (MORAES *et al.*, 2010)

Segundo Sales *et al.* (2010) a identidade permite o reconhecimento e a percepção de algo como fruto da associação de imagens tangíveis e intangíveis do objeto percebido. Para os autores, o *design* busca, de forma criativa e singular, ordenar certas imagens percebidas a determinado objeto, criando uma identidade do mesmo. Esta diferencia o objeto e cria nele a capacidade de despertar desejo.

Para Hall (2006) e Castells (1999) *apud* Reyes (2010) identidade é um processo em construção e não configura algo, mas é configurada. Os autores compartilham da ideia de que identidade é aberta e inacabada, pois está sempre em ‘processo de identificação’. Na mesma esteira está Bonsiepe (2010) para quem identidade não se caracteriza por atributos fixos, estilos ou uma entidade dada, mas por construções. No caso da Metroquadrado, a construção desse processo acontece por meio do amadurecimento da empresa ao procurar refletir acerca da forma como trabalha, relacionando suas áreas de interesse (*Design*, Arte, Tecnologia e Arquitetura).

Para Sales *et al.* (2010) a identidade pode ser fruto das experiências das impressões humanas, a partir das quais a consciência criada fixa suas características, fazendo com que a identidade seja o resultado da assimilação de experiências. Trata-se de um processo lógico, individual, específico e particular que cria um conceito de reconhecimento a partir de uma ordenação de percepções.

Acredita-se, portanto, que esta dissertação seja o resultado parcial de um momento muito particular do escritório, que percebeu – por meio do movimento que vem realizando nos últimos anos - uma necessidade latente em redefinir novos caminhos. Este trabalho trata-se, portanto, de uma atenção e dedicação maior do escritório ao avaliar suas reflexões originadas até aqui, afim de discutir sobre o futuro de seus processos criativos pelos quais sua identidade é forjada.

A necessidade de se repensar novos modelos de desenvolvimento de projetos e processos criativos está também associada ao atual contexto global: um mundo em constante mutação, com novos padrões de comportamento e queda de fronteiras. Novos paradigmas surgem com mais velocidade: a busca por maior grau de felicidade por meio da experiência de um serviço ou produto; a demanda por produtos simples e eficazes; a formação de maior consciência coletiva; e a procura de processos autênticos na criação de novos modelos, são alguns exemplos (MORAES, KRUCKEN *et. al.*, NIEMEYER, SALES *et. al.*, 2010).

Neste cenário, alguns autores estudam o novo papel do usuário/cliente no processo. Em '*Design e identidade: incentivo para o design contemporâneo*', por exemplo, Celaschi (2010) traça o perfil do consumidor do século XXI e identifica as formas como os novos conceitos de cocriação estão influenciando diretamente no design de produtos e serviços, descrevendo diversos tipos de identidade que um produto pode apresentar para se tornar mais competitivo. No contexto da Metroquadrado essa abordagem torna-se muito relevante, pois são manifestações da identidade do escritório a aplicação de métodos de trabalho mais intuitivos que lidam com maior empatia com seus clientes.

Segundo Gunningham *et al.* (1997), a competitividade pode ser dividida em três subcategorias: inovação (a capacidade de uma empresa para desenvolver novos produtos e serviços, e para explora-los de forma mais eficaz); eficiência operacional (a capacidade de produzir bens e serviços em níveis mundiais de custos, qualidade e flexibilidade); e adaptabilidade (a capacidade de se adaptar e explorar grandes e inesperadas mudanças no ambiente competitivo). Sendo assim, verifica-se que os três elementos estão na base da proposta desta discussão ao refletir acerca de uma identidade profissional: como a Metroquadrado tem desenvolvido sua prestação de serviços (projetos) e pode inovar ao incorporar novos elementos que emergem da interação entre arquitetura, design e da influência de outras áreas (artísticas, culturais,

criativas, etc.), e assim, adaptar seu processo com o objetivo de tornar-se mais eficiente na elaboração de seus projetos em um cenário contemporâneo de constante mutação.

Se a globalização trouxe, simbolicamente, uma queda de fronteiras geográficas é possível perceber que o cenário atual também influencia os limites entre diversas disciplinas na elaboração de projetos à medida que seus objetivos e atitudes convergem. Arquitetura, design e até mesmo a arte, em muitos casos, acabam por possuir aspirações semelhantes e visões compartilhadas na tentativa de estabelecer determinadas estratégias em seus projetos. No âmbito da Metroquadrado, aspectos importantes do diálogo entre tais disciplinas foram sendo percebidos como constantes em seu processo criativo, mesmo que de forma adaptada ou intencional, mas vista como inerente ao discurso do escritório que vê um notável grau de correspondência e semelhança entre as estruturas de trabalho e qualidades conceituais e físicas comuns em diversos projetos.

Diante dessas definições, é importante destacar que a conexão entre design e arquitetura (considerando intersecções do processo criativo), ao promover uma abordagem imersiva centrada também no universo subjetivo das pessoas envolvidas, visa valorizar as questões de identidade, principalmente no que tange conceitos de identidade do produto, do designer e do usuário (ou cliente), e assim estabelecer vínculos, atributos e valores mais intensos e significativos, que permearão todo o processo e serão mais perenes.

Portanto, diante deste contexto, na atual crise de uma sociedade afetada pelas transformações em seus valores culturais, abordar o tema da identidade relacionada a uma cultura de abordagem projetual como ferramenta de diferencial competitivo, através da relação de afinidades existente entre arquitetura e design, visa trazer associações mais significativas e contribuições intensas que modifiquem nossas percepções, ao acessar experiências e aspirações dos clientes e, ao incluir a participação dos clientes sempre que possível. E, para que isso seja possível é relevante envolver a equipe do Escritório para a construção coletiva desta identidade.

Ao mesmo tempo, discutir identidade e as afinidades entre tais disciplinas (Arquitetura e Design) significa promover uma nova forma de pensar à prática projetual, acrescentando novos ingredientes ao processo criativo. Coincide com esta ideia o fato de que, para Raynaut (2013), a necessidade de reflexão sobre novos saberes emana da transição de um momento de reconstrução dos quadros de

pensamento, o que pede por novos modos de produção e transmissão do conhecimento e do pensar as relações entre o Ser Humano e o Mundo.

Para Raynaut (2013) uma 'Revolução Cultural' (na qual existe uma nova interação entre desejos e projetos humanos, ciência e técnica, e uma nova materialidade) está em andamento. Segundo o autor, a complexidade de novos campos de conhecimento também provoca novos questionamentos e passa a exigir uma reconstrução teórica e metodológica permanentes, na qual as fronteiras conceituais entre saberes e disciplinas estão sendo superadas e tornando-se mais permeáveis.

Diante deste cenário, superar barreiras entre disciplinas significa transitar no campo da interdisciplinaridade, conceito que é identificado na movimentação do escritório Metroquadrado. Para Raynaut (2013), a prática interdisciplinar não ocorre pela simples aproximação de especialistas diferentes, mas se constrói metodicamente e é urgente para se pensar o mundo contemporâneo complexo e híbrido. A emergência de um novo pensamento é compactuada por Couto (2014), quando a autora evidencia que a interdisciplinaridade significa buscar novos questionamentos e transformar a própria realidade, sendo entendida, antes de tudo, como uma mudança de atitude, mais interativa e menos fragmentada e inflexível.

Para Bateson (*apud* SCHLINDWEIN, 2007) a interdisciplinaridade não se caracteriza pela junção de duas ou mais disciplinas em determinada situação, mas ocorre fundamentalmente e primeiramente nas relações e na forma como estão ligadas. É por meio dessa relação que emerge a interdisciplinaridade. Segundo o autor, as relações devem ser pensadas antes das próprias coisas que estão sendo relacionadas. A essa relação se chama interdisciplinaridade: mais do que o conhecimento sobre os próprios elementos que a compõem, a importância da interdisciplinaridade encontra-se na relação que mantém juntos tais elementos (SCHLINDWEIN, 2007).

Outrossim, ocorre o que Schindwein (2007) chama de 'cola', ao dizer que interdisciplinaridade tem a ver com o que permite 'colar'. Para o autor, a interdisciplinaridade precisa ser entendida como prática, cultivando e promovendo as relações que tornam sua percepção possível. Da mesma forma, nota-se que a interdisciplinaridade na Metroquadrado ocorre na medida em que, de alguma forma,

relaciona disciplinas - como arte, design, arquitetura e tecnologia - durante seu processo projetual. Percebe-se que cultivar essa relação não é algo intencionalmente provocado, nem objetivo final de cada processo de trabalho do escritório. Ela é mais evidente conceitualmente, em termos de orientação de negócio, e influencia na construção de uma identidade do escritório percebida por essa característica. Sobre isso, encontra-se no pensamento de Raynaut (2013) a mesma ideia de como a interdisciplinaridade não pode ser forçada, mas implica no desejo pessoal dos participantes e nas suas próprias dúvidas sobre os limites de sua especialidade.

Neste sentido, a 'cola' a que se refere Schindwein (2007) e as interações entre os elementos são percebidas de forma inerente e subliminar no DNA da Metroquadrado, característica que, de certa forma, forja um princípio metodológico natural e orgânico e, assim sendo, a identidade do escritório.

A interdisciplinaridade no DNA da Metroquadrado evidencia-se nas peculiaridades de sua própria gênese: estreitamente vinculadas à 'cola' entre disciplinas; a própria construção dessa característica interdisciplinar do escritório emerge da formação dos indivíduos que dele fazem parte (técnicos em edificações, bacharéis em arquitetura, pós-graduados em design, e, com experiências prévias diversificadas na área – construção, interiores, projeto, etc.). Para Trevisol e Martins (2015) peculiaridades de gênese institucional como esta, relacionadas à realidade e contexto em que se encontram, caracterizam novos processos de construção do conhecimento, novos desafios intelectuais e, portanto, deverão ser novos os pensares que induzem a novos fazeres.

Conclui-se a contextualização apontando que existe até o momento um procedimento projetual no escritório que utiliza uma metodologia mais clássica da arquitetura, embora o que mova o escritório, paralelamente, sejam aspectos de subjetividade do design e da arte. Considera-se possível propor uma intersecção mais explícita entre arquitetura e design, associando abordagens imersivas ao processo, contribuindo para que Metroquadrado, em termos de identidade, seja percebida, por meio de sua cultura projetual, como um escritório que desenvolve projetos que integram arquitetura, ferramentas do design, a exploração do processo criativo e a subjetividade.

Além disso, destaca-se na gênese do escritório um tipo de interdisciplinaridade muito particular, relacionada à aproximação de saberes mais distantes entre si, como a relação entre disciplinas que tratam de dimensões materiais da realidade ligadas à colaboração de disciplinas humanas e sociais. Para Raynault (2013, *apud* TREVISOL E MARTINS, 2015) pensar uma realidade sugere relacionar elementos de dois universos conceituais bem distintos, utilizados para se construir epistemologicamente o conceito de interdisciplinaridade: o pensar sobre a materialidade (sistema de interações físicas, químicas, biológicas) e o pensar sobre a imaterialidade (as relações dos seres humanos entre si e com o mundo material). Para Couto (2014), essa forma de pensar é acima de tudo uma atitude: busca por alternativas para conhecer melhor, de reciprocidade que impulsiona à troca, ao diálogo com pares idênticos, com pares anônimos ou consigo mesmo; atitude de envolvimento e comprometimento com os projetos e as pessoas que deles fazem parte. (COUTO, 2014)

Neste processo em permanente construção metodológica e de identidade, acredita-se que, ao relacionar disciplinas na construção de seu pensamento, a cultura projetual da Metroquadrado esteja para além de uma interdisciplinaridade 'instrumental' ou de 'proximidade', considerada por Raynaut (2013), presente nas relações técnicas entre projetos complementares ou prestadores de serviços (como Arquitetura, Engenharia, Economia, Geografia, Mecânica, etc.). Ao associar abordagens mais imersivas em seu trabalho, a Metroquadrado caminha para uma aproximação de disciplinas mais distantes, podendo contribuir com elementos de inovação para processos projetuais, ao associar em um mesmo tecido ciências da materialidade e da imaterialidade, como Arquitetura, Engenharia e Design, à Antropologia, Sociologia, História e Psicologia, por exemplo.

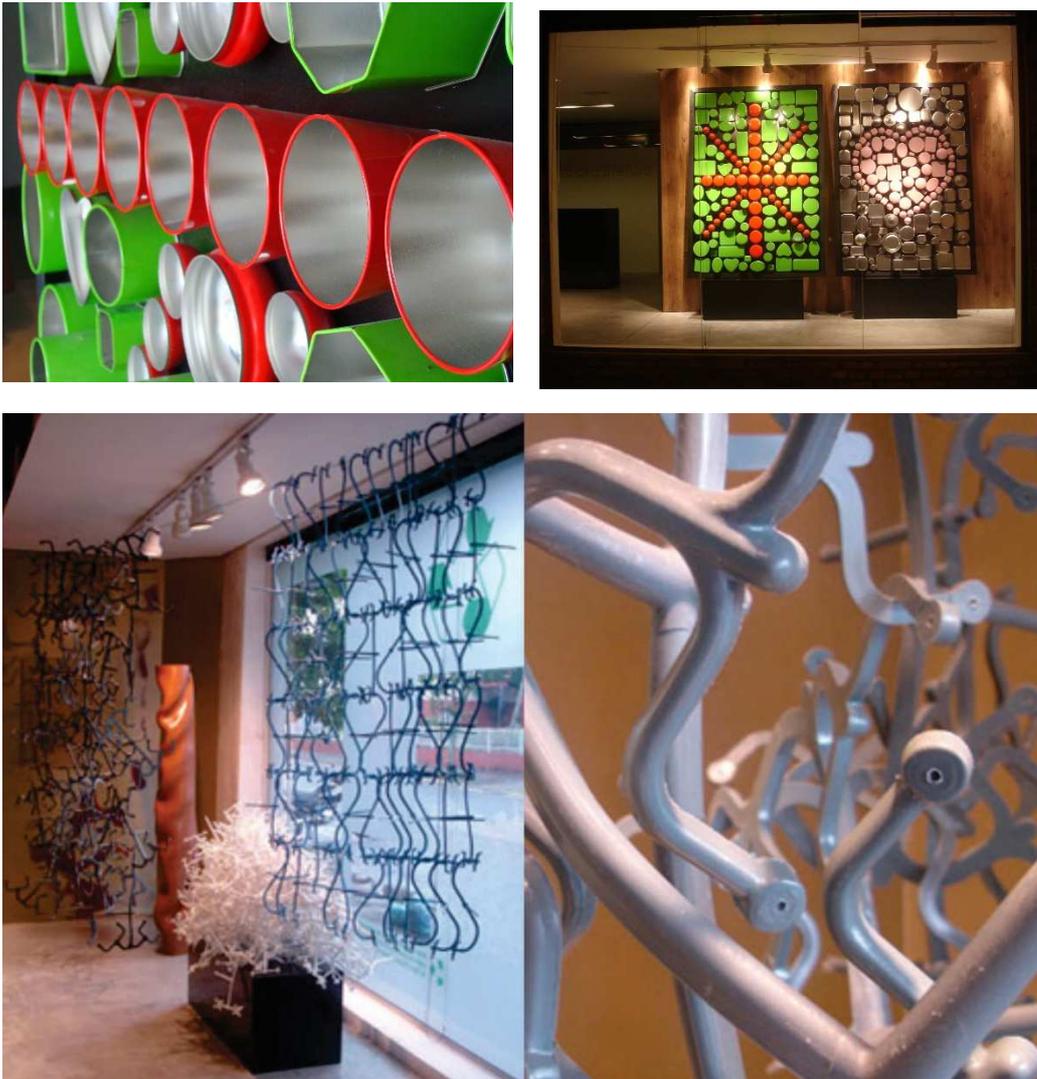
## 2.0. CRIATIVIDADE E ARQUITETURA DE EXPERIÊNCIA

### 2.1. A Importância da Criatividade para o Escritório Metroquadrado.

O tema da criatividade confunde-se com a discussão sobre arte que permeia os valores da Metroquadrado (conforme apresentado no tópico 1.3.1). Promove-se o pensamento criativo por meio de ações como: (1) diálogos constantes entre a equipe, (2) realização de atividades [a exemplo da participação na oficina ‘O Processo Criativo: Pensamento Criativo e Conceitualização’, ministrado por Charles Watson (Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2014) e na conferência ‘Potencial Criativo’, ministrada por Cláudio Gil (calígrafo), Renato Alarcão (ilustrador), Celaine Refosco (artista plástica) e Tânia Nussner (psicopedagoga), em Jaraguá do Sul, 2010] e, (3) procedimentos para estimular a imaginação criativa e a livre associação de ideias entre os colaboradores, como técnicas de *brainstorming*, dentre outras. Essas movimentações coletivas são consideradas estímulos facilitadores da criatividade para trabalho no escritório. Para isso, não existem modelos ou exercícios claramente definidos. São operações adaptadas e improvisadas, mas que caracterizam o espírito do escritório.

A configuração interna da sede da empresa, organizada por meio de mesas coletivas de trabalho e espaços sem paredes, já evidencia a importância que a empresa atribui para ambientes estimuladores da criação. Além disso, o espaço da vitrine (figura 10) e o desenvolvimento de atividades artísticas (exercícios criativos que visam estimular a criatividade e o garimpo de materiais industriais descartados para elaborar novos objetos, esculturas ou formas) são exemplos de ações oportunizadas pela empresa para estimular a criatividade de sua equipe. A figura 28 apresenta o resultado de uma destas atividades.

Figura 28– Atividades com material descartado de indústrias exposto na vitrine da Metroquadrado



Fonte: Primária

Esse espírito aberto ao diálogo, constante e coletivo, para que se potencializem as conexões de informação, encontra sinais na própria identidade do escritório. Não é por acaso, que o nome do escritório não é personificado no nome próprio dos sócios, como é muito comum em escritórios de arquitetura. Pelo contrário, ao adotar um nome independente a empresa distancia-se de uma percepção mais romântica da profissão, a da atividade solitária do arquiteto em sua prancheta, reforçando a ideia que o resultado de um projeto é fruto do trabalho em equipe em um processo colaborativo de cocriação.

### 2.1.1. Ações de Criatividade

Reconhecida como uma empresa que fornece soluções criativas em seus projetos - o que pode parecer algo tipicamente subjetivo quando se trata de solucionar problemas – a Metroquadrado considera o tema como algo que deve ser tangível e praticável.

Simon (2008, *apud* Medeiros, 2004, p. 58) associa a criatividade com a intuição e destaca a relevância da expansão do vocabulário para a atividade projetual. Com esta intenção (expansão do repertório visual e artístico), no Escritório Metroquadrado procura-se oportunizar a prática de ações, não apenas ter boas ideias. Neste sentido, além da intenção de expressar algo, é importante possibilitar que a equipe vivencie essa intenção, através de ações que busquem não somente estimular o cérebro, mas que proporcionem vínculos criativos e experiências diferenciadas na rotina do escritório. São justamente essas iniciativas que caracterizam o senso de propósito da empresa: a de contribuir com a sociedade através de sua capacidade criativa em projetos que vão além da arquitetura.

Um dos meios, já mencionados anteriormente, é o espaço da vitrine do escritório. Recentemente, uma das intervenções foi feita de forma colaborativa entre todos os membros da equipe (figura 29). Desencadeado por um dos sócios da empresa, um desenho feito com novelo de lã colado na parede foi sendo complementado pelo restante da equipe. Cada colaborador foi incentivado a exercitar seu processo criativo e, para isso, recebeu um novelo com cores diferentes para que assim interferisse ou continuassem a produção do outro.

Figura 29 – Fotos da elaboração de uma vitrine: exercício de desenho utilizando fio de lã.



Fonte: Primária

Estímulos como esse são recorrentes na rotina do escritório. Para promover o intercâmbio entre as pessoas e a possibilidade de conexões e troca de ideias a empresa estipulou um dia da semana para propiciar isso com mais ênfase. Chamada de Sexta Cultural, o momento é destinado a alguma atividade que promova conhecimento, descontração e intercâmbio de informações. Os temas são abertos e amplos. Palestras de profissionais convidados, filmes e apresentação de trabalhos são alguns exemplos. Atividades desta natureza tem como objetivo aguçar a curiosidade e a observação, para que a cada momento seja avaliado, modificado e reflita sobre novas formas de fazer as coisas, buscando novas possibilidades, num fluxo constante e evolutivo de autocrítica. São iniciativas que procuram fornecer ferramentas de aprendizagem (e expressão) ao longo da vida profissional não só focando o bem estar do grupo, mas como no bem estar pessoal. Tais atividades acabam promovendo questões de expressão, compartilhamento, valorização de identidade e capacidade de reflexão.

Acredita-se que essas iniciativas promovem um afastamento saudável do dia-a-dia da pessoa na empresa permitindo observar criticamente o próprio trabalho ao retomar a rotina. Estimulam ainda o envolvimento, o desdobramento de habilidades, a noção de grupo, a paixão pelo que se faz e, conseqüentemente, melhora o desempenho da equipe.

Uma das melhores formas de se promover a ruptura maior no ritmo do trabalho são as viagens de pesquisa e imersão realizadas pelos sócios. As chamadas *Metroarchtrips*, são viagens planejadas com base na alteridade, na arte e descoberta de lugares com diferentes realidades culturais, ambientes cosmopolitas e transformadores; a intenção é despertar uma série de novos fenômenos neurológicos, uma disruptura do processo interno.

As viagens têm como objetivo estabelecer um vínculo ainda maior entre os sócios. O afastamento da rotina, o compartilhamento de experiências, respirar, observar e vivenciar coisas similares permite um grau de profundidade maior nos debates. Neste sentido, o sentimento de cumplicidade reforça os laços pessoais e aumenta o senso de equipe, ao mesmo tempo que a deixa ainda mais coesa, conectada e ágil.

O distanciamento com a rotina do dia-a-dia permite que, individualmente, cada participante exercite suas reflexões. As reflexões individuais passam a ser

compartilhadas e assim surgem novas sínteses que se tornarão desdobramentos para a construção de uma identidade e linguagens do grupo.

Tendo como base tais questões, subjetivas e inerentes aos processos de imersão, as viagens podem ter objetivos definidos, como: roteiros de arquitetura contemporânea, visitas a museus e bienais de arte ou alguma arquitetura específica de uma determinada época. São exemplos a viagem de estudos da arquitetura residencial produzida em estrutura metálica entre os anos 1940 e 1960 realizada em setembro de 2013 para a Califórnia (EUA); e a viagem integrando a Bienal de Veneza (Itália) com *Berlim Design Week* (Alemanha) e a produção contemporânea da arquitetura de Copenhague (Dinamarca).

As experiências são caracterizadas por três etapas bem definidas: o preparo, o durante e o compartilhamento conforme a figura 30.

Figura 30 – Tabela sobre etapas de viagens.

<b>Etapa</b>	<b>Descrição</b>
O preparo	A etapa que antecede a viagem é caracterizada pelo estudo, leitura e discussão do que será visto. O material coletado é organizado e dividido com parte do grupo que não participará da edição em questão para que, justamente, acrescente novos olhares e indiquem outros caminhos.
O Durante	Durante a viagem é importante haver uma entrega plena para que se realize de fato uma imersão mais intensa e aguçe a percepção. Estar disponível para o despertar de reflexões, entender e discutir sobre nós mesmos (autoconhecimento) e sobre o mundo em que vivemos (para ser e pertencer).
O Compartilhamento	Após a viagem é feito o compartilhamento da experiência. Para cada viagem é produzido um vídeo, que procura passar o espírito da experiência. Além de um banco de milhares de imagens, o vídeo ajuda a entender a dinâmica e as sensações, através de uma trilha sonora e uma edição coerentes com o contexto.

Fonte: Primária

A figura 31 apresenta imagens utilizadas na etapa de preparação para compartilhar com a equipe detalhes da viagem como trajeto, objetivos e justificativa entre outros.



No geral, uma viagem pode gerar um banco de arquivos que gira em torno de três a cinco mil documentos, entre fotografias, vídeos e desenhos, os quais são arquivados em pastas específicas para consultas de todos da equipe.

### **2.1.2. Os Processos Criativos da Metroquadrado à Luz da Abordagem de Autores que Discursam sobre a Criatividade.**

Os autores que utilizados para esta abordagem foram: Nigel Cross (2004), Gomes (2001), Fayga Ostrower (2013), Medeiros (2004) pela forma como associam o desenho, a expressão e a criatividade; Andréa Naccache (2013), pela contribuição ao reunir depoimentos de diversos profissionais de outras áreas criativas (como moda, gastronomia e música); e Charles Watson (2013), pela forma como percebe criatividade e com a qual a equipe Metroquadrado se identifica.

Cross (2004) compara a ‘compreensão súbita’ de um problema a um ‘salto’ criativo ou ‘iluminação’ a qual, é analisada durante o processo criativo, sendo vista como uma ponte perceptiva a ser construída entre o problema e a solução. Ressalta-se que sua compreensão de ‘iluminação’ está muito próxima do que Medeiros (2004) chama de ‘lampejo’. Tanto um termo quanto o outro estão associadas a intuição considerada por Simon (2000, p. 89 *apud* Medeiros 2004, p. 58) como “fenômeno de reconhecimento, uma sensação genuína de compreensão global do problema e do caminho a seguir”.

Para Cross (2004), em alguma etapa durante o processo acontece um momento decisivo que pode nortear o restante de um raciocínio. Esse momento (salto criativo) pode ocorrer através de uma fala, um gesto ou uma associação de ideias entre participantes de um *brainstorming*, que, por meio de combinações, mutações ou analogia entre informações, por exemplo, podem inspirar conexões de ideias possíveis na geração de alternativas para os problemas de projeto (CROSS, 2004).

Watson (2013) considera que a criatividade não é um processo unicamente subjetivo. A criação requer a capacidade de transitar entre os polos objetivo e subjetivo. Entretanto, o trabalho com a matéria é sempre diferente do que idealizamos e deve surgir do exercício e disciplina constantes e de muito trabalho,

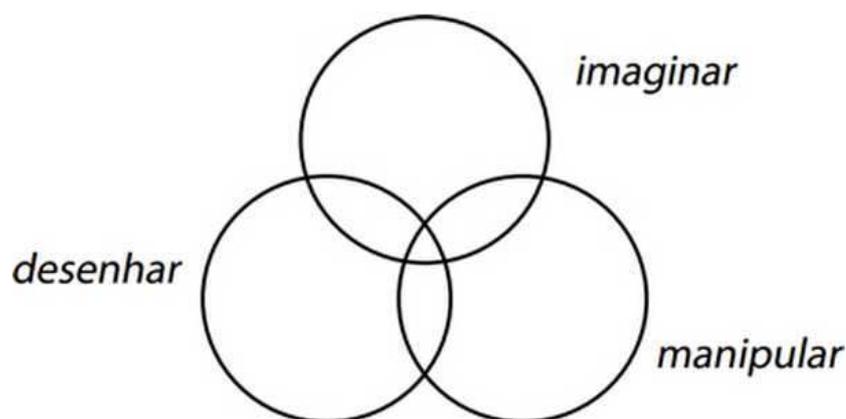
para que o profissional se dê conta dos obstáculos que produz e, assim, evolua sua ideia. O autor ainda destaca o valor da introspecção e do de isolamento durante o trabalho, como uma forma de imersão interna em uma linha muito similar a Medeiros (2004) quando esta destaca que o ato de projetar pressupõe intensa concentração quando ideias e conceitos são manipulados e figurados. Por outro lado, Watson considera que a criação não deve ser um objetivo. Tudo deve acontecer de forma natural. A criação, em qualquer área, conta com uma evolução orgânica. Arte, nesse sentido, é uma atividade autotélica, que tem sua finalidade nela mesma (WATSON, 2013).

Percebe-se que uma característica não anula a outra. No caso da Metroquadrado, ambas visões (subjetividade, objetividade, isolamento e compartilhamento, organicidade) fazem parte do começo da criação, num processo de alternância de momentos entre os mais reflexivos e fases de diálogo em grupo.

Watson (2013) também defende que um processo muito presente em diversos tipos de trabalho criativo é o de tentativa e erro. Ele fornece condições para uma retroalimentação à medida que o criador se torna também um observador – e crítico – de seu próprio trabalho, através de um exercício de afastamento e retorno de sua obra. Para ele, na busca de objetividade é preciso encontrar maneiras para avaliar, modificar e assumir novas estratégias, de acordo com suas percepções

Sendo assim, segundo o autor, existem três aspectos diferentes na visualização de uma ideia: imaginar, desenhar e manipular (conforme demonstra a figura 33).

Figura 33 – Aspectos de visualização de uma ideia.



Fonte: Charles Watson (2013, p. 215)

A imaginação é a forma mais frágil de criar, podendo ocorrer no início do processo. Já desenhar e manipular são duas etapas nas quais o afastamento e a avaliação ocorrem, pois nelas acentua-se a observação e a crítica que um criador tem de suas ideias (WATSON, 2013). Ao discutir a relevância das representações gráficas, Medeiros (2004) também aborda a manipulação do conhecimento e de ideias mas já associando este aspecto ao do desenho. Para a autora as representações gráficas se constituem em meios eficientes de acesso ao raciocínio e ao processo criativo por reduzir a provisoriedade do armazenamento mental permitindo, ao mesmo tempo, a permanente transformação, manipulação (e evolução) deste conhecimento por meio de signos.

Em Ostrower (2013) a objetividade no fator criativo também é fundamental, assumindo que a criação, em seu sentido mais significativo e profundo, tem como uma das premissas a percepção consciente, embora ela se articule principalmente através da sensibilidade ou um estado de excitabilidade sensorial. Em sua abordagem, a exemplo dos autores Cross (2004), Medeiros (2004) e Watson (2013) a intuição é valorizada como uma característica presente, a qual nos permite ordenar, comparar, avaliar e tomar decisões.

No caso da Metroquadrado os processos intuitivos ficam muito evidentes nas experiências artísticas do escritório (as ações nas vitrines; as atividades com resíduos da indústria) e na valorização da expressão por meio do desenho. O próprio movimento realizado em torno do interesse no aperfeiçoamento, crescimento pessoal e ampliação do repertório por meio do planejamento das viagens de imersão e dos cursos sobre criatividade também são exemplos de um estado de sensibilidade que norteia as escolhas do escritório.

Destaca-se que boa parte destas atividades são registradas no caderno de campo pessoal (figura 34) cuja finalidade é a de ser uma ferramenta de registro de informações e reflexões sobre as experiências criativas e as viagens de imersão<sup>6</sup> por meio de anotações, desenhos, esquemas visuais. Para Gomes (2001, p. 49) registros similares se constituem em ferramenta de desenvolvimento da habilidade cognitiva, bem como recurso de memória e “vocabulário da forma”; nesta abordagem

---

<sup>6</sup> São exemplos de registros de experiências criativas e viagens de imersão presentes nesta figura as imagens referentes à *MetroArchiTrips* (Berlim, Veneza e Copenhagen), ao curso ‘O Processo Criativo’ (de Charles Watson) e a exercícios pessoais de expressão artística.

considera-se que este registro (Ao mesmo tempo em que se constitui em fonte de informações para a dissertação) pode contribuir com o fortalecimento da intuição.

Figura 34 – Anotações e registros de viagens em cadernos de campo



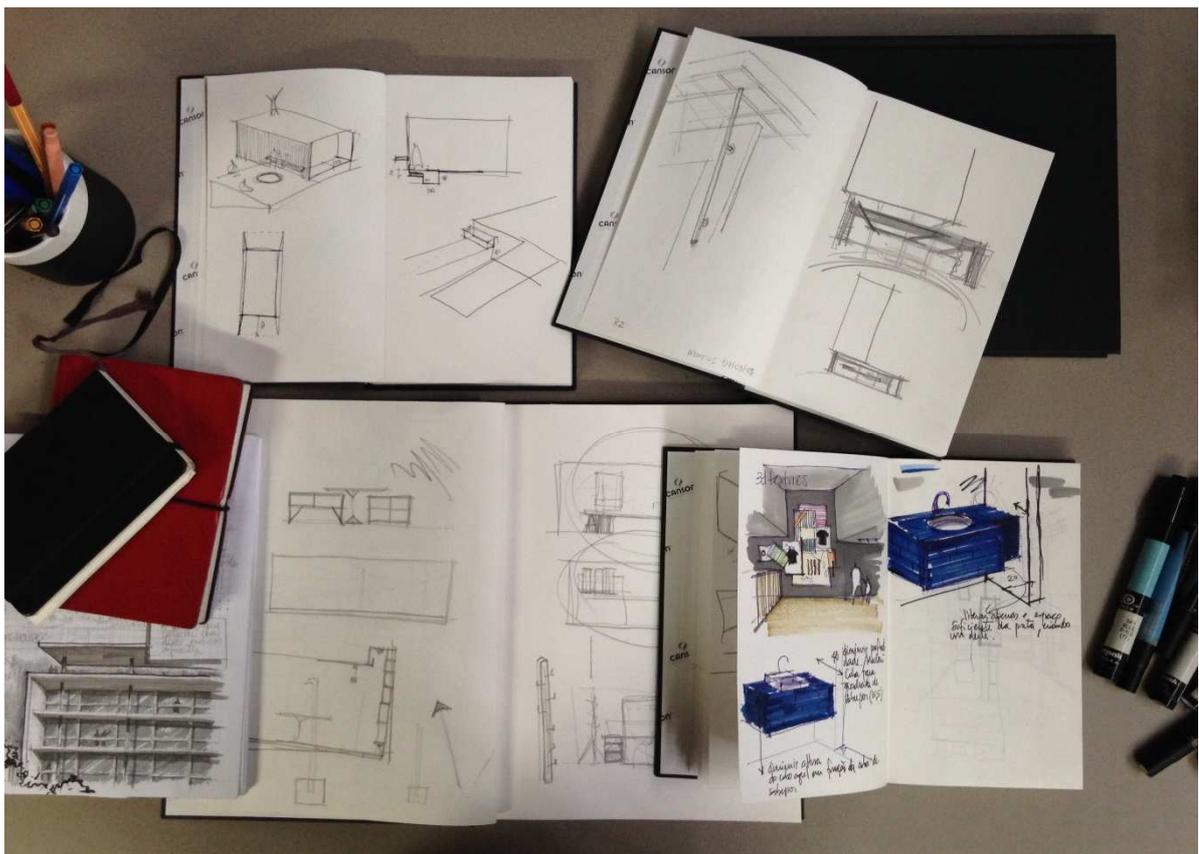
Fonte: Primária

Os processos intuitivos – ou processos criadores - se identificam com a forma: são essencialmente processos formativos e configuradores. Ideias ou ordenação de pensamentos são os componentes do processo (verbais, conceituais ou sensoriais), mas o processo criativo intuitivo é sempre de ordem formal, sendo o conteúdo expressivo da ação criativa (OSTROWER, 2013). Para Naccache (2013) não existe uma regra predefinida sobre a criatividade e os processos de criação, mas apenas uma questão ética em cada processo: o impulso e o compromisso do criador com seu próprio trabalho e com os outros.

Medeiros (2004) considera que as representações gráficas podem ser ferramentas de expansão do pensamento que ampliam o potencial criativo, pois além

de contribuir com a etapa conceitual e a materialização do projeto pronto, auxiliam na reflexão, registro, desdobramento, ordenação síntese do pensamento fluído. Zumthor (2009) também defende o uso de esboços desse tipo, no lugar do virtuosismo e realismo gráfico, por aqueles apresentarem o que o autor chama de 'pontos em aberto', onde a imaginação e a curiosidade pela realidade do objeto representado se fazem presentes, tornando a própria representação mais interessante que o objeto real. Além disso, o autor considera os esboços não apenas imagens de uma ideia, mas sim parte integrante do trabalho de criação em si, por antecipar com mais eficácia as respostas que estão sendo procuradas durante o desenvolvimento de um projeto. Na figura 34 apresenta-se alguns registros de cadernos de campo da Metroquadrado explorando o desenho ao longo do processo criativo de projetos arquitetônicos. (figura 35).

Figura 35 - Exemplos de registros realizados em cadernos de campo da Metroquadrado



Fonte: Primária

A autora, defende que podemos abordar a criatividade em termos de níveis: criatividade expressiva (manifestação independente e baseada na habilidade

individual mais associada a valorização do desenho que ocorre na Metroquadrado), criatividade inventiva (associada a inventos, explorações e ideias com previsão de finalidade; mais associada as ações de criatividade interna da Metroquadrado) e criatividade inovativa (envolve conhecimento, competência e circunstância e se constitui na razão de ser desta dissertação na medida que esta é uma manifestação de refletir explicitamente sobre etapas de preparação/imersão que podem contribuir para o desenvolvimento de projetos inovadores com características de perenidade e propósito para o cliente).

Observa-se, portanto, que o campo das ideias, tanto em arquitetura quanto em qualquer atividade criativa, implica em uma vasta área de estudo. Entender melhor o processo criativo é relevante no desenvolvimento desta dissertação à medida que se busca refletir sobre uma nova abordagem projetual e compreender como e em que momento um determinado conjunto de informações pode se tornar um importante princípio norteador de uma ideia e que aspectos podem contribuir para isso.

## **2.2. A Noção de Experiência em uma Abordagem que Aproxima Arquitetura e Arte**

Refletir acerca das aproximações entre Arquitetura e Arte tem como maior foco de interesse o estudo das experiências sensoriais proporcionadas pela Arte e como essa experiência pode ser acessada também na Arquitetura. Assemelham-se, nesse sentido, pelo fato de que o caráter emocional evocado somente é possível por meio de experiências pessoais vivenciadas, ou seja, estudar uma obra de arte por meio de livros, textos e figuras não supera a experiência de conhece-la pessoalmente em museus, galerias ou espaços públicos.

Segundo Lee (2012) e Sanders (2002), vivências participativas (como *workshops*, por exemplo) podem ser mais eficazes na obtenção de informações em níveis mais profundos de conhecimentos, do que ferramentas clássicas de pesquisa. As abordagens consideradas mais inovadoras pela autora são aquelas em que se consegue captar não somente o que as pessoas dizem ou

pensam, mas aquilo que elas sentem ou sonham. As percepções vindas da experiência vivenciada podem revelar necessidades latentes das pessoas.

No campo da Arte, existe uma relação entre espectador e obra, de caráter muito individual e particular, estabelecendo um relacionamento de empatia em um nível mais profundo, podendo evocar qualidades emocionais muito fortes. Para se atingir experiências pessoais nos processos de arquitetura é necessário avaliar ferramentas especiais que potencializem a mesma empatia dos envolvidos no processo.

Nesse sentido, refletir sobre ferramentas do design em processos criativos pode auxiliar para articular aspectos relacionados a Arte e Arquitetura, visando evidenciar a importância da vivência em atividades imersivas e experimentações do espaço, para acessar sensações, sentimentos e conhecimentos latentes.

A busca pela compreensão dos processos criativos, tanto na Arte quanto na Arquitetura, tem como pano de fundo propor também uma nova ressignificação para arquitetura e sua relação com os sentidos. De acordo com Dornburg (2002) a busca de uma nova linguagem para a arquitetura, substituindo a definição convencional de solidez estática e imutável do espaço por uma definição mais dinâmica, como uma ideia flutuante, multifuncional e mutante, visa proporcionar diferentes dimensões da experiência humana na Arquitetura. A autora denomina como Arquitetura-Arte aqueles projetos que trazem uma ideia conceitual apoiada na experiência. Considerando as intenções dessa dissertação, o presente tópico apoia-se intensamente no pensamento de Dornberg (2002) e Pallasmaa (2005) que resgatam a discussão da importância da experiência sensorial para além dos aspectos visuais da arquitetura.

Para Pallasmaa (2005), que se interessa por questões da arquitetura associadas a identidade humana, experiência sensorial e taticidade, essa possibilidade de ação é a que separa a Arquitetura de outras formas de Arte e conseqüentemente, uma reação corporal é um aspecto inseparável da experiência arquitetônica. O autor ainda defende que um tipo de arquitetura mais visual, originada no Renascimento, com a invenção da perspectiva, fez do olho o ponto central do mundo perceptivo e os sentidos foram sendo separados. Essa ideia influenciou o ocular centrismo de muitos dos projetos modernistas, priorizando o intelecto e a visão, mas esquecendo do corpo e os outros sentidos, assim como as nossas memórias, imaginações e sonhos. Em sua percepção, na busca de um

impacto instantâneo visual, houve uma redução das qualidades sensoriais e sensuais das artes e da arquitetura.

Entretanto, no cenário atual, criam-se ilusões através de experiências não físicas, que apesar de efêmeras e imateriais, de acordo com Abellán (2014) possuem uma força de significado e simbolismo que acaba por permanecer no tempo, desconstruindo, de certa forma, um paradigma mais visual, rumo a uma arquitetura mais completa e integrada, tendo os sentidos e o corpo como novo paradigma.

Como ocorre na arte, ao tratarmos de conceitos mais profundos e abstratos de avaliação, estamos considerando aspectos subjetivos e sensoriais, na qual vivenciar um espaço arquitetônico pode ser tão transformador e marcante quanto o impacto que sofreremos frente a uma obra de arte importante.

Atualmente, a arquitetura está mais interessada no conceito por trás de um objeto ou ação e no efeito que tem sobre as pessoas, do que na sua representação simbólica. O processo criativo para o projeto passou a ser tão ou mais importante que o resultado do projeto (DORNBURG, 2002). A autora prossegue defendendo que a arquitetura não pode ser mais uma unidade homogênea que representa um todo. O ambiente construído passou a ser formado por uma série de experiências, ou nas palavras de Rem Koolhaas<sup>7</sup> (*apud* Dornburg, 2002), por vazios nos quais o inesperado (ações) se manifesta.

Ao invés de criar meros objetos de sedução visual, a Arquitetura relaciona e projeta significados. Quando ela é significativa, nos faz experimentar a nós mesmos como seres humanos e espirituais (PALLASMAA, 2005). Para Zumthor (2009) o importante em uma obra não é querer provocar emoções, mas sim permitir emoções, por meio de um espaço que desenvolva sua própria força sem necessitar de nenhum acessório artístico.

A arquitetura descrita dessa forma propõe uma abordagem flexível e interativa trazendo para o projeto e a construção um elemento há muito esquecido: as pessoas; o usuário, nesta abordagem, torna-se o vínculo entre a ideia e a realidade física, o catalisador no processo criativo do espaço (DORNBURG, 2002). Esta abordagem tem afinidades com o discurso de Sanders (2002) sobre como o Design Participativo

---

<sup>7</sup> Arquiteto e teórico holandês, fundador do escritório OMA (*Office for Metropolitan Architecture*), com sede em Roterdã, e professor do Instituto para Arquitetura e Estudos Urbanos de Nova Iorque. (Fonte: PRITZKER PRIZE, WEB).

permite não somente a identificação de necessidades e características do projeto, como também compreender melhor os modelos mentais e experiências prévias dos envolvidos, tendo o cliente como coautor do processo criativo.

Tanto a Arte como a Arquitetura quebraram seus moldes históricos e buscaram inspiração na vida cotidiana das pessoas. Neste sentido, a arquitetura não cria mais estruturas emblemáticas para serem admiradas, mas sim, lugares para serem usados, sentidos e experimentados.

A Arquitetura, quando reposicionada como um objeto a ser sentido, adquire um *status* de arte; nesta abordagem de Dornburg (2002) a arquitetura não tem mais a intenção de ser apenas admirada, mas também ser sentida. Em outras palavras, o 'objeto para ser olhado' passa a ser substituído, pelo 'ambiente para ser sentido'. A qualidade da obra de arte ou da arquitetura é avaliada agora pela maneira como o usuário se relaciona com ela. O observador passa a ser um participante ativo e sua percepção da obra está ligada à experiência sensorial. Na Arte e na Arquitetura, a relação teoria e prática entre razão e experiência física é novamente redefinida (DORNBURG, 2002).

Um dos maiores exemplos existentes hoje no Brasil, e referência no mundo é o Instituto Inhotim (figura 36), empreendimento que abriga um complexo museológico com uma série de pavilhões e galerias com obras de arte e esculturas expostas ao ar livre. A experiência do Inhotim está associada ao desenvolvimento de uma relação espacial entre Arte, Arquitetura e natureza, na qual o espectador é convidado a experimentar e percorrer o ambiente natural, estabelecendo uma vivência ativa do espaço. Em quase todas as obras, o visitante é convidado a interagir com as obras, propondo reflexões sobre percepções de temas como luz, som, tempo, gravidade e movimento, por exemplo.

Figura 36 – Galerias do Instituto Inhotim



Fonte: Inhotim (WEB)

Em uma das galerias, por exemplo, a *Sonic Pavillion*, de Doug Aitken<sup>8</sup>, o artista projetou um espaço redondo de vidro e aço, no qual o visitante é convidado a ouvir o som da terra por meio de um tubo de 200 metros de profundidade que fura o solo. Neste tubo uma série de microfones captam o som da Terra e transmitem em tempo real por meio de um sofisticado sistema de equalização e amplificação. Um pavilhão de vidro, vazio e circular que busca uma equivalência entre a experiência auditiva e aquela com o espaço<sup>9</sup>.

A abordagem dos sentidos e a importância da experiência do usuário no contexto do ambiente também está presente, por exemplo, em um dos projetos do escritório americano Diller Scofidio + Renfro, chamado *Blur Building*, no qual a alta tecnologia pulveriza uma neblina constante, que garante o efeito em qualquer condição climática e que determina os limites subjetivos e mutantes da construção (conforme figura 37).

<sup>8</sup> Artista nascido na Califórnia, em 1968. Fonte: (AITKEN, WEB)

<sup>9</sup> Fonte: Inhotim (WEB)

Figura 37 – *Blur Building*: edifício envolto por nuvem projetado por Diller Scofidio + Renfro.



Fonte: Diller Scofidio + Renfro Architects (DSRNY, WEB)

Destaca-se que este tópico, ao abordar aspectos mais sensoriais da arquitetura, entre razão/teoria e experiência/prática, pretende refletir sobre uma evolução do processo arquitetônico, que passa a incluir aspectos subjetivos de experimentação do espaço, superando algumas definições sobre partido arquitetônico e do fazer arquitetura, os quais serão discutidos no capítulo 3.

É importante para este trabalho considerar os aspectos subjetivos dos processos criativos de uma arquitetura-arte, para que se busque atribuir significados aos estímulos sensoriais em experiências autênticas de arquitetura, através da aquisição, interpretação, seleção e organização das informações obtidas pelos sentidos durante o processo criativo; Esta consideração direciona para uma arquitetura multissensorial e mais holística<sup>10</sup>, promovendo sensação de integração e plenitude.

Este capítulo tem relevância pelo carácter sensorial da arquitetura agregando à arquitetura atributos mais frequentemente associados a arte e a experiência artística. É uma tentativa de abordar a arquitetura pelo viés artístico.

---

<sup>10</sup> Esta abordagem apoiada em Abellán (2014) está associada principalmente às características que permeiam as tipologias de projeto de arquitetura efêmera como stands ou intervenções urbanas, como eventos, feiras e instalações.

### 3.0. O ESCRITÓRIO METROQUADRADO E A IDENTIFICAÇÃO DE POSSIBILIDADES DE APROXIMAÇÃO COM O DESIGN

#### 3.1. A Abordagem de Arquitetura no Âmbito deste Projeto

Durante muito tempo, ao longo da História da humanidade, a arquitetura transitava como uma área relacionada com a arte. Está hoje enquadrada dentro da Ciências Sociais Aplicadas, porém, diversas vezes, é comparada à área das Ciências das Exatas, como as Engenharias.

O projeto de arquitetura, embora circundado de problemas técnicos e profundamente vinculado ao uso, é por natureza um processo criativo avesso a enquadramentos, formatações, metodologias ou fórmulas. Permanece, portanto, e como desde sempre, aberto à infinita inovação, ao espírito dos tempos, à antecipação de tendências, à revisão de paradigmas, e, no polo oposto, a novas visitas e itinerários interpretativos pelas tradições do passado (BISELLI, 2011, WEB).

Vitrúvio, 27 anos antes de Cristo, já defendia no livro 1 de seu Tratado<sup>11</sup> de Arquitetura sobre o leque de formação que o arquiteto deveria possuir: ser versado em literatura, perito em desenho, erudito em geometria, estudioso de história. Além disso, deveria ainda entender, entre outras coisas, de filosofia, música, medicina, direito e astronomia (SEGAWA, 2014, p. 28).

Para Pironi (2014) a arquitetura é um saber de fronteiras, que ao flertar com áreas como a música, poesia, sociologia ou engenharia, resulta num desenho. A etimologia da palavra 'desenho' vem do latim '*desígnio*', que significa propósito, intenção, combinações para obter um resultado. Portanto, arquitetura não é apenas um jogo de formas (isso é construção), mas a forma que sintetiza um pensamento, um discurso sobre a existência humana.

Mahfuz (2003) compartilha da mesma opinião ao dizer que o conteúdo artístico da arquitetura nada tem a ver com seus atributos esculturais, mas sim com a busca de sentido, propósito e intenção. São critérios de uma arquitetura que demonstra um

---

<sup>11</sup> Editado no Brasil pela Martins Fontes a partir do original latino, trata-se do único texto sobre arquitetura datado da Antigüidade clássica, escrito em 27 a.C. e supostamente dedicado ao imperador Augusto, viria a influenciar as concepções estéticas renascentistas. Nas dez partes que compõem a obra, trata-se de arquitetura, planejamento urbano, ordens gregas, técnica e materiais de construção. (LIVRARIA CULTURA, WEB)

aparente controle e coerência e que não lhe falta nem sobra nada, detentora de uma certa ordem capaz de ser identificada e valorizada, na qual nada é aleatório, e tudo está relacionado a algum aspecto objetivo do problema ou derivada de alguma questão pertinente.

Segundo Pirondi (2014) a arquitetura adquire seu real significado quando cessa a função que a gerou, ganhando sentido de propósito e significado como uma construção que supera suas próprias dimensões físicas.

Talvez inventamos a técnica para discursarmos sobre arte. (...) Uma porta não é só dobradiça, maçaneta. É um rito de passagem seletivo do corpo, um divisor entre mundos. Uma janela, um “vazio” em um muro, provavelmente tenhamos demorado milênios para abrir esses intervalos na pedra, para deixarmos passar nosso olhar, nossos sonhos, ver fora e imaginar. (PIRONDI, 2014, p. 29).

A ideia de que arquitetura resulta da linguagem de uma sociedade, aliada a seus instrumentos e ritos, pode justificar a dificuldade de ensinar arquitetura, já que ao evoluir constantemente (seus saberes e fazeres), sintetiza em suas pedras os elementos constitutivos de civilizações (PIRONDI, 2014).

Esta dinâmica requer reflexão sobre as variáveis envolvidas em cada projeto, flexibilidade e uma contínua recontextualização durante o ato de projetar. Ou seja, todo projeto é único e exige um recomeço.

Sobre essa noção de constante recomeço e necessidade de aprendizagem, o arquiteto Louis Kahn<sup>12</sup>, disse em “como estou indo Le Corbusier”: “Como o senhor sabe, sou um mestre, o que significa que realmente me ensino a mim mesmo e tudo o que se desprende de mim, o estudante recebe” (KAHN, 1991 *in* Leatherbarrow, 2014 p. 89). Em outras palavras, percebe-se que esta atitude de um eterno recomeço já denota características de um processo de total imersão nos projetos.

É inegável que a arquitetura contém um componente artístico importante, e possivelmente este aspecto é o que distingue ‘arquitetura’ de ‘construção’. Os projetos de arquitetura possuem um ‘sentido da forma’, como pregavam Le Corbusier ou Hélio Piñon quando se referem à qualidade do arquiteto de ver relações onde os outros veem apenas coisas (MAHFUZ, 2013).

---

<sup>12</sup> O pensamento de Kahn está frequentemente explicitado neste trabalho por considerar-se que exista semelhanças de seu processo projetual em arquitetura com as abordagens do *Design*, mesmo que intuitivamente, e, por conseguinte, com a proposta do presente trabalho.

Portanto, percebe-se que a arquitetura é uma disciplina, assim como o *design*, que exige uma visão mais holística de mundo. Ela transcende a questão do projeto em si e representa um discurso maior, capaz de manifestar valores e de proporcionar experiências e sensações marcantes, tema de interesse deste trabalho. Mesmo assim, é a ferramenta do desenho e o processo projetual que viabiliza suas intenções.

### **3.2 Processo Projetual em arquitetura e Partido Arquitetônico.**

No campo da arquitetura é possível verificar, em relatos sobre as técnicas e procedimentos metodológicos de diversos teóricos e profissionais da área, que pouco se aborda explicitamente o envolvimento do ser humano durante o processo criativo. Sabemos que a arquitetura é, por natureza, pensada para o ser humano, assim como a arquitetura deveria ser naturalmente sustentável. Ou seja, são conceitos inerentes à definição da palavra. Entretanto, a arquitetura está muitas vezes associada a uma ideia romântica da atividade, como o ato isolado de criação de um artista.

Para Mahfuz (2014), o conceito de qualidade em arquitetura é certamente subjetivo, podendo também significar a capacidade de criar edifícios e espaços urbanos não opressivos, voltados à vida humana. Essa subjetividade inerente à arquitetura torna difícil até mesmo sua compreensão como área produtora de significado. Soma-se a esta falta de clareza e dificuldade - ou justamente talvez por isso - o fato de existirem diversos modelos de processos projetuais para se fazê-la. Entretanto, é possível observar que no discurso entre todos os arquitetos coincide o fato de haver sempre uma 'ideia central' em seus projetos, porém, na maioria dos casos, individual.

As tentativas em definir e explicar os processos projetuais em arquitetura, as quais procuram sempre mais elucidar, ilustrar e compreender o projeto e o momento de adoção do partido arquitetônico, resumem o projeto como um processo linear de sequência de procedimentos, descrito como resultado de um raciocínio lógico.

Segundo Biselli (2011) o termo projeção tem sido pouco usado no Brasil, mas é o termo que define a produção do projeto de arquitetura como um processo. Este

processo tem um momento crítico, ao que denominamos ‘partido arquitetônico’, um termo bem específico do campo da arquitetura, o que poderia equivaler ao ‘conceito’ ou ‘estratégia’ em outras áreas. Para o autor, ‘partido’ é o momento de tomada de decisões específicas e compreende a discussão de aspectos primordiais como estratégia de implantação, distribuição do programa, estrutura e relações de espaço e outros temas, secundários, relativos às atividades criativas como composição, estilo, estética etc. É tema preponderante nas discussões entre arquitetos, como um aspecto central da teoria de projeto e de projeção, uma característica fundamental de estrutura do pensamento do profissional.

É possível encontrar na literatura sobre teoria da arquitetura, abordagens muito particulares de cada arquiteto quanto a definição de partido arquitetônico e seus processos projetuais. Para Biselli (2011) embora os profissionais variem em pontos de vista, a composição formal é o mais importante fator a ser levado em consideração ou está como consequência de uma concepção de natureza lógica da técnica.

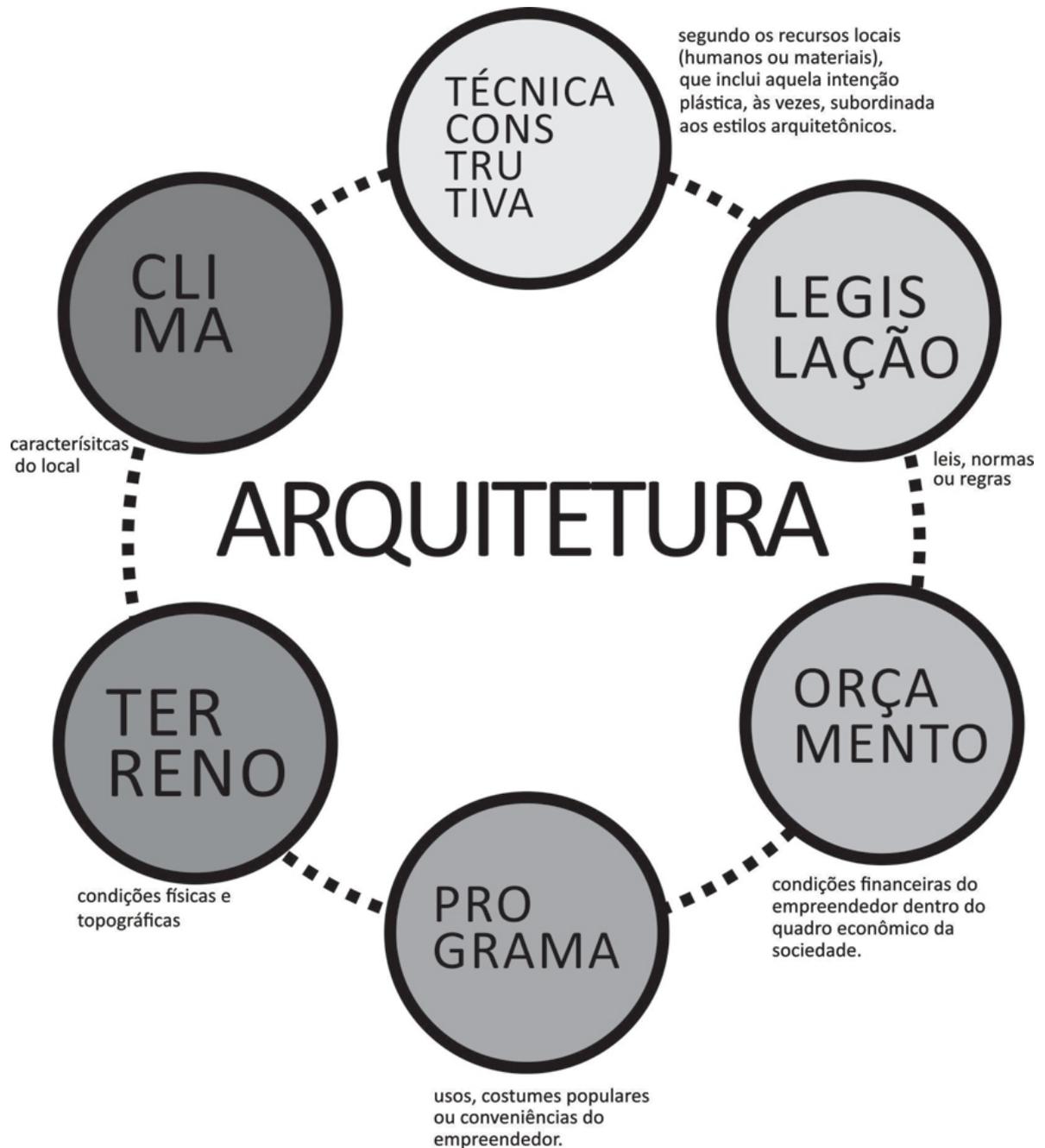
Le Corbusier enfatizou ainda mais o uso da lógica matemática ao dizer que o início do processo de criação é a definição da planta arquitetônica, que por sua vez é a representação do programa arquitetônico (função da edificação). Assim, a projeção vertical da planta resultaria, segundo ele, nas paredes que por sua vez se tornariam volumes: linhas que se transformam em planos que se transformam em volumes; é a sequência linear e crescente do raciocínio cartesiano (BISELLI, 2011, WEB).

Lemos (2003 pp 40-41 apud BISELLI, 2011, WEB) faz uso de termos como ‘consequência’ e ‘resultado’, nos quais fica implícita uma ideia de lógica:

Arquitetura seria, então, toda e qualquer intervenção no meio ambiente criando novos espaços, quase sempre com determinada intenção plástica, para atender a necessidades imediatas ou a expectativas programadas, e caracterizada por aquilo que chamamos de partido. Partido seria uma consequência formal derivada de uma série de condicionantes ou de determinantes; seria o resultado físico da intervenção sugerida.

Os principais determinantes ou condicionadores do partido a que Lemos se refere podem ser vistos na figura 38:

Figura 38 – Os condicionantes de Arquitetura.



Fonte: adaptado de Lemos (2003) *apud* Biselli (2011, WEB)

Biselli (2011) afirma que todo arquiteto utiliza-se de uma lógica, face a dados fornecidos para elaboração de um projeto que tem em sua razão de ser a justificativa; mas essa lógica é tão variada e pessoal que é impossível de transformá-la em um processo projetual, em uma sistemática universal. São justamente esses modelos de projeção tão dispares que tornam o assunto tão curioso e fonte grande de interesse, pois cada arquiteto ou autor pode, igualmente, descrever seu próprio

modelo de projeção, alterando a ênfase em algum aspecto (como orçamento, programa, terreno ou clima, por exemplo), mas mantendo sua essência.

O Partido Arquitetônico é a ideia inicial de um projeto e a sua formulação é uma criação autoral e inventiva com base na coerência e na lógica funcional. Além disso, faz da projeção um processo que vai do todo em direção à parte (BISELLI, 2011, WEB). Talvez o ingrediente que torne os processos tão únicos e peculiares seja, justamente, a subjetividade da arquitetura, que entra em algum momento na criação e que fascina pelo desconhecido. Nesse sentido, Amaral (2007, *apud* BISELLI, 2011, WEB) aponta que:

Surge algo estranho que parece não caber na lógica cartesiana: a caixa preta; um conceito usualmente utilizado pelos arquitetos para significar o momento em que a subjetividade psicológica do arquiteto define, por meio de um rabisco (croqui) o partido do projeto.

Para Neves (1998, p. 15, *apud* BISELLI, 2011, WEB), partido arquitetônico é a ideia preliminar do edifício projetado, a ideia inicial e inventiva:

Idealizar um projeto requer, pelo menos, dois procedimentos: um em que o projetista toma a resolução de escolha dentre inúmeras alternativas, de uma ideia que deverá servir de base ao projeto do edifício do tema proposto; e outro em que a ideia escolhida é desenvolvida para resultar no projeto. É do primeiro procedimento, o da escolha da ideia, que resulta o partido, a concepção inicial do projeto do edifício.

Nessa discussão, Biselli sugere novos caminhos ao buscar significados contemporâneos à discussão. Segundo ele, a expressão 'adoção do partido' pressupõe erroneamente a sensação da pré-existência de todos os partidos adotáveis possíveis, como se as possibilidades de partido já estivessem sido catalogadas. Essa afirmação nos limita a pensar que o projetista escolhe uma prefiguração do objeto a ser construído como ponto de partida (movimento do todo em direção à parte), como o formato do terreno, por exemplo. Porém, inverter a lógica do raciocínio também é possível, se considerarmos projetos com tecnologias pré-moldadas (as partes precedem o todo), como definir os elementos construtivos antes do desenho. Neste caso, a tecnologia construtiva passa a ser o eixo central da ideia do projeto, que, apesar de enrijecer sua configuração formal, ainda assim permitirá ao arquiteto inserir seu pensamento.

Também é frequente observarmos nos discursos de arquitetos ao defenderem seus projetos, uma justificativa em defesa do resultado. Estas justificativas são

baseadas, principalmente, e com maior ênfase na implantação da obra no terreno do que informações acerca das complexidades do programa ou informações e necessidades específicas de seus usuários (HEYMANN, 2013).

Ainda de acordo com o autor, sob este aspecto, leva-se em conta dados e parâmetros físicos como: o ângulo e o arco formado pelo movimento do sol no verão ou no inverno, a direção e velocidade dos ventos, altura da vegetação, localização e forma de formações rochosas, áreas construídas ao redor, confortantes, além de dos condicionantes físicos (dimensões da área) e legais (legislação do local), entre outros.

Apoiado em Heymann pode-se citar outros exemplos de configurações bastante rígidas podem ser os projetos de fábricas, estádios ou aeroportos, por exemplo. Nestes casos, o partido arquitetônico pode ser estabelecido através de ênfases como o enfoque no design biomimético ou a predefinição de um material que norteia a ideia arquitetônica, como estruturas pré-moldadas de concreto. Nota-se também, posturas mais contemporâneas de empresas que adotam um projeto mais exploratório e contínuo em sua forma, sem objetivos determinados, graças ao auxílio de softwares específicos e tecnologia de ponta, como o caso do *Guggenheim Museum* de Frank Gehry<sup>13</sup> (figura 39).

Figura 39– Foto do *Guggenheim Museum*



Fonte: *Archdaily* (web).

---

<sup>13</sup> Arquiteto canadense, vencedor do Prémio Pritzker, em 1989.

É possível perceber portanto que o partido arquitetônico, ou ideia central de um projeto, tem origens diferentes durante o processo projetual, podendo nascer em diferentes fases do processo: inventado ou adotado<sup>14</sup> no começo, desenvolvido durante a atividade de projeto ou ainda ser formulado após o processo (BISELLI, 2011, WEB).

A abordagem do processo de arquitetura revela que o modo como cada arquiteto projeta torna-se menos relevante do que o resultado final do seu trabalho. O seu processo, que é sempre particular, tem um interesse menor neste momento. Contudo, em nenhum caso verificou-se uma etapa que agregou o usuário no processo. São relatos que mais se assemelham a ações isoladas do ato criativo de interpretações pessoais do autor frente às informações obtidas para elaboração do projeto. Destaca-se que este é o ponto em que a Arquitetura mais se aproxima da produção artística porque o projeto arquitetônico é também uma expressão do arquiteto. Por outro lado, a inclusão de uma etapa destinada a imersão do arquiteto no cotidiano do cliente/usuário pode contribuir para que o projeto seja impregnado de uma carga emocional maior (memória, envolvimento pessoal) significando um propósito maior para o cliente e adquirindo um caráter mais perene.

### **3.3 O Processo de atuação do Escritório Metroquadrado.**

O Escritório Metroquadrado apresenta uma série de sub etapas que compõe a rotina de um projeto dentro da empresa. Inicialmente apresenta-se a equipe e os processos de trabalho e em seguida o detalhamento das etapas de projeto

#### **3.3.1. A equipe e os processos de trabalho**

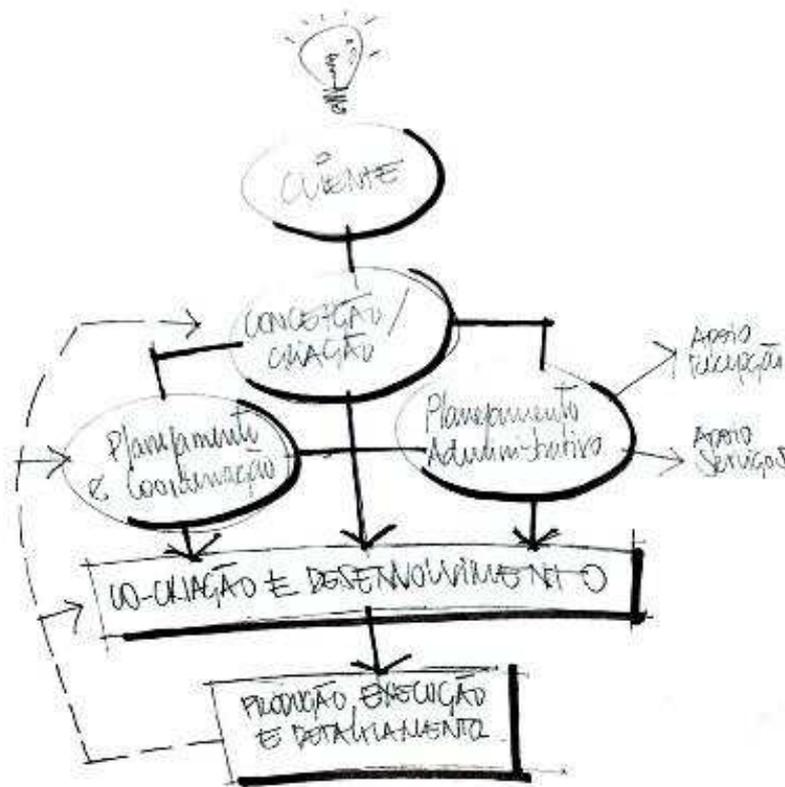
Atualmente, o grupo é formado por uma equipe multidisciplinar, oriunda de áreas como Arquitetura, *Marketing*, e *Design*, a qual está distribuída ao longo do

---

<sup>14</sup> O termo 'adotado' é aplicado por sugerir que a escolha do partido é oriunda da prática e da experiência do profissional do arquiteto, que identifica similaridades com outros partidos de projetos já desenvolvidos e define qual partido vai adotar para o novo projeto.

fluxo de processos de um projeto dentro do escritório, o qual pode ser melhor compreendida de forma mais macro através do esquema a seguir. (Figura 40)

Figura 40 – macro estrutura das etapas do processo de trabalho da Metroquadrado



Fonte: Primária

A captação de projetos e o atendimento ao cliente é feita pelos líderes e sócios da empresa, composta por três arquitetos. Estes representam a equipe criativa inicial, a qual, após uma entrevista com o cliente sobre o programa de necessidades do projeto, concebe e orienta o restante da equipe sobre o trabalho que será desenvolvido. Normalmente, esta etapa é caracterizada pela geração de muitas alternativas através de *croquis* e desenhos à mão livre compondo um acervo rico em material, no qual se percebe a evolução do pensamento do projeto.

Neste sentido, o ato do desenho à mão, tão característico dos processos projetuais dos escritórios de arquitetura, apesar dos recursos de informática presentes hoje, ainda fazem parte da identidade do escritório. Muitos dos projetos realizados, ainda hoje, são apresentados à mão livre em sua fase de estudo preliminar. E todos eles, mesmo que apresentados no computador, passam em algum momento do

processo pelo uso do *croqui* como forma de estruturação do pensamento e diálogo com a equipe.

O desenho como forma de expressão e construção do raciocínio se tornou uma forte característica do DNA da empresa, que mesmo liderada por arquitetos de gerações e formações distintas, influenciados em graus diferentes pelas ferramentas computacionais para projetar, mantêm em comum a paixão e a habilidade com o desenho à mão.

O *croqui* feito à mão é uma excelente ferramenta para a visualização de determinadas intenções do projeto como ângulos, efeitos ou experiências pretendidas do usuário no espaço. Como resultado, tem-se uma série de esboços que representam ideias e que funcionam como anotações visuais de um projeto (figura 41).

Figura 41 – Fotos de croquis de projeto feito à mão durante a geração de ideias.



Fonte: Primária

Ainda na fase inicial esses *croquis* são amadurecidos e transformados em um estudo preliminar em escala (figura 42), onde se percebe de forma mais clara o partido (diretrizes gerais que serão determinantes para o projeto) que se adotou para o projeto.

Figura 42 – Plantas-baixas feitas à mão de residências na fase de estudo preliminar.

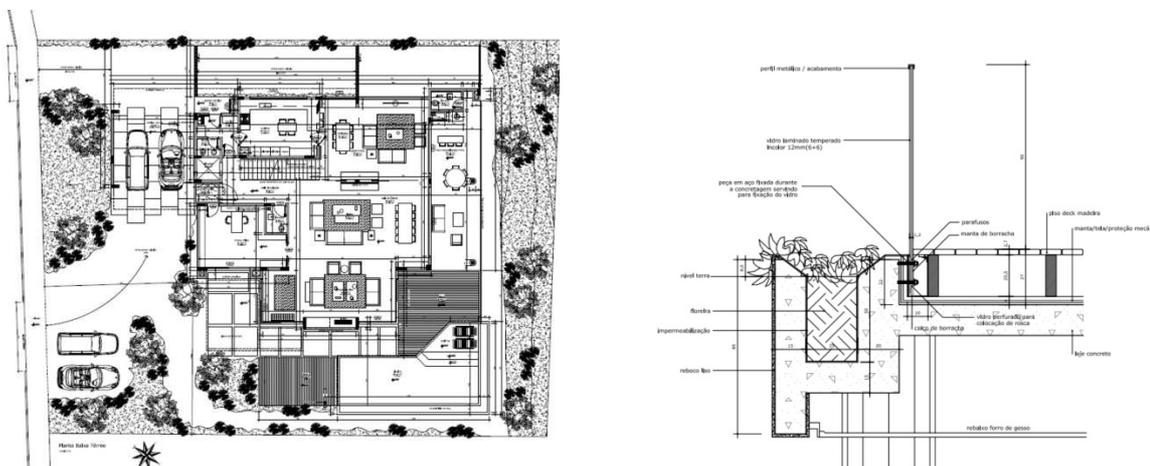


Fonte: Primária

Em seguida, somam-se à discussão, os gerentes de projeto (*designers*) e administrativo (arquiteta), responsáveis por planejar e coordenar os processos de projeto, administração e financeiro dentro da empresa, além do apoio de serviço e recepção do escritório, para o bom andamento do processo.

Deste diálogo entre a criação e o planejamento surgem as estratégias e a definição das equipes de arquitetos e estagiários de arquitetura que trabalharão no projeto. Essa equipe é corresponsável pela criação, amadurecendo e desenvolvendo os esboços de concepção iniciais, em constante diálogo com o time de criação. Uma vez concluídas as soluções do projeto, parte-se para uma etapa de produção e detalhamento da ideia (figura 43), da qual participam novamente grande parte dos agentes envolvidos ao longo do processo.

Figura 43 – Desenhos em fase de projeto executivo e detalhes



Fonte: Primária

Esses procedimentos, no geral, não fogem à regra da maioria dos escritórios de arquitetura. As etapas de projeto utilizadas pela Metroquadrado seguem, basicamente, o roteiro especificado pelo Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB), o qual discrimina quatro fases principais para os projetos de arquitetura, sendo elas: Estudo Preliminar, Anteprojeto, Projeto de Aprovação e Projeto de Execução, as quais se caracterizam como momentos sucessivos de coleta de informações, desenvolvimento de desenhos e informações técnicas e emissão de produtos finais.

Segundo o documento 'Roteiro para desenvolvimento do projeto de arquitetura da edificação', no qual a empresa se baseia e é disponibilizado pelo IAB (WEB), as características dessas principais etapas são o estudo preliminar, o anteprojeto, o projeto de aprovação e o projeto de execução (Figura 44).

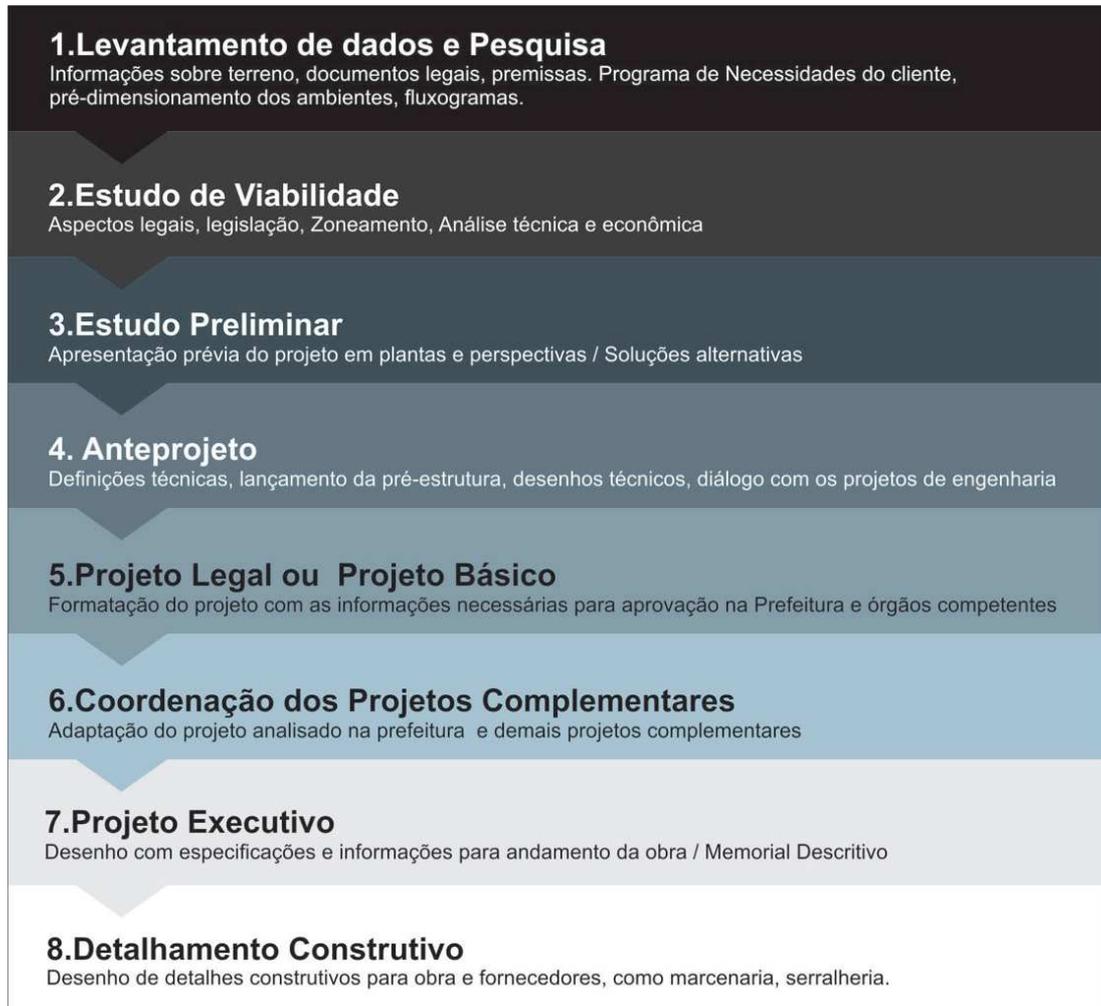
Figura 44 – Etapas do projeto arquitetônico

<b>Etapas</b>	<b>Descrição</b>
<b>Estudo Preliminar</b>	Constitui a configuração inicial da solução arquitetônica proposta para a obra (partido), considerando as principais exigências contidas no programa de necessidades.
<b>Anteprojeto</b>	Constitui a configuração final da solução arquitetônica proposta para a obra, considerando todas as exigências contidas no programa de necessidades e o Estudo Preliminar aprovado pelo cliente.
<b>Projeto de Aprovação</b>	É uma subfase ao anteprojeto, desenvolvida, conforme o caso anterior, concomitante ou posteriormente a ele. Constitui a configuração técnico-jurídica da solução arquitetônica proposta para a obra considerando as exigências contidas no programa de necessidade e representação gráfica emanadas dos órgãos públicos (em especial, Prefeitura Municipal, concessionárias de serviços públicos e Corpo de Bombeiro).
<b>Projeto da Execução</b>	É o conjunto de documentos técnicos (memoriais, desenhos e especificações) necessárias à licitação e/ou execução (construção, montagem, fabricação) da obra. Constitui a configuração desenvolvida e detalhada do Anteprojeto aprovado pelo cliente.

Fonte: Adaptado do IAB (web)

Este é um guia comumente utilizado no dia-a-dia de um escritório de arquitetura, podendo haver pequenos desdobramentos de cada etapa, dependendo do tipo de projeto, ou nomenclaturas similares para denominar as mesmas etapas. No caso da Metroquadrado, as etapas do projeto seguem a adaptação apresentada na figura 45.

Figura 45 – Etapas do projeto arquitetônico da Metroquadrado

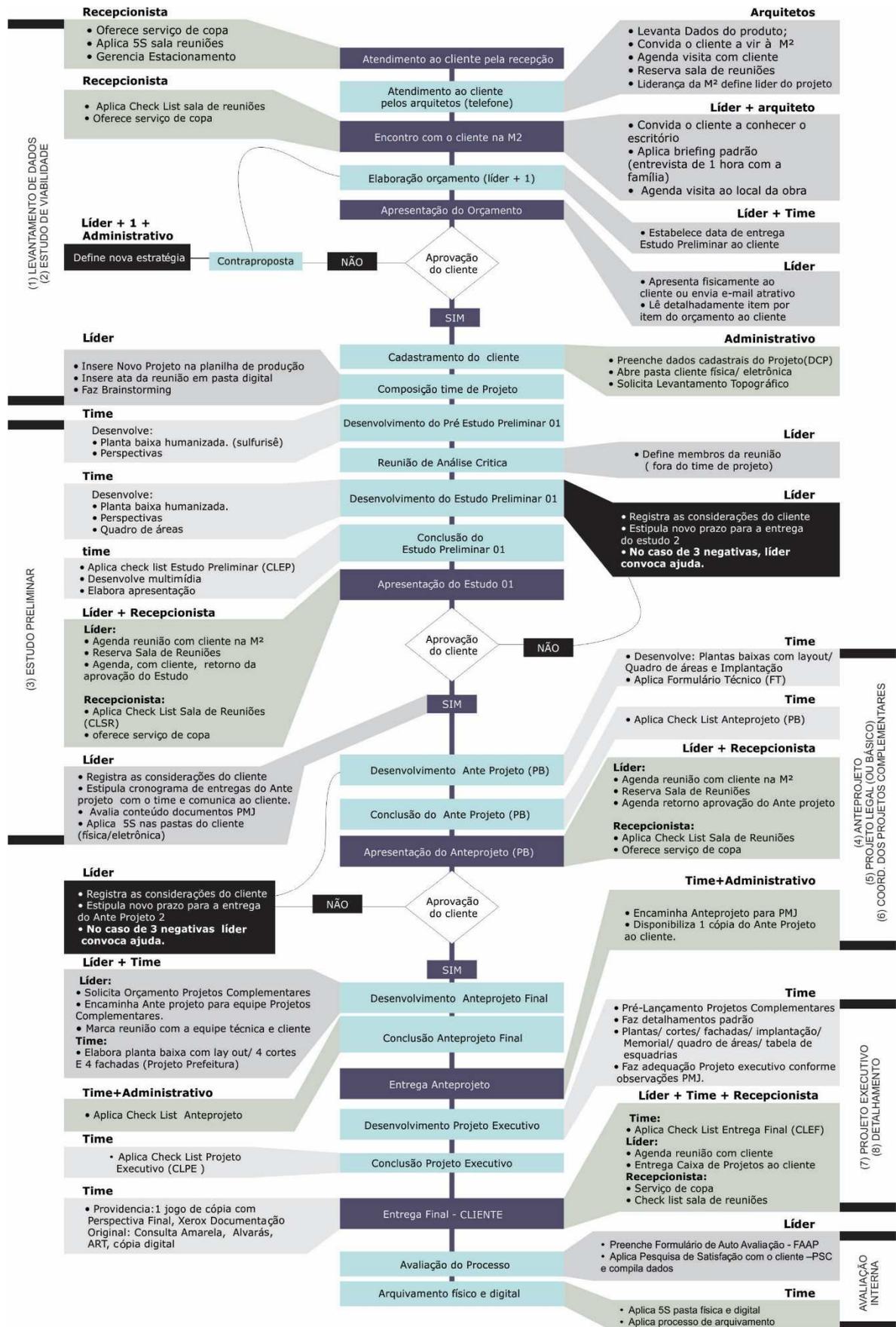


Fonte: Primária

### 3.3.2. Detalhamento das Etapas de Projeto

Tendo como base as etapas evidenciadas na tabela anterior, apresenta-se um fluxograma mais completo, demonstrado a seguir, no qual é possível perceber não só as etapas de um projeto (disponibilizadas verticalmente, a esquerda e a direita, na figura 46) mas também o processo de trabalho de cada setor: dos deveres da recepção ao atender um cliente, ao arquivamento físico e digital de um projeto concluído.

Figura 46 – Procedimentos e etapas do projeto na Metroquadrado



Fonte: primária.

É possível observar, no entanto, que para uma área como a arquitetura, muitas vezes subjetiva por definição em alguns aspectos, o fluxograma utilizado pela empresa denota um processo lógico, uma aplicação mecânica para a determinação de uma linguagem. Não ficam explícitos os momentos dedicados às análises e aplicações de ferramentas para se trabalhar as questões mais subjetivas do ser humano no processo. Neste sentido, esta proposta de dissertação busca analisar possibilidades de integração das abordagens e ferramentas do design em determinados momentos do processo projetual da Metroquadrado, com o intuito de promover uma ruptura na forma de se conduzir os processos de arquitetura com maior empatia, colaboração e experimentação, trazendo o cliente para o centro do processo, contribuindo com a obtenção de informações mais subjetivas e de difícil expressão.

### **3.4 Possibilidades de Contribuições do *Design* no Processo de Trabalho do Escritório Metroquadrado.**

A sociedade contemporânea trouxe uma série de aspectos e necessidades a respeito da concepção e dos procedimentos relacionados ao ato de projetar, ampliando relações e estabelecendo uma série de elementos que passam a definir as áreas criativas contemporâneas. Mas, como mencionado anteriormente, as disciplinas em arquitetura parecem ter estacionado quando estudamos novas abordagens sobre o tema, o que não aconteceu no *design*, que, entre outras abordagens, passou a contar também com a previsão de etapas e procedimentos voltados para participação e coautoria do usuário no processo criativo como forma de melhorar a prática projetual.

Esse desejo de mudança está orientando alguns arquitetos, urbanistas e *designers* a desenvolverem projetos mais humanos, e novos espaços públicos, com um espírito mais democrático e inteligente. Bonsiepe (2011) alerta que até mesmo o *design* perde substância quando trata de superficialidades, colocando-se a serviço da beleza cosmética e visando alcançar os lucros do mercado de maneira fácil.

É necessário, portanto, atentar-se aos novos movimentos que surgem neste atual cenário de transição. Uma clara conscientização sobre atitudes e o espaço que

vivemos, está gerando um contexto favorável para a criação de identidades, processos e metodologias criativas que se apropriem de certos códigos e valores que privilegiem o ser humano e celebrem a convivência. Ou, em outras palavras, promovam valores de cidadania através de uma nova dinâmica entre marcas ou produtos e as pessoas. Este movimento orienta abordagens como *Design Centrado no Usuário/DCU*, *Design Participativo (DP)* dentre outras.

A partir da década de 90, o modelo de projeto baseado na aspiração por novos produtos deu lugar a novas abordagens. Dentre elas, destaca-se a compreensão que os bens materiais viraram interfaces, passando a ser possibilidades de interação serviço-consumidor/usuário; e que, portanto, precisam ser pensados a partir do ponto de vista das pessoas (SANDERS, 2005).

Essa mudança estimula marcas a situar o consumidor/usuário (no caso da Metroquadrado, o cliente e as interações humanas mobilizadas pelo projeto) como protagonistas do contexto e agentes de transformação, e adotem maior diálogo, ações no lugar de discursos, e um espírito colaborativo e de cocriação.

Segundo Sanders (2002) estas mudanças em curso consistem em uma transformação de atitude na qual se deixa de projetar para os usuários e passa-se a projetar com os usuários<sup>15</sup>. Trata-se de um movimento que vai exigir novas formas de pensar, sentir e trabalhar.

Experiência participativa não é simplesmente um método ou um conjunto de procedimentos, é uma mentalidade e uma atitude sobre as pessoas. É a crença de que todas as pessoas têm algo a oferecer para o processo de projeto e que pode ser tão articulado e criativo quanto, quando administrado com as ferramentas apropriadas (SANDERS, 2002, web)

As transformações tecnológicas que se proliferam estão criando uma nova cultura, cada vez mais visual, que está transformando nossa maneira de interagir com os objetos, as pessoas e o meio ambiente. O resultado de um projeto de *design* pensado no âmbito do usuário, exerce um impacto cultural e influencia nossas experiências. Este impacto afeta a maneira pela qual as pessoas se relacionam com os artefatos, com as outras pessoas, com o meio ambiente e contribui para a criação de um consenso cultural.

---

<sup>15</sup> Sanders considera que o enfoque de *Design Centrado no Usuário* foi superado pela abordagem de *Design Participativo*. Nesta dissertação não se pretende discutir estes limites; pretende-se, sim, considerar contribuições associadas ao *Design* que possam contribuir com os objetivos do estudo.

Diante disso, Sanders (2005) vai além ao investigar duas abordagens distintas para as pesquisas em *design* centrado no ser humano: a pesquisa que informa o processo de desenvolvimento do projeto e a pesquisa que inspira/prepara o processo de desenvolvimento do projeto. Dessa forma, os *designers* vão se aproximando cada vez mais dos usuários para os quais estão projetando.

A abordagem de *Design Thinking* também traz contribuições. Em uma tradução livre o termo significa processo de pensamento demandado pelo *Design*; nesta dissertação o conceito está mais próximo do pensamento de Cross (2004), Vianna *et al.* (2012) e Brown (2010). Cross (detalhado na figura 1) por considerar que o código que compõe o repertório de expressão da área do Desenho/*Design* inclui gráficos, imagens, diagramas e esboços; entre os valores desta área o autor inclui a empatia trazendo relevância para os aspectos relacionados com a experiência do usuário. Vianna *et al.*, por destacar e visibilizar a etapa de imersão em um processo estruturado. Brown (2010), por discursar sobre este tema, a partir de sua experiência no mercado e defender que o conceito vai além da habilidade que os *designers* têm por estabelecer a correspondência entre necessidades humanas, recursos tecnológicos e restrições práticas: significa, colocar esse conhecimento nas mãos de pessoas que possivelmente jamais se imaginaram nesse papel.

Para esta dissertação, não se trata de elaborar propostas apenas centradas no ser humano: as pessoas são profundamente humanas pela própria natureza, carregadas de expectativas emocionais e funcionais; e o acesso a sua experiência em um nível mais profundo pode contribuir para o desenvolvimento de soluções mais sincronizadas com estes anseios.

Sanders (2008) ao comparar antigos e novos domínios do *Design* evidencia a mudança de foco do objeto (de abordagens mais tradicionais) para o propósito de design e destaca associações entre *design* e experiência, serviço, inovação, transformação e sustentabilidade.

Já para Portugal (2013), as diferentes disciplinas de *design* estão cada vez mais envolvidas em projetos que requerem um conjunto de competências, através de experiências de equipes interdisciplinares não apenas relacionados com a habilidade e capacidade de projetar objetos, mas também orientadas para a forma de abordar os problemas ou métodos de trabalho que geralmente levam à inovação, Essas abordagens do *design* são como escolher o caminho do meio, entre opções

baseadas em sentimento, intuição e inspiração de um lado e fundamentos racionais ou analíticos de outros.

Neste sentido, talvez o *Design* tenha evoluído no desenvolvimento de novas áreas ou especialidades, ao se abrir para novas abordagens, procedimentos de pesquisa oriundas de outras áreas do conhecimento e metodologias criativas. Na essência da arquitetura, apesar de buscar soluções que satisfaçam as necessidades humanas, mesmo quando existe uma reflexão mais assertiva sobre a cidade ou o entorno, a evolução aconteceu mais no campo tecnológico, com novos programas de computador (*softwares*) capazes de materializar as formas inimagináveis de serem executadas há alguns anos atrás. Porém, parece que a arquitetura continua insistindo numa abordagem mais ‘inventiva’ ou ‘experimental’ do projeto, ou talvez ainda mais autoral que o *design* ao utilizar todo seu repertório na busca de novas ideias. O *design*, pelo contrário, tem o enfoque na ‘solução’, transformando ideias em ações e para isso concentra esforços nas perguntas corretas a serem feitas. Por isso, o que é o ‘desejo’ ou ‘sonho’ para um cliente de arquitetura pode ser considerado o ‘problema’ que orienta e inspira o processo de *design*. Esta percepção sobre a diferença entre o *Design* e a Arquitetura foi expressada pelos sócios da Metroquadrado, em um *brainstorming* exercitado entre eles. Sobre a forma de olhar do *design* Vianna *et al.* (2012, p.13) defende que:

O designer enxerga como um problema tudo aquilo que prejudica ou impede a experiência e o bem-estar das pessoas. Sua principal tarefa é identificar problemas e gerar soluções. É preciso mapear a cultura, os contextos, as experiências pessoais e os processos na vida dos indivíduos para ganhar uma visão mais completa e assim identificar as barreiras e gerar alternativas para transpô-las.

As imersões têm por objetivo a aproximação do contexto do projeto, visando, primeiramente o entendimento inicial do problema e, depois, identificar as necessidades dos atores envolvidos e as oportunidades que surgirem (*IBID.*). Esta etapa é muito semelhante àquela proposta por Gomes (2001) em *Criatividade: Projeto, Desenho, Produto* e por ele denominada ‘estágio preliminar’ na qual incluiu as fases ‘identificação’, ‘preparação’ e ‘incubação’ e os procedimentos ‘definição’, ‘delimitação’, ‘problematização’ e ‘técnicas analíticas’.

Estas etapas do processo de *design* na busca de uma solução ao problema, associadas ao envolvimento do usuário/consumidor/cliente no processo, não lembram em nada às metodologias de projeto arquitetônico tradicionais, as quais,

apesar de, teoricamente, pensarem no homem, tendem a se limitar a análise dos condicionantes de um projeto, como: insolação, terreno, orçamento e legislação, por exemplo. Esses atos de intensa imersão/preparação no contexto do projeto podem ser fundamentais para obter resultados interessantes também na Arquitetura. Neste sentido, destaca-se a abordagem de dois arquitetos: Rafael Moneo<sup>16</sup> e Louis Kahn<sup>17</sup>

Em uma concorrência para a o edifício Audrey Jones Beck, uma extensão do *Museum of Fine Arts de Houston*, Rafael Moneo, autor do projeto, concluído em 2000, superou mestres da arquitetura como Tadao Ando<sup>18</sup>, Richard Meier<sup>19</sup> e Robert Venturi<sup>20</sup> devido ao entendimento da relevância da atenção e da imersão como etapa do processo projetual. O edifício está localizado num complexo contexto da malha urbana, rodeado por exemplares muito peculiares. A escolha de Moneo para elaborar o projeto poderia ter sido justificada por sua habilidade em trabalhar com parâmetros contextuais difíceis, mas apesar de todos os demais arquitetos terem passado muito tempo observando e estudando o lugar, a escolha foi associada a um detalhe: Moneo foi o único que pediu para ver a coleção (LEATHERBARROW, 2014).

Kahn (1986) afirmava que ainda que os clientes paguem para receber respostas, a pesquisa arquitetônica depende das perguntas, como faz o *Design*. Uma boa pergunta é mais importante porque as perguntas estendem uma ponte entre o que Kahn chamou de as dimensões mensuráveis e imensuráveis em arquitetura, como a distinção entre o que são edifícios e o que é arquitetura. Segundo ele:

Um grande prédio deve começar com o imensurável, passar pelos meios mensuráveis quando está sendo projetado e, no final, deve ser imensurável (...) Um prédio tem de começar com uma aura imensurável e ir através do mensurável para ser concluído. É o único modo pelo qual você pode construí-lo, o único modo com que você pode fazê-lo ser é através do mensurável. Você deve seguir as leis, mas ao final, quando o prédio se torna parte da existência, ele evoca qualidades imensuráveis (KAHN, 2010, pp. 25-26).

---

<sup>16</sup> José Rafael Moneo Vallés (1937), arquiteto espanhol, Prêmio Pritzker em 1996 (Pritzker Prize, web).

<sup>17</sup> Louis Kahn (1901-1974), arquiteto nascido na Estônia, naturalizado americano. Um dos maiores nomes da arquitetura mundial (ArchiDaily, web).

<sup>18</sup> Tadao Ando (1941) é arquiteto japonês, Prêmio Pritzker em 1995 (Pritzker Prize, web).

<sup>19</sup> Richard Meier (1934) é arquiteto americano, Prêmio Pritzker em 1984 (Pritzker Prize, web).

<sup>20</sup> Robert Charles Venturi (1925) é arquiteto americano, Prêmio Pritzker em 1991 (Pritzker Prize, web).

Como se quisesse ter o cliente presente em todo momento ao longo do processo, Kahn foi um dos precursores em utilizar o programa de necessidades como parte do processo de projeto. Para o arquiteto:

O programa [de necessidades] não é arquitetura – são meramente instruções, assim como é uma receita médica. Porque no programa há um *lobby* que o arquiteto deve transformar em um local de entrada. Corredores devem ser transformados em galerias [...], áreas devem ser transformadas em espaços (KAHN IN RONNER et al, 1977, p. 325)

Leatherbarrow (2014), em seu artigo sobre a atividade da pesquisa projetual, aborda uma metodologia de projeto do escritório de Louis Kahn, exemplificada através de um trabalho específico. Analisa que a auto inspiração que Kahn propunha dependia de diálogo. Para isso, transformava seu processo de projetual, em uma espécie de seminários formados por estudantes e outros colegas profissionais, entre eles, além de arquitetos, um engenheiro e um escultor, em uma atividade com características colaborativas como se observa hoje em algumas abordagens do *Design* (entre outras áreas do conhecimento).

Para Kahn, um grupo formado por profissionais atípicos em uma banca examinadora de projetos, era fundamental. As discussões no escritório de Kahn, como as trocas de ideias ajudavam a resolver os desafios arquitetônicos, através dos quais diferentes pontos de vista de profissionais ofereciam condições propícias para o desenvolvimento das ideias, como engenheiros e artistas, por exemplo. Eles não estavam ali como arquitetos. Eram chamados porque seu foco estava em aspectos dos projetos que Kahn considerava essenciais, mesmo que não fossem manifestamente arquitetônicos (LEATHERBARROW, 2014).

Leatherbarrow (2014) também aponta para outra característica das premissas metodológicas de Kahn: com o objetivo de propor o projeto de um monastério, Kahn solicitou a seus alunos como ponto de partida que refletissem acerca de assuntos primários: se o problema era um monastério, deveriam assumir que não existia nenhum monastério, esquecendo a palavra monge, refeitório, capela ou cela, por exemplo. Com isso Kahn, demonstrava que, no resultado obtido em suas aulas ou *ateliers*, a originalidade de pensamento evidenciada pelos projetos não teria sido possível se tivesse dado aos estudantes um programa específico e detalhado dos requisitos. Os resultados até poderiam ser diferentes entre si em termos de desenho,

mas seus requisitos básicos como a busca de princípios por associações ou sensações seriam os mesmos.

Conclui-se, portanto, que o mais importante no começo do projeto para Kahn não era responder a um programa de necessidades. Era entender sobre o que se estava tratando a partir de conceitos e atributos subjetivos de estado de espírito, como contemplação, isolamento, aprendizagem, ritual, interação ou relação com o exterior, para que, a partir disso, se originassem propostas de projeto.

Assemelhando-se aos processos de *Design Thinking* e a abordagem de *Designerly ways of knowing*<sup>21</sup>, o pensamento de Kahn, neste caso, tornava-se tangível em muitas folhas de papel como método de trabalho no qual se evidencia a confiança no desenho com ferramenta intelectual.

Os ajudantes de Kahn passavam a maior parte do tempo desenhando estudos repetidamente, numa atmosfera que se assemelhava mais à um estúdio do que a um escritório de arquitetura. Pode se dizer que a repetição dos desenhos são os instrumentos para que, a cada tentativa, surja uma nova possibilidade, e, ocasionalmente, uma nova repetição. As portas permanecem abertas para algo inesperado e melhor que a resposta que parecia tão óbvia (LEATHERBARROW, 2014).

Percebe-se, por meio da contextualização do Escritório Metroquadrado apresentada no capítulo 1 e da abordagem sobre Criatividade e Arquitetura de Experiência (capítulo 2) que o processo da empresa possui afinidade com o que é abordado por Cross e observado em Kahn. O escritório também tem como característica o uso contínuo da ferramenta intelectual do desenho à mão, como forma de construção de um raciocínio para cada projeto. São desenhos livres em forma de traços, linhas ou manchas coloridas, que às vezes evidenciam de forma mais clara um espaço, mas que também podem, num sentido aparentemente inteligível, fazer parte da estruturação de um discurso (figura 47).

---

<sup>21</sup> Traduzido livremente como o processo de pensamento orientado/associado ao *Design*/áreas projetuais. Nesta abordagem de Cross (2014) existem processos de pensamento específicos de áreas projetuais como a Arquitetura e o *Design* que exploram o desenho como ferramenta de expressão e organização de pensamento, fortalecendo a ideia de similaridade entre as áreas.

Figura 47 – Desenhos livres dos cadernos de campo



Fonte: Primária.

Para Gomes (2001) quando se associa a representação gráfica das ideias às técnicas de criatividade, o resultado é mais evidente e mesmo que estes esboços são incompletos possibilitam analisar quais são as criações que mais se adequam ao projeto. É importante observar nesta discussão algumas afinidades dos aspectos até aqui levantados com a orientação do escritório Metroquadrado, na medida em que coincidem características semelhantes: o desenho (figura 46) como processo de pensamento exemplificado em Kahn e abordado por Gomes (2001), Medeiros (2004) e Cross (2004); a disciplina e repetição do exercício através da tentativa e erro enfatizada por Watson (2013); a importância da multidisciplinaridade encontrada em abordagens de *Design* e o mergulho no problema, característico das etapas preliminares e imersivas do *design* apontadas por Vianna *et al.* (2012) e Gomes (2004); e a atmosfera de ‘estúdio’ de arte como ambiente criativo de Kahn, relatado por Leatherbarrow (2014).

### **3.4.1 A Relevância da Imersão Para o Processo de Trabalho do Escritório Metro quadrado**

Uma das funções de um arquiteto é estabelecer uma forma de comunicação com o cliente que lhe permita acessar as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto. Essa comunicação é realizada ao longo de todas as etapas do projeto de arquitetura. Entretanto, é no contexto da entrevista inicial, onde se elenca o programa de necessidades do cliente, que essa aproximação ocorre com mais ênfase. Por esse motivo, por entender-se que o contato inicial é um dos momentos mais importantes do processo, sendo justamente a etapa que desencadeia e norteia as etapas subsequentes, é que nos atentaremos a esta reflexão.

O tempo dedicado à compreensão inicial depende muito do nível de objetividade do cliente, da complexidade do projeto e do próprio amadurecimento do profissional. Em geral, essa primeira reunião dura aproximadamente duas horas<sup>22</sup>. A partir dessa conversa, e com as demais informações em mãos (levantamentos, fotos, documentos, etc.) é possível dar início ao projeto.

De modo geral, as informações obtidas numa entrevista inicial não fogem à regra dos escritórios de arquitetura. Novamente, tendo como base a recomendação do Instituto de Arquitetos do Brasil (IAB), espera-se que numa entrevista inicial obtenha-se do cliente informações como: objetivo do cliente e finalidades da obra; prazos e recursos disponíveis para o projeto e a execução; características funcionais da obra (atividades, dimensionamentos preliminares, fluxos, etc.); mobiliário, instalações e equipamentos básicos (por compartimento); padrões de construção e acabamento; recursos técnicos disponíveis para a execução (materiais, mão-de-obra, sistemas construtivos); e, por último, modalidade de contratação de execução e porte do construtor/montador/fabricante (Instituto de Arquitetos do Brasil/IAB, WEB).

Entretanto, nem sempre os clientes conseguem fornecer informações que serão úteis e suficientes durante a concepção do trabalho. Muitas vezes o cliente não consegue explicitar objetivamente (ou não sabe ainda) o que deseja do arquiteto. Talvez, estes limites sejam consequência da realização da coleta de

---

<sup>22</sup> Segundo Abbate (2011) no artigo “A importância do briefing” publicado na Revista AU n. 202.

informações por meio de entrevista programada ou conversa, de modo mais distante ou pouco amigável, o que pode constranger o entrevistado. Por isso, cabe ao arquiteto estabelecer estratégias que provoquem essa consciência. Muitas vezes, as respostas podem vir por meios mais subjetivos, como expressões corporais, gestos, olhares ou sentimentos. Captar essas nuances como informação importante a ser decodificada no projeto pode ser realizada por meio das abordagens mais humanizadas do *design*.

Como apresentado ao longo deste trabalho, pôde-se perceber que em arquitetura as etapas de desenvolvimento do projetual são, ao mesmo tempo, a própria metodologia de projeto ou procedimentos.

Entretanto, apesar de haver uma metodologia para se fazer arquitetura, o resultado de um projeto nunca será igual ao outro. Isso porque neste caso sobressaía o caráter subjetivo (e artístico) da arquitetura, que perpassa cada etapa do processo e que depende de cada indivíduo, seja ele o arquiteto ou o cliente. Essa subjetividade se encontra em sua mente, que filtra informações, interpreta dados ou atitudes e que são influenciadas pelas experiências, repertórios, cultura, valores ou filosofia de cada participante envolvido no processo.

Ao tratar do *briefing* (ou entrevista inicial) Corrêa (p. 5, web), defende que a sua dimensão subjetiva (associada ao levantamento de informações/interpretações de conceitos ou valores do artefato) poderia ser caracterizada como qualitativa, enquanto que a parte de formulação do programa de necessidades (mais objetiva concentrada nas informações mensuráveis e quantificáveis) poderia ser o lado quantitativo da etapa. O autor em um movimento similar ao que se pretende por meio desta dissertação, defende a superação das limitações naturais da formulação de um programa de necessidades meramente quantitativo. A figura 48 destaca momentos do programa de necessidades que podem ter uma carga mais qualitativa.

Figura 48 – Momentos do programa qualitativo: sistematização as correlações das informações.

<p><b>1. Caracterização e dimensionamento</b>            Caracterização das atividades funcionais            Caracterização dos usuários            Caracterização dos recursos humanos            Elencar os ambientes complementares (apoio)</p>
<p><b>2. Setorização e Construtibilidade</b>            Relações espaciais entre os ambientes            Relações espaciais entre os ambientes e paisagismo            Necessidades de conforto ambiental            Caracterização construtiva</p>
<p><b>3. Qualificação</b>            Representação simbólica (metáforas e analogias /            síntese da idéia)            Qualidade ambiental (intenções e efeitos pretendidos/            percepção e sinestesia)</p>

Fonte: Adaptada de Corrêa (p. 8-12)

Transitar por subjetividades é um terreno muito delicado. Os valores atribuídos, pelas pessoas, aos artefatos dependem de uma série de aspectos. Eles significam qualidades percebidas pelos usuários e podem variar de acordo com a cultura, região ou o contexto. Para Hershberger (1999) *apud* Moreira (web), os valores contemporâneos atuais são definidos de acordo com aspectos e suas características. São eles:

Figura 49 – Valores contemporâneos, aspectos e características

Valores	Aspectos e Características
<b>Humanos</b>	Atividades funcionais para ser habitável; relações sociais a serem mantidas; características físicas/necessidades dos usuários; características psicológicas/necessidades dos usuários.
<b>Ambientais</b>	Terreno e vistas, clima; contexto urbano; recursos naturais; resíduos.
<b>Culturais</b>	Histórico; Institucional; Político; Legal.
<b>Tecnológicos</b>	Materiais; Sistemas estruturais; Processos construtivos e de concepção da forma.
<b>Temporais</b>	Crescimento; mudança; permanência.
<b>Econômicos</b>	Financeiros; construção; operação; manutenção; energia.
<b>Estéticos</b>	Forma; espaço; significado.
<b>Segurança</b>	Estrutura, incêndio; químico; pessoal; criminoso (vandalismo)

Fonte: Para Hershberger (1999) *apud* Moreira (web)

Ao considerar que informações fornecidas pelo programa meramente quantitativo (como uma listagem, por exemplo) são insuficientes para colaborar de maneira incisiva no processo de reflexão projetual, Corrêa (p. 5, web), assim como

Hershberger, destaca a questão da cultura e defende que este é o termo que sintetiza a complementação necessária à interpretação das informações, ampliando-se assim o espectro de reflexões possíveis sobre determinadas informações discriminadas no programa elaborado de forma meramente quantitativa. Do contrário, o processo projetual pode se ater apenas a questões meramente formais, de especulações volumétricas, nas quais pouco se exercita um pensamento mais reflexivo.

Entretanto, com base nas discussões até aqui conduzidas, verifica-se a necessidade de se estabelecer um modo mais concreto de se traduzir a questão subjetiva do lado qualitativo do programa. Essa tentativa tem por objetivo, discutir o processo da Metroquadrado, a partir das ferramentas do *design* no estágio preliminar e imersivo do projeto de modo que esta etapa seja intencional. Ou seja, pretende-se estabelecer meios que ajudem na organização, interpretação e decodificação de forma objetiva, das questões subjetivas do processo.

Pretende-se, com a aproximação com as atividades imersivas do *design*, que o processo de projeto em arquitetura vá além da materialização das informações obtidas de forma quantitativa. Espera-se que possa contribuir na interpretação dos dados fornecidos e seus referenciais, através de percepções, intenções e nuances captadas ao longo de todo processo. Para isso, a noção de imersão usada nesta dissertação apoia-se em *Vianna et al.* (2012) e Sanders (2002); salienta-se que embora a abordagem do primeiro autor acerca de imersão esteja associada ao *Design Thinking*, entende-se que essa essência e esta atitude de preparação preliminar, bem como conceitos como empatia, experiência também fazem parte de outras abordagens do *Design*. Os próprios autores defendem que o *design* é por natureza uma disciplina que lida com significados. Ao desafiar os padrões de pensamento, comportamento e de sentimento produz soluções que geram novos significados e que estimulam os diversos aspectos (cognitivo, emocional e sensorial) envolvidos na experiência humana (*IBID.*).

Uma das orientações da inovação guiada através do *design* é o foco no desenvolvimento ou integração de novas tecnologias, além da abertura e/ou atendimento a novos mercados. Também o *design* contribui com a abordagem que aqui se pretende fazer ao introduzir novos significados aos produtos, serviços ou relacionamentos (*IBID.*). Integração (de tecnologias e disciplinas) e ressignificação

de serviços e relacionamentos, são palavras chaves na proposta desta nova abordagem de conduzir os processos em arquitetura para a qual se orienta a Metroquadrado.

Na figura 50 é possível observar a diferença de abordagem para a inovação entre o *design* e os métodos do marketing, segundo John Kolko (2011). Se compararmos os aspectos que a Pesquisa de Mercado entrega é possível estabelecer semelhanças com o que é obtido a partir de uma entrevista de programa de Necessidades em arquitetura: uma listagem mais estruturada e quantitativa (Figura 50).

Figura 50 – Tabela comparativa entre pesquisa de *design* e pesquisa de mercado (ou programa de necessidades)

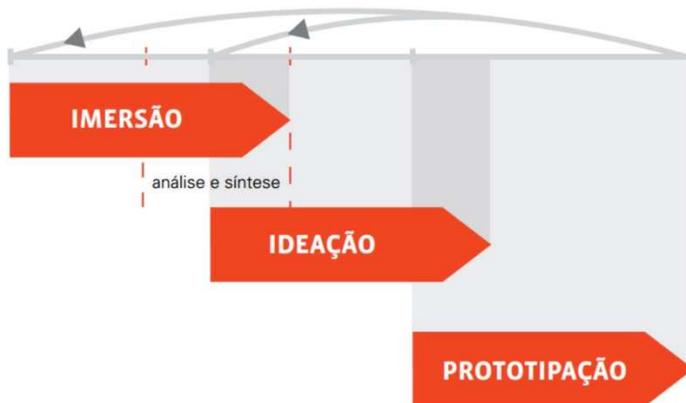
	Pesquisa de design	(Pesquisa de mercado) <i>...ou PROGRAMA DE NECESSIDADES DA ARQUITETURA</i>
Foco	Nas pessoas.	Nas pessoas.
Objetivo	Pretende entender culturas, experiências, emoções, pensamentos e comportamentos de forma a reunir informações para inspirar o projeto.	Pretende entender comportamentos a partir do que as pessoas fazem, ou dizem que fazem para prever o que fariam numa nova situação e gerar soluções a partir disso.
Levantamento de dados	Através da interação entre pesquisador e sujeito da pesquisa, principalmente a partir de conversas semi-estruturadas.	Priorizando questionários e entrevistas estruturadas.
Amostragem	Representa qualitativamente a amostra e busca por perfis de usuários extremos, pois o raro e o obscuro nas observações podem levar a uma nova e interessante ideia.	Representa a amostra estatisticamente, com o objetivo de entender as respostas das massas, frequentemente ignorando pontos fora da curva. análise dos dados requer um ponto de vista objetivo, sendo crítico evitar vieses.
Tipo de informação coletada	Comportamentos, objetos e palavras que as pessoas usam para expressar sua relação com as coisas e processos ao seu redor.	Opiniões e comportamentos das pessoas quanto à situação atual ou à expectativa de contextos futuros.

Fonte: adaptado de Vianna *et al.* (2012, p.15)

Se analisarmos o fluxograma de processos da Metroquadrado, apresentado no tópico 3.3.2 (detalhamento das etapas de projeto) (figura 46), podemos supor que seria possível estabelecer uma relação com maior profundidade nas etapas

importantes de contatos com o cliente, tendo como base as etapas de imersão (preliminar ou em profundidade) em uma abordagem mais próxima aquela descrita como pesquisa de *design* apresentada na figura 51).

Figura 51 – Posicionamento da etapa de imersão no processo de *design* apresentado por Vianna *et al.*



Fonte: VIANNA *et al.* (2012, p.18)

A ideia de abordar o *design* como ‘forma de pensar’ a arquitetura visa humanizar ainda mais o processo do projeto e dar mais corpo às questões subjetivas desta disciplina, justamente por se tratar de um processo não linear, flexível e espontâneo. Ao mesmo tempo em que se inova como estrutura do pensamento do projeto, é possível estabelecer conexões mais intensas com os clientes e os agentes envolvidos, além de revigorar seus processos de criação, elevando o nível de inovação.

A possibilidade de combinar o uso das ferramentas de imersão (associadas ao processo de *design*) como estratégia para ampliar a empatia (considerada como um dos valores da área do *Design* por Cross) em uma abordagem projetual focalizada no entendimento do problema, situando as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto, pode resultar na identificação de novas oportunidades para desenvolvimento de ideias. De certa forma, mesmo que de modo adaptado, é possível estabelecer semelhanças entre o objetivo de etapas imersivas do *Design* e o espírito da Metroquadrado, que também se interessa pelo trabalho colaborativo e interativo de equipes multidisciplinares em busca de soluções inovadoras ao buscar diversos ângulos e perspectivas para solução de problemas.

Na arquitetura, é comum perguntar ao cliente o que ele deseja e quais são suas necessidades. O processo de *design* inclui ferramentas para descobrir oportunidades e chegar a soluções criativas, sejam elas focadas em produtos, serviços, negócios e até mesmo para a sociedade. Em outras palavras, os clientes muitas vezes não sabem explicitar o que desejam; é preciso interpreta-los e ajudá-los a expressar suas necessidades, de forma a introduzir novos significados aos desejos ou às relações com os espaços, buscando formas de resolução dos problemas através da compreensão dos fenômenos relatados.

Esta percepção converge com a de Sanders (2002) quando a autora defende que algumas técnicas oriundas das ciências sociais (e associadas aos objetivos do *Design*), quando conduzidas com empatia, facilitam o acesso às experiências das pessoas (memórias, experiências atuais, experiências idealizadas entre outras). De acordo com a autora, há níveis de necessidades mais profundos (dentre elas latentes e tácitas) sobre as quais as pessoas nem sempre tem consciência e que não são facilmente verbalizadas. Neste sentido, compartilhar ou desenvolver uma atividade com as pessoas em um processo empático, contribui para que compartilhem ações, usos, conhecimentos, sentimentos e sonhos. Autores como Santa Rosa e Moraes (2012), Martin e Hanington (2012) e Lupton (2013) apresentam algumas técnicas dentre as quais, em virtude do uso ao longo desta dissertação, destacam-se *workshop*<sup>23</sup> (oficina), *The love letter & The breakup letter*<sup>24</sup> (carta de amor & carta de rompimento), *brainstorming*<sup>25</sup> (sessões com roteiro específico para o compartilhamento de ideias com foco na solução de um problema proposto). Porém, acredita-se que uma abordagem mais amigável do cliente/usuário supera questões metodológicas e depende também dos valores e da cultura de uma organização e

---

<sup>23</sup> De acordo com Santa Rosa e Moraes (2012, p. 64) *workshop* é uma atividade “prático-criativa em que usuários e desenvolvedores se reúnem de forma imersiva, em um ou dois dias no máximo para discutir questões relativas ao projeto. (...) os *workshops* permitem que usuários tenham voz ativa no processo de design e permitem participantes, técnicos e não técnicos, a discutirem uma questão no mesmo patamar de igualdade além de criar um ambiente propício para que os desenvolvedores conheçam, trabalhem e compreendam melhor seus usuários”.

<sup>24</sup> Para Martin e Hanington (2012, p.114) *The love letter* e seu oposto *The Breakup letter* “são dois métodos que permitem as pessoas expressar seus sentimentos a respeito do produto ou serviço usando um meio e um formato que imediatamente compreendido. Ao invés de escrever para pessoas, contudo as pessoas são solicitadas a personificar um produto e escrever uma mensagem pessoal para ele. Os resultados com frequência são inesperadamente profundos e reveladores a respeito do relacionamento que as pessoas têm com os produtos e serviços em suas vidas”.

<sup>25</sup> Como esta técnica vem sendo usada desde o início deste estudo sua definição, baseada em Lupton (2013) está disponível no tópico 1.3. ‘Reflexão sobre atuação e áreas de interesse’.

possuem maior adesão quando elaborados coletivamente. Optou-se por manter as nomenclaturas das técnicas em inglês, na condução das atividades e no relato, para favorecer a busca de informações adicionais dos membros da equipe e para facilitar a comunicação com os *designers* com os quais a equipe da Metroquadrado se relaciona.

Vianna *et al.* (2012) defende uma visão mais sistêmica de *design* por meio de equipes multidisciplinares que seguem um processo, entendendo as pessoas no contexto onde se encontram, cocriando com especialistas e propondo soluções inusitadas. Além disso, o *Design* agrega, ao mesmo tempo, abordagens da Arte (como a música, teatro, vídeos ou metáforas) e da Ciência e da Tecnologia (estatística, planilhas e métodos mais cartesianos) para encontrar novas soluções trazendo contribuições para o fortalecimento dos quatro pilares da Metroquadrado identificados no capítulo 1.

### **3.5. Processo Projetual em *Design* e Arquitetura: Intersecções Percebidas**

Para Brown (2010) os profissionais que lidam com essa abordagem se baseiam em rigorosas observações de como utilizamos os espaços, objetos e serviços. Descobrem padrões, sintetizam ideias e convertem problemas em oportunidades com mais facilidade. Esta abordagem apresenta semelhanças com a caracterização da área dos desenhos proposta por Cross (2004), apresentada na figura 01 da introdução.

É importante destacar, dentre as etapas de *design*, a relevância da imersão e conceituação como um possível foco a ser explorado com mais profundidade nessa interseção de disciplinas, embora já se tenha clareza sobre a relevância da aplicação de outras ferramentas de conceitos associados ao *design* como um todo nas etapas projetuais do escritório. Neste sentido, tendo como base o fluxograma de processos (figura 45) apresentado tópico 3.3.2 (detalhamento das etapas de projeto), uma tentativa prévia de sobreposição de etapas de processos, sugere que a fase considerada por Vianna *et al.* como Prototipação<sup>26</sup> do *design* equivaleria à etapa de Anteprojeto da arquitetura, pois ambas as fases possuem como função auxiliar na

---

<sup>26</sup> A prototipação, nesta abordagem, tem um significado associado à habilidade de modelação e síntese com o auxílio do código Gráficos (Imagens, Diagramas, Esboços) (CROSS, 2004)

validação das ideias geradas até o momento. A figura 52 demonstra essa possível interseção entre os procedimentos do processo da Metroquadrado e a abordagem de *Design*, a ser analisada ao longo da dissertação.

Figura 52 – Sobreposição de etapas dos processos arquitetônicos (em cinza) e das etapas de *design thinking* sugeridas por Vianna *et al.* (em vermelho).

ETAPA 0:  
PREPARAÇÃO PARA IMERSÃO



PROJETO LEGAL  
ENGENHARIA  
PROJETO EXECUTIVO  
DETALHAMENTO

Fonte: Primária

Além disso, é possível refletir acerca uma etapa zero<sup>27</sup>, destinada à uma preparação da imersão, equivalente aos primeiros contatos com o cliente, antes mesmo de um fechamento de contrato, mas não menos merecedora de ser uma fase desenhada a partir de uma experiência única. Esta etapa seria um momento de aproximação e conhecimento dos agentes envolvidos e que antecederia o processo de imersão no entendimento do problema. Ela pode preparar a atmosfera propícia para que todos os envolvidos se sintam o mais à vontade possível para trocar as informações que virão no levantamento de dados.

<sup>27</sup> A etapa zero seria uma etapa preliminar de preparação da imersão, discutida em *workshop* interno do escritório sobre afinidades entre os processos criativos da Arquitetura e do *Design*.

Portanto, a fusão de duas abordagens, Arquitetura e *Design*, no desenvolvimento de projetos, acima de tudo, visa cultivar a cultura da experiência e através dela propiciar elementos transformadores para cada cliente. Com a utilização do *design* durante o projeto, espera-se envolver com mais profundidade o cliente no processo, de forma a que a experiência percebida se torne personalizada, gerando novos significados e estimulando os aspectos cognitivo, sensorial e emocional da experiência humana.

#### **4. PRÁTICAS IMERSIVAS PARA O EXPLORAÇÃO DAS AFINIDADES ENTRE ARQUITETURA E DESIGN NO CONTEXTO METROQUADRADO.**

Gil (2010, p.27), ao definir pesquisas de caráter exploratório destaca que trata-se de uma abordagem flexível “orientada para o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”. As características de intuição e flexibilidade da abordagem têm-se revelado desde o princípio do estudo e evidenciaram-se com mais intensidade a partir dos *workshops* (que integram o relato a partir deste capítulo) propositalmente planejados para que provocassem um afastamento do cotidiano e uma imersão nas atividades planejadas (esta característica revelou-se com mais intensidade no Refúgio Criativo). As atividades de pesquisas realizadas e relatadas neste capítulo compreendem a experiência do Refúgio Criativo e os *workshops* internos conduzidos com a equipe Metroquadrado.

Estas atividades foram orientadas pelos procedimentos metodológicos delineados no pré-projeto da pesquisa, mas, considerando seu planejamento inicial, foram aprimoradas e modificadas, ampliadas e reduzidas a partir de intuições e percepções decorrentes da consulta de documentos, conversas informais com equipe e profissionais da área da Arquitetura e do *Design* e da pesquisa descritiva e bibliográfica realizada nos capítulos anteriores.

Ressalta-se ainda que, pelo envolvimento profissional e pessoal do autor desta dissertação com o Escritório Metroquadro, pela ativa liderança nas atividades conduzidas e pela proximidade com os participantes o relato se movimentará entre às polaridades subjetiva e objetiva (movimento que no capítulo 2 foi assumido como inerente ao processo criativo que em última instância também caracteriza esta atividade de pesquisa).

## 4.1 *Workshop* Refúgio Criativo

### 4.1.1. A fase Preliminar 1: Conceito Metrorama (a ‘fagulha’)

Em virtude do interesse latente do Escritório Metroquadrado na área do *Design*, há um movimento de aproximação com profissionais desta área, sobretudo, com a equipe do Escritório de *Design* Firmorama (descrito em seu site como escritório de *design* e estúdio criativo); esta proximidade é o desdobramento do relacionamento interpessoal entre os sócios das duas empresas que se conheceram, passaram a trocar referências e a se reencontrar em atividades de interesse comum, como, por exemplo, o *workshop* ‘Potencial Criativo’, realizado em Jaraguá do Sul, em 2010, ou nas edições da semana acadêmica do curso de *Design* da Univille (GAMPI *Design*).

A intensificação do convívio entre as duas equipes originou um movimento apelidado de ‘Metrorama’ (junção de nomes Metroquadrado e Firmorama) que tem como ideia central intensificar a interdisciplinaridade das duas áreas na atuação das duas empresas. Esse nome foi criado de forma natural e simbólica (em um tempo paralelo ao da realização da pesquisa teórico-descritiva que integra esta dissertação) à medida que ficava mais claro para ambas empresas que havia muita similaridade na forma de trabalhar e no movimento que cada uma desenvolvia.

Para o Firmorama, de acordo com um de seus sócios, a Metroquadrado tem uma visão ampliada sobre os projetos de arquitetura ao procurar integrar seu trabalho com o universo do *design*, buscando em seus projetos mais conceito pelo território das marcas que trabalham (algo intrínseco na atividade desenvolvida num estúdio de *design*). Da mesma forma, a Metroquadrado via no Firmorama um estúdio que também se interessava por questões mais subjetivas do processo, para além de uma entrega visual ou um projeto de produto (característica pela qual a Metroquadrado também se interessa). O Metrorama é a síntese da convergência destas condutas.

As afinidades e os diálogos constantes sobre os processos de trabalhos de cada empresa transformaram-se em indicações de trabalho de ambos os lados no intuito de apresentar aos clientes a oportunidade de se desenvolver um projeto mais

abrangente ao oferecer arquitetura e *design* juntos. Isso se traduziu, em trabalhos que demandavam projetos de arquitetura, *naming* (atividades associadas ao processo de definir o nome de um novo empreendimento, produto ou serviço), marca e projetos editoriais, como por exemplo os desenvolvidos para projetos comerciais ou de empreendimentos imobiliários de clientes como o Café Dona Francisca e APLAUS.

O movimento natural, intuitivo e interdisciplinar que cada empresa trilhava ecoou em novos clientes de forma inusitada, exemplificado aqui em dois casos: um cliente solicitando um trabalho de reposicionamento de marca à Metroquadrado e outro cliente demandando ao Firmorama o projeto de interiores de uma sala de inovação. Em ambos os casos as duas empresas atuaram juntas.

Ao perceberem as coincidências na forma de pensar decidiram evidenciar com mais ênfase o suporte que uma área poderia dar à outra. No entanto, mais do que um trabalho complementar, o maior interesse estava em elaborar uma forma de trabalho diferente do que vinham fazendo.

Em um encontro intensivo de 12 horas (realizado em 2 de outubro de 2014) os seis sócios das duas empresas reuniram-se para elencar as palavras-chave que atenderiam as intenções dos dois escritórios (figura 53).

Figura 53 – Encontro Metrorama



Fonte: Primária

A síntese das intenções pode ser assim expressa: utilizar princípios de *design* de experiência para aliar arquitetura e identidade, posicionamento e criação no envolvimento do negócio dos clientes em etapas de descobertas anteriores ao *'briefing'*, construir o *'briefing'* junto com o cliente, ter liberdade experimental e atuar como curadores de informação.

Estava claro que pretendia-se uma abordagem centrada em pessoas e seus anseios. Projetar para marcas fundamentou-se sobre o mesmo pressuposto: em se reconhecendo a essência da marca revela-se um propósito que a torna pessoal.

Em poucas semanas (a partir da afinidade entre as empresas, a construção e o amadurecimento do conceito de unificar processos) passaram a atender clientes em conjunto, com processos de descoberta e consultoria criativa, que pudessem se traduzir em projetos de arquitetura e *design*. Na mesma época o conceito *'Metrorama'* foi, inclusive, apresentado no evento Painel de *Design* da Indústria Catarinense, o Index/SC 2014, em Chapecó, a convite da SC *Design* (Associação Catarinense de *Design*) como ação pré-Bienal Brasileira de *Design* 2015, a ser realizada em Florianópolis (figura 54).

Figura 54 – Manifesto Metrorama apresentado na palestra do Index/SC



Fonte: Primária

Ressalta-se que até este momento o autor desta dissertação estava mais inclinado ao desenvolvimento de uma proposta metodológica sistematizada e mais orientada para sua própria atuação apesar de já haver um forte interesse pelas etapas iniciais de imersão/preparação para o projeto. A partir deste encontro o foco da dissertação deixou de ser pessoal e assumiu um caráter mais voltado para a atuação coletiva da equipe Metroquadrado e passou a contar com a sua participação por meio de *workshops*, reuniões e conversas informais. Este encontro também foi decisivo para concepção e preparação do Refúgio Criativo.

Destaca-se que devido ao caráter progressivo das atividades, as etapas de planejamento (preparação), de condução (durante) e análises (desdobramentos) do Refúgio serão relatadas em uma narrativa sequencial.

#### 4.1.2 Fase Preliminar 2: A preparação do Refúgio Criativo

O processo de preparação da pesquisa iniciou com a submissão da proposta de pesquisa ao Comitê de Ética por meio da Plataforma Brasil. Naquela ocasião incluiu-se, entre os documentos o roteiro preliminar do *workshop* (figura 55) que foi preparado com base na definição de Santa Rosa (2012, p. 64): técnica não convencional com foco em “práticas criativas em que desenvolvedores se reúnem de forma imersiva em um ou dois dias para discutir questões relativas ao projeto” para levantar informações sobre o processo imersivo do *design*.

Figura 55 – Roteiro preliminar do *workshop*

<b>Roteiro Preliminar do Workshop*</b>
* Ressalta-se que como se trata de um workshop o roteiro é flexível e pode ser alterado de acordo com o contexto da imersão.
Número de participantes: 12 profissionais das áreas de Arquitetura e <i>Design</i>
Crítérios de inclusão: profissionais das áreas de Arquitetura e <i>Design</i> (e afins) que tenham afinidade com a abordagem (imersão, experiência, processos criativos, arquitetura e <i>design</i> ) e, adesão ao convite.
Local: Blumenau
Período: Novembro 2014
Duração: 2 dias
Atividades previstas*: Será realizado um acampamento em terreno localizado em Blumenau. A primeira etapa será de exploração inicial do trabalho (familiarização dos participantes bem como do ambiente e ferramentas); a segunda etapa consiste na discussão de experiências individuais e dos processos criativos e desafios e temáticas de sua área; a terceira etapa envolve um problema/desafio conjunto: ideiação de uma cabana.

Fonte: Primária

A partir deste roteiro e do encontro Metrorama planejou-se um *workshop* orientado para atividade prático-criativa-imersiva, com o intuito de proporcionar dois momentos distintos (ambos interessados nos processos criativos de cada participante/empresa): o compartilhamento e depoimentos individuais, e o desenvolvimento de um trabalho coletivo, sendo este projetar uma cabana. Pretendia-se com isso ampliar o campo de visão dos participantes de modo a favorecer o trabalho individual de cada um ao discutir procedimentos que fazem parte das práticas de trabalho dos profissionais envolvidos (contribuindo para a intersecção entre as áreas).

O *workshop* foi planejado para ocorrer em dois dias e foi agendado para os dias 29 e 30 de novembro de 2014, tendo a natureza e os espaços ao ar livre como cenário em uma chácara localizada em Blumenau, SC.

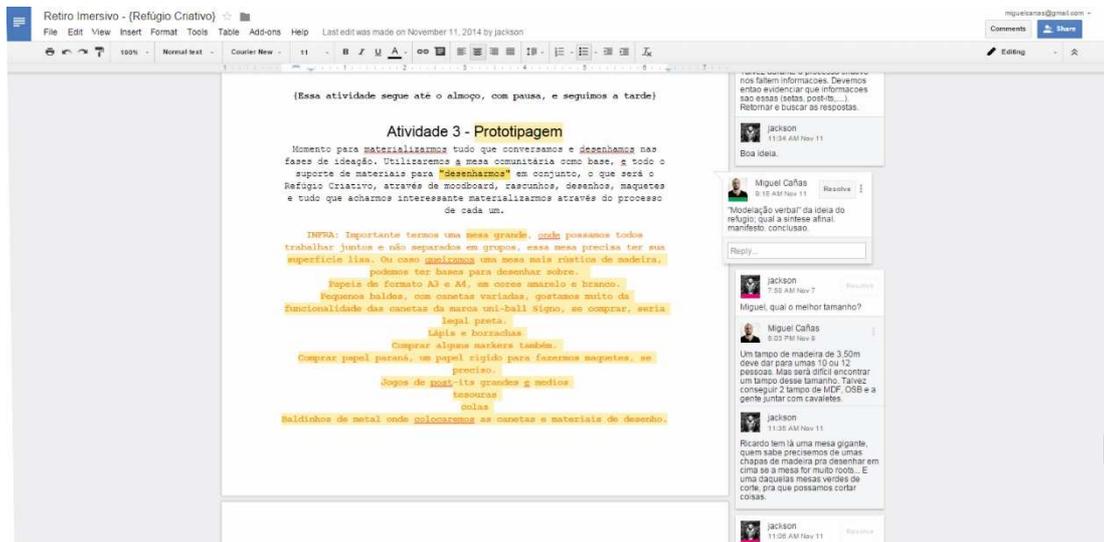
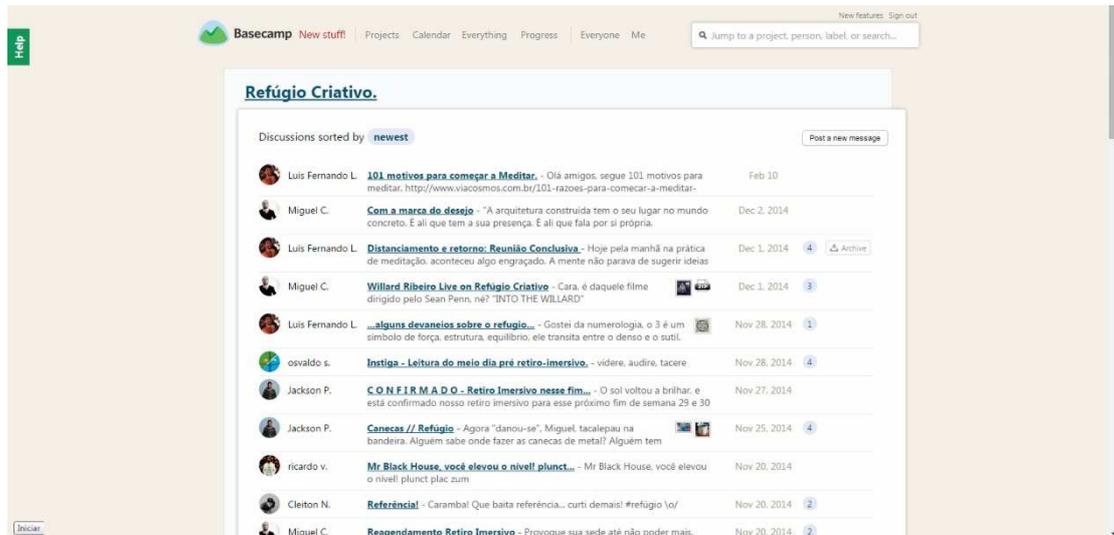
A Metroquadrado e Firmorama, representadas pelos sócios Miguel Cañas Martins e Jackson Peixer, formaram uma comissão organizadora responsável por desenhar e conduzir o *workshop*, sua estratégia, conteúdo, cronograma de atividades e identidade. Como mediadores, isso incluiu organizar e discutir cada momento, etapa ou ação realizada durante o final de semana, bem como planejar o *workshop* na fase preliminar cuidando de cada detalhe; este planejamento iniciou em setembro de 2014.

A preparação para a realização do *workshop* também foi estrategicamente planejada. Desenhada para tornar a experiência o mais completa possível mesmo na fase preliminar, foi criada uma plataforma *online*, através do aplicativo *Basecamp*<sup>28</sup>, que era abastecido com documentos, textos, fotos e vídeos, compartilhados entre todos os participantes (figura 56).

---

<sup>28</sup> Aplicativo de gerenciamento de projeto.

Figura 56 - Uso do aplicativo *Basecamp* para a preparação do *workshop*.



Fonte: Primária

Com o apoio do sistema, além de abastecer diretamente os participantes com conteúdo e temas que complementaríamos a discussão durante as atividades no *workshop*, indiretamente foi criando uma noção de grupo e de cumplicidade ao longo das semanas que antecederam ao *workshop*.

A criação do roteiro do *workshop* também foi colaborativa. O trabalho em conjunto utilizou de ferramentas *online*, como o *Google Drive*, permitindo que os líderes criassem e editassem documentos simultaneamente, colaborando em tempo real. Estas ferramentas facilitaram o desenvolvimento das fases do *workshop*, como descrever o roteiro, discutir lista de materiais ou atribuir tarefas. Além disso,

discussões sobre logística e necessidades, como uso de barracas, lanternas, repelentes, também foram abordadas.

No intuito de proporcionar uma imersão aprofundada e exercitar o foco dos participantes para que a experiência fosse o mais completa possível discutiu-se bastante sobre a geração de conteúdo, de imagens e vídeos que o *workshop* geraria. Portanto, cada detalhe do processo deveria ser pensado não só por sua experiência de uso, mas como uma expressão estética.

Embora o roteiro tenha sido criado com recurso de planejamento e organização das ações e atividades conduzidas ao longo do *workshop*, foi considerado desde o início que não se tratava de uma experiência com procedimentos fechados. Era preciso que a equipe tivesse liberdade para adequar-se ao contexto de acordo com seus objetivos. Deveria haver espaço para o imprevisto. O tom da conversa deveria ser o mais informal, livre e espontâneo possível.

A fase de preparação para *workshop* também previu algumas tarefas para todos os participantes: (1) cada empresa deveria enviar sua marca e um *release* de apresentação; (2) cada pessoa enviaria duas imagens que fossem representativas para si (o objetivo disso era surpresa e seria apresentado no dia do *workshop*); (3) cada participante levaria um artefato que era importante para si, ou que carregasse uma história interessante para ser compartilhada com o grupo todo; (4) cada um levaria o material que acredita que seja interessante compartilhar com todos, referências impressas, livros, anotações e tudo que puder servir de base para construirmos em conjunto as discussões.

Em termos mais subjetivos pretendia-se proporcionar espaços para o silêncio, a experimentação e a contemplação, no intuito de promover uma entrega total e em profundidade. Pretendia-se criar um espaço favorável para atividades prático-criativas e de autoconhecimento. Estes objetivos definiram o nome do *workshop*: Refúgio Criativo.

Em termos mais objetivos, o Refúgio Criativo foi planejado para ser uma pausa no espaço-tempo cotidiano e privilegiar o projeto coletivo (com a participação de *designers* e arquitetos). Pretendia proporcionar o exercício do olhar e o pensamento reflexivo, explorando o processo projetual de forma mais experimental, no intuito de potencializar a experiência das pessoas na paisagem, como um artefato-manifesto

que transcendesse o conceito de espaço físico: de um lugar para estar, a um momento para sentir.

Para orientar as atividades, uma série de temáticas pertinentes aos processos de trabalho de cada um foram consideradas; incluiu-se no planejamento uma etapa para abordagem de: desempenhos profissionais, *design* autoral, trabalhos colaborativos, valores sociais, liberdade, tempo, foco, riscos, medos, inovação, tradicionalismo, etc. Ou seja, reflexões sobre modelos alternativos, correlações e novas possibilidades de aprendizados por meio do depoimento dos outros.

O planejamento e a realização do refúgio envolveu cinco empresas de áreas distintas e complementares, localizadas na região norte do estado de Santa Catarina: a Vasselai, construtora de Blumenau; a Firmorama, estúdio de *design* gráfico e ilustração de Jaraguá do Sul; a Metroquadrado, escritório de arquitetura de Joinville e o estúdio de fotografia e vídeo Entremonte de Jaraguá do Sul. Além disso, um profissional externo, o terapeuta e *designer* Luis Fernando Leier, foi convidado a participar das atividades compilando as informações debatidas. Embora a ideia do Refúgio Criativo fosse justamente proporcionar com mais ênfase as interseções entre as características dos processos criativos de cada área, para fins de organização foram estabelecidas algumas funções prioritárias para cada equipe. A identidade visual (figura 57) por exemplo, ficou sob a responsabilidade da comissão organizadora.

Figura 57 - Identidade visual do Refúgio Criativo.

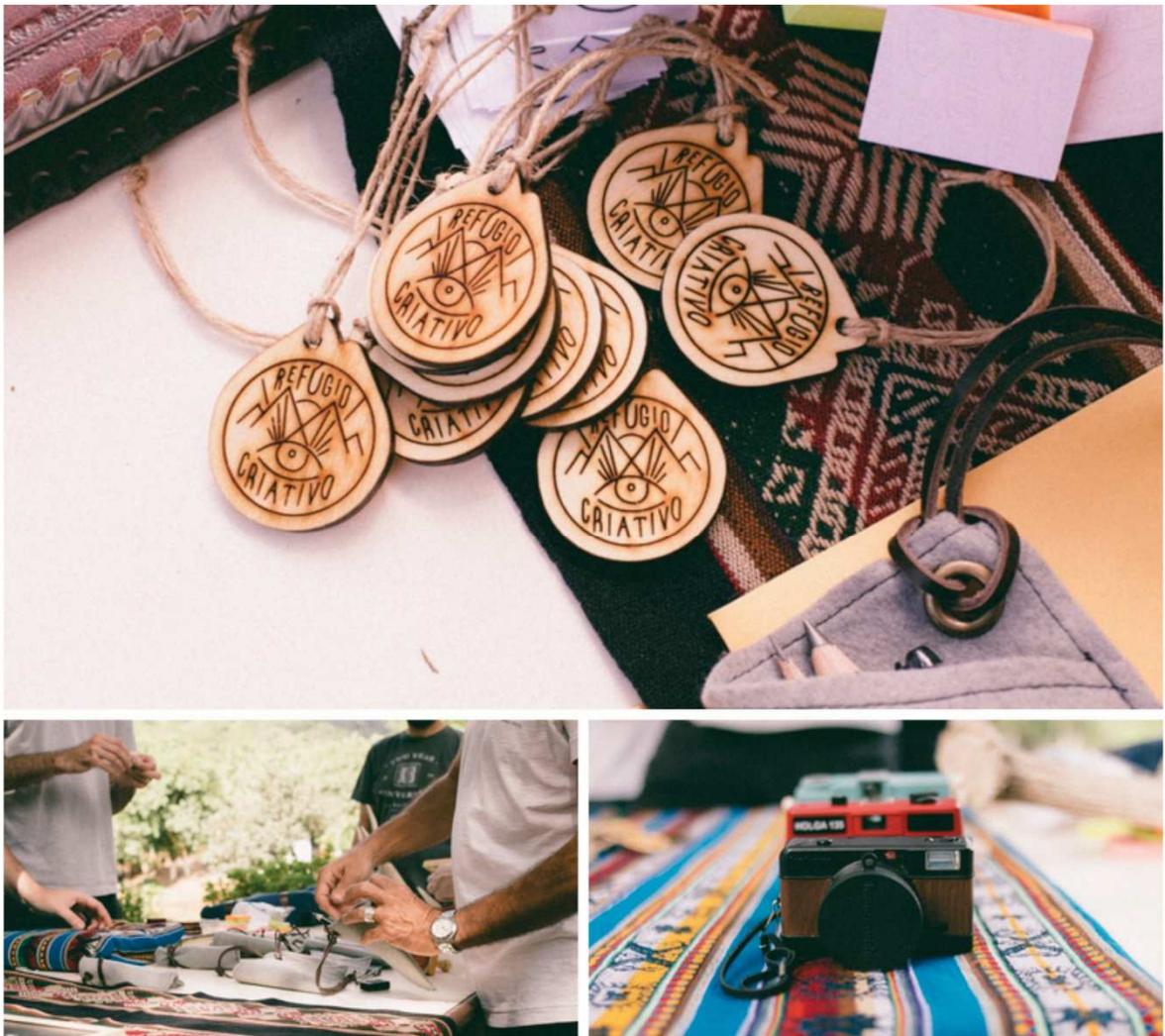


Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

O estúdio Entremonte foi responsável pelo registro áudio visual, através de fotografias e filmagens, definindo uma linha estética de imagens do Refúgio Criativo.

Apesar do compartilhamento de diversas informações entre todos os participantes do refúgio nas semanas que antecederam o *workshop*, muitos detalhes só foram compartilhados entre os organizadores. Isso incluía o próprio roteiro de atividades e experiências que seriam proporcionadas. Entre as surpresas estavam a escolha do cardápio de cada refeição que seria servida (café da manhã, almoço e janta), a seleção da trilha sonora que serviria de música ambiente durante as atividades e a entrega de um *kit* de desenho (figura 58).

Figura 58 - Materiais de apoio desenvolvidos para o Refúgio Criativo



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

O *kit* foi composto de um estojo de feltro e couro, desenhado especialmente para o refúgio, composto de canetas, lápis e borracha, bem como um caderno personalizado de desenho e anotações contendo o manifesto do Refúgio, o nome das empresas, as fotos que cada participante havia enviado anteriormente e a marca criada para o Refúgio Criativo, além de outras páginas impressas com elementos gráficos, fotos, textos e desenhos. Carimbos com a marca do Refúgio Criativo, adesivos, e canecas de alumínio personalizadas também compunham os materiais entregues a cada participante. Por último, cada um recebeu um pequeno banco de madeira, executado especialmente para o refúgio, que serviu de apoio para as atividades realizadas em meio a natureza.

Por se tratar de uma experiência imersiva projetada para exercitar a atenção, o foco e o distanciamento das distrações e pensamentos do dia-a-dia utilizou-se essencialmente apenas meios analógicos de desenho e comunicação. Portanto, recomendou-se que não fossem levados computadores, *laptops* e telefones celulares para o refúgio.

#### 4.1.3 Durante

O Refúgio Criativo teve onze momentos bem definidos, divididos nos dois dias, intercalados por um acampamento. O detalhamento do cronograma de atividades pode ser melhor observado no documento sobre o refúgio no apêndice 01 desta dissertação.

##### Dia 1

**Momento 1: A descompressão.** O sábado pela manhã foi o período da chegada de todos. Foi um momento de descompressão num clima de informalidade, destinando algumas horas para provocar um respiro e relaxamento, promovendo o distanciamento da rotina do dia anterior de cada participante. Foi o momento de observação, reconhecimento do terreno por meio de caminhadas, conversas informais entre os participantes, familiarização com as ferramentas de trabalho e tecnologias disponíveis e instalação do acampamento (figura 59), entre outras

atividades. Em seguida foi realizado o exame prévio das tarefas e das tecnologias disponíveis.

Figura 59 - Localização do acampamento Refúgio Criativo



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Com a chegada de todos, ao redor de uma mesa ao ar livre, organizou-se todo material levado para o refúgio; montou-se, de forma participativa, os *kits* surpresa para cada participante: os cadernos e objetos que o compunham (figura 60). Foi um momento onde cada um ajudou de alguma forma, montando o *kit* de seu colega, e gerando assim, já desde o começo, uma atmosfera de cumplicidade e empatia.

Figura 60 - Organização dos *Kits* de apoio

Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

**Momento 2: O auto conhecimento.** De posse dos *kits* personalizados, o grupo dirigiu-se a outra área do terreno. Trabalhar em lugares diferentes do terreno para cada atividade foi importante para dar contraste aos momentos, facilitado a identificação do começo e término de uma ação e a colaboração intensificando o envolvimento em cada experiência (esta atividade possibilitou reconhecer possibilidades do terreno). Sentados em círculo nos bancos de madeira no meio de um bambuzal, deu-se início a uma fala de abertura comentando sobre o projeto do Refúgio e seu propósito (figura 61).

Figura 61 - Atividade relacionada ao momento 2



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

De forma a tornar o momento o mais especial e íntimo possível, para que pudesse proporcionar uma entrega maior de cada participante, transformou-se o momento em uma espécie de ritual, no qual, utilizando-se um **“bastão que fala”** – instrumento feito de galho de árvore e confeccionado no local em ritual – cada participante apresentou-se. Baseado em tradições indígenas, aquele que detém o bastão tem a oportunidade de apresentar uma ideia enquanto os demais escutam, favorecendo as decisões democráticas, de maneira justa e imparcial. Esse ritual nos ensina acerca da importância de saber ouvir com empatia e respeitar o ponto de vista alheio, nos mantendo receptivos e dando-nos a oportunidade de aprendermos com a experiência dos outros.

De posse do bastão, o participante apresentava-se de forma livre, tendo como sequência o compartilhamento do seu artefato pessoal especial e o que foi chamado de ‘exercício do choque’. A técnica do artefato foi uma maneira de facilitar a apresentação e começar um diálogo. Ao descrever um objeto especial para si a pessoa, intuitivamente, começa a falar de si própria. O exercício do choque foi a oportunidade do participante compartilhar uma experiência em que teve que tomar uma decisão muito importante, uma reinvenção pessoal em momentos de crise, um

momento que lhe fez escolher um rumo, que foi divisor de águas em sua vida, e que fez com que tomasse o caminho que tomou. Esse tipo de atividade propicia um ambiente de muita cumplicidade e noção de grupo, gerando muita empatia entre as pessoas ao realizarem depoimentos muito pessoais e íntimos. Esse momento foi fundamental para que se criasse uma noção de grupo e de propósito, fundamentalmente necessários para uma melhor experiência durante o Refúgio Criativo, proporcionando uma maior entrega, fluidez e abertura no diálogo do grupo.

**Momento 3: Lanche.** Após do diálogo de autoconhecimento, realizou-se um intervalo, no qual todos se dirigiram a outra área do terreno e compartilharam uma mesa com frutas e sucos. O objetivo era respirar e descontraír a conversa, proporcionando um momento de pausa após a etapa de apresentação, tendo em vista que muitos depoimentos foram intensos e emocionaram a todos. Destaca-se a experiência estética de apresentação da alimentação, nos materiais dos utensílios e na forma como foram elaborados os pratos (figuras 62 e 63).

Figura 62 - Apresentação da mesa



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Figura 63 - Apresentação dos pratos



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

**Momento 4: Temáticas / Oficina do Futuro.** O momento das temáticas talvez tenha sido um dos mais importantes do primeiro dia, devido a intensa troca de informações. Escolheu-se um local confortável, sob uma árvore, de forma que todos pudessem sentar-se no chão e apoiar-se para fazer anotações. O diálogo começou de forma livre, tendo dois dos participantes como mediadores (Miguel e Jackson), com a intenção de desenvolver e conversar sobre uma série de assuntos que serão instigados por uma pergunta, como uma provocação inicial: ‘Considerando seu processo criativo, ferramentas de imersão, vivências pessoais, como você relaciona todo seu movimento pessoal e profissional com a ideia desse retiro imersivo?’. Neste momento, foram definidas três fases de discussão: (1) críticas à situação atual; (2) previsão de cenários futuros; (3) implementação: caminhos e transição do cenário atual para o futuro. Este compartilhamento permitiu que os participantes aprendessem com a experiência do outro; com os depoimentos individuais foi possível internalizar alguns pontos, refletindo sobre usos alternativos, correlações nas formas de trabalho, e novas possibilidades de aprendizagem. Compartilhou-se reflexões individuais acerca dos processos criativos, metodologias e ferramentas,

desafios pessoais e profissionais, visão de mundo, valores, medos e futuro (figura 64).

Figura 64 - Informações geradas no momento 4



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Baseados nessa pergunta, outros temas relacionados ao assunto principal trouxeram à tona correlações importantes quando necessário, como assuntos relacionados ao propósito das empresas e como realmente cada uma ali representada poderia fazer diferença no mundo. O objetivo neste momento foi exercitar o foco, dialogar abertamente sobre os processos criativos de cada um e observar pontos de concordância e divergência em cada realidade e área de trabalho, pois vindos de universos diferentes estaríamos iniciando o pensamento sobre um projeto colaborativo, aprendendo em conjunto, de maneira livre, expondo pensamentos.

Organizou-se a oficina de trabalho para que os colaboradores discutissem suas experiências de vida e de trabalho (seus processos criativos e desafios) utilizando as tecnologias disponíveis no acampamento: depoimentos de experiências e sensações vividas (imagens e palavras para mostrar uma experiência relacionada a

algo em seu passado), contação de histórias e leitura de textos, desenho à mão livre, etc. Deste momento destacaram-se algumas palavras-chave, como: tempo escasso (no sentido do período de concepção dedicado aos projetos de cada empresa); linguagem expressiva (discussão entre ferramentas analógicas e digitais) e experiências imersivas (reconhecimento da relevância de experiências como o Refúgio Criativo para exercício do foco nos processos individuais).

**Momento 5: Alimentação e depoimento.** Logo após o momento das temáticas houve uma pausa para uma alimentação. No meio da tarde de sábado, a refeição caracterizou-se como um café colonial (figura 65), com uma variedade grande de opções. Novamente o cenário foi outro, ainda inexplorado. Em conjunto, escolheu-se o local para o café e o posicionamento da mesa comunitária para tal.

Figura 65 - Café da tarde



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Optou-se pela acomodação próxima à uma antiga construção enxaimel localizada em uma colina do terreno. A atmosfera e o cenário contribuíram para uma conversa descontraída, na qual os assuntos permeavam o universo discutido nas temáticas, mas de uma forma mais descompromissada.

Ao término da refeição, ainda sentados à mesa, deu-se um momento de depoimento pessoal. O *designer* Luís Fernando Leier relatou sua experiência com o universo da meditação e como isso influencia seu processo de trabalho. Leier desenha mandalas, que o colocam em contato com alguma esfera da criação, trazendo assim autoconhecimento e uma compreensão melhor a respeito do universo que o rodeia.

Naquele momento, o designer ampliou a discussão sobre os processos criativos, agregando um ingrediente mais holístico ao abordar temas do comportamento mental no processo criativo. Leier trouxe à discussão assuntos relacionados com expansão da consciência, pensamento, energia, conceitos sobre o tempo e o efêmero, criatividade e foco. Para ele, através da meditação é possível desenvolver a habilidade de ouvir a consciência, de observar seus pensamentos e sentimentos e expressar os sentidos, aprendendo a identificar e discernir o que é ego e o que é consciência, e contribuindo para a auto-percepção e a ação nas atividades do dia-a-dia. Em sua atividade, essa descoberta é traduzida sobre uma forma de desenho, que são as mandalas, que por sua vez são a tradução de um propósito. Ou seja, trata de direcionar energia, para que o pensamento organize esta energia e o manifeste em forma (desenho).

Leier também abordou a meditação e exercícios de respiração no nível da experiência como meio de relaxar o corpo e a mente para possibilitar o aprofundamento na nossa própria estrutura psicofísica e a descobrir novas dimensões internas que são canalizadas no ato de desenhar.

**Momento 6: Fogueira e celebração.** Já no fim do dia, foi realizado em outra parte do terreno, numa clareira, em um dos pontos mais alto local. Em colaboração procurou-se a madeira necessária para a construção da fogueira e os participantes organizaram-se em forma de círculo ao redor do fogo.

O ato da fogueira foi um momento de interiorização do conteúdo exposto durante o dia todo. Foi um momento mais individual, de mais silêncio e pouco diálogo, de absorção e assimilação de tudo que foi conversado, de juntar os pontos que até o momento estavam se conectando e fazendo sentido para cada um (figura 66). Mergulhar em tanta informação até aquele momento foi fundamental para organizar o pensamento para a tarefa do dia seguinte: projetar em conjunto um artefato arquitetônico.

Figura 66 - A fogueira



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

A música ambiente permeou essa atividade, com uma trilha sonora mais experimental e meditativa, auxiliando na introspecção individual do participante. Horas mais tarde, ainda ao redor da fogueira, a trilha sonora deu lugar à participação de uma pequena apresentação ao vivo do músico Williard Ribeiro, com voz e violão. A esta altura um clima de celebração já começava a tomar forma, culminando, após a apresentação de Ribeiro, na preparação do jantar, no qual todos puderam auxiliar, de forma prática, na preparação do alimento, transformando mais uma vez o ato numa oportunidade para uma experiência sensorial única. Fim do primeiro dia.

## Dia 2.

**Momento 1: Oficina de Coexploração.** O segundo dia foi dedicado à ideação e prototipagem (aqui compreendida como atividade que se apoia em códigos gráficos para exploração, síntese e modelação verbal e gráfica do conceito) da cabana do refúgio criativo. Após o café da manhã, também idealizado como uma experiência estética e gastronômica diferente, com produtos artesanais locais, começou-se um *brainstorming* sobre o refúgio em si. Sentados ao redor de uma mesa ao ar livre, e com as ferramentas de trabalho expostas, iniciou-se a troca de ideias e reflexões (figura 67).

Figura 67 - Oficina de coexploração



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Foi um momento de coexploração focado na ideação do Refúgio Criativo propriamente dito, materializado sob a forma de um artefato arquitetônico ou cabana.

Embora não se tenha pré-determinado de forma rígida uma ferramenta de trabalho para a atividade de grupo, a forma natural como o momento foi sendo

conduzido levou—para uma discussão mais orgânica e flexível, onde havia espaço para o inesperado e o imprevisível. Sendo assim, a utilização das técnicas de *brainstorming* e mapas mentais pareceram ser as mais adequadas, pois desenvolveu-se naturalmente um fluxo livre de troca de ideias, de forma solta, imaginativa e sem limites ou censura, definindo associações, percepções e compreensões através de tentativa e erro. As ideias foram agrupadas para uma análise, crítica e viabilidade (figura 68).

Figura 68 - Oficina de coexploração



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Figura 69 - Oficina de coexploração

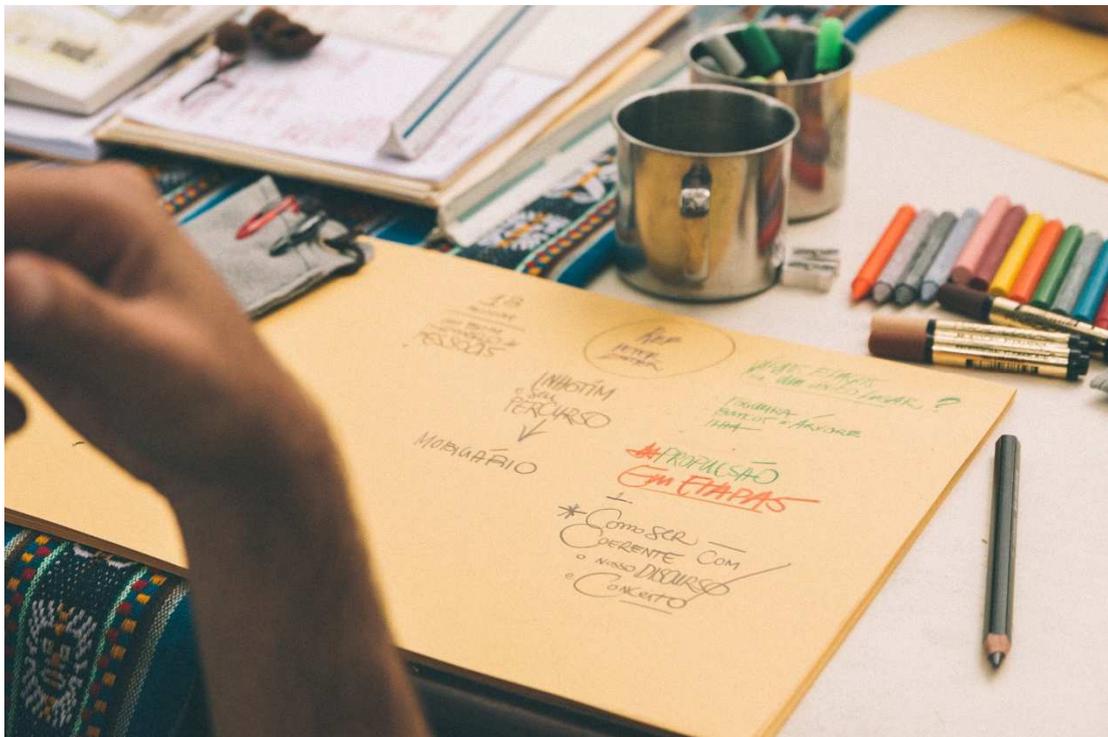


Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Para isso utilizou-se as técnicas e materiais disponíveis para compreender e priorizar a organização do trabalho, estabelecendo objetivos. Utilizou-se basicamente o desenho à mão livre, ferramentas diversas de desenho (marcadores, lápis, giz pastel, etc.), leitura de textos e exploração de painéis semânticos/*moodboards* com imagens de inspiração, que permeavam trabalhos de arte, instalação, *design* e arquitetura (figura 69).

Os desenhos e os textos criavam aos poucos uma narrativa que trazia à discussão momentos de sessões de interpretação para perguntas como: o que é o Refúgio Criativo e o que ele significa para cada um? Quais são os objetivos do Refúgio Criativo? e quais são as necessidades do Refúgio Criativo? Que forma ele deve ter? Discutiu-se o problema e elencou-se cenários de uso futuro (após executada a cabana) que foram sendo definidos. Destacou-se os 'achados', aspectos perceptivos e atitudinais, visando etapas posteriores (figura 70).

Figura 70 - Sínteses gráficas e materiais utilizados na oficina de coexporação



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Refletir sobre perguntas tão abstratas originou um questionamento sobre a real forma e até mesmo a razão de ser do refúgio. Até este momento discutia-se a possibilidade de o artefato ser um projeto, mas também se traduzir apenas em uma ideia ou um sistema, por exemplo. Ou seja, o fluxo do *brainstorming*, realizado após uma imersão em diversos temas e discussões sobre processos criativos, preparou a equipe para transcender a discussão de projeto a um nível maior, sem ter em mente questões ou um programa de necessidades pré-estabelecidas, cujo real objetivo poderia não fazer mais sentido.

Entretanto, concluiu-se que o Refúgio Criativo poderia estar simbolizado e materializado por meio de um desenho conceitual de uma cabana, elaborado em conjunto por todos do grupo e que fosse a síntese da experiência vivida por todos. Por meio de um processo criativo colaborativo e apoiados principalmente na abordagem de Zumthor (2009) sobre os significados de Arquitetura, o grupo exercitou a leitura, o desenho, a escrita e a reflexão.

Encontrou-se na fala de Zumthor muita afinidade com a proposta do Refúgio, que mesmo abordando questões materiais é possível manter-se a subjetividade

conceitual e conseqüentemente o sentido e a força nos objetos. Para o autor, a arquitetura tem um espaço de existência importante, por considera-la invólucro e cenário da vida. Não deve ser mensagem nem sinal, mas um recipiente com sensibilidade e coerência. Segundo o Zumthor (2009), quando observamos objetos ou obras que parecem repousar dentro de si próprios, a nossa percepção torna-se, de uma maneira especial, calma e obtusa. O objeto, com que nos deparamos, não nos impõe nenhuma mensagem, simplesmente está lá, para além de mensagens ou símbolos. A nossa percepção torna-se, então, silenciosa, imparcial e não possessiva. Está aberta e vazia, na qual no vácuo da percepção pode surgir uma memória no observador que parece ter origem na profundidade do tempo. Ver o objeto significa agora também adivinhar o mundo na sua totalidade (ZUMTHOR, 2009).

Por isso, mesmo nas discussões das etapas mais técnicas do processo projetual procurou-se manter as qualidades subjetivas do projeto. Esta atividade estendeu-se até o momento em que se alcançou um resultado consensual do grupo de acordo com seus objetivos. Apoiando-se em Zumthor (2009), que aborda a construção como a arte de formar um todo (com sentido) a partir de muitas partes, o conceito gerado como síntese levou em conta discussões subjetivas e objetivas, que se intercalavam constantemente: aspectos conceituais e culturais (a razão de ser do Refúgio Criativo e a percepção de valores, contexto de uso e emoção); aspectos técnicos (materiais, técnicas construtivas, viabilidade financeira); aspectos funcionais (como seria a relação das pessoas no espaço) e aspectos estéticos (relacionados à texturas, cores e formas).

Neste sentido, discussões como os materiais a serem utilizados na construção da cabana tiveram níveis mais profundos de significados. Para Zumthor (2009), pensar o emprego preciso e ao mesmo tempo sensual dos materiais em um projeto, pode assumir qualidades poéticas no objeto arquitetônico. Para isso, o autor salienta a importância de criar no próprio objeto uma coerência de forma e sentido, uma vez que os materiais em si não são poéticos, perguntando-se sempre o que um determinado material pode significar num determinado contexto arquitetônico.

Para o autor, o sentido criado no contexto dos materiais encontra-se para além de regras de composição, formando parte de uma linguagem que também é formada pela sensibilidade, o cheiro e a expressão acústica dos materiais. O sentido nasce

quando se cria no objeto arquitetônico significados específicos que só nesse objeto se sentem de uma maneira determinada. Ao atingir-se essa coerência no resultado, os materiais na arquitetura (assim como outras decisões mais técnicas) poderão transmitir som e brilho (ZUMTHOR, 2009).

Figura 71 - Croquis da geração de alternativas para o espaço Refúgio Criativo.



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

Após a discussão, extraiu-se informações que puderam auxiliar na geração de soluções projetuais, separando-se algumas informações que foram agrupadas em categorias (uso, materiais, técnicas, etc.) e que possibilitaram o estabelecimento de relações entre conceitos e seu posterior refinamento; por último, foi realizada a triagem e conclusão (avaliação, proposição de soluções e síntese dos resultados).

Entre os resultados deste momento destacam-se: (1) pensamento orientado para soluções criativas que se movimentaram entre aspectos subjetivos (conceituais, culturais, experiência) e objetivos (materiais, técnica); (2) conhecer as opiniões dos envolvidos e determinar uma visão consensual do grupo sobre as questões discutidas (organização, estruturação, categorização, resumo e hierarquização dos dados qualitativos e pensamentos), (3) estabelecer relação com os conceitos levantados durante as observações ao longo dos dois dias do *workshop* Refúgio Criativo.

**Momento 2: Caminhada cognitivo-exploratória e definição do lugar.** Após uma primeira rodada de discussão e levantamento de alguns pontos partiu-se para a segunda caminhada pelo terreno (figura 72), afim de reconhecer melhor o local para construção do refúgio produzindo novos subsídios para o projeto, como: implantação, orientação, estratégias visuais, topografia, insolação, ventos dominantes, relação com entorno e acesso ao local. Ou seja, itens intrínsecos à definição de um partido arquitetônico, que, entretanto, no desenvolvimento deste trabalho, ficou em segundo plano. Verificou-se aqui que o processo e abordagem interdisciplinar na conceituação do projeto foi mais importante que alguns dos aspectos de discussão de um partido arquitetônico, como a situação da obra no terreno.

Figura 72 - Caminhada cognitivo-exploratória pelo terreno.

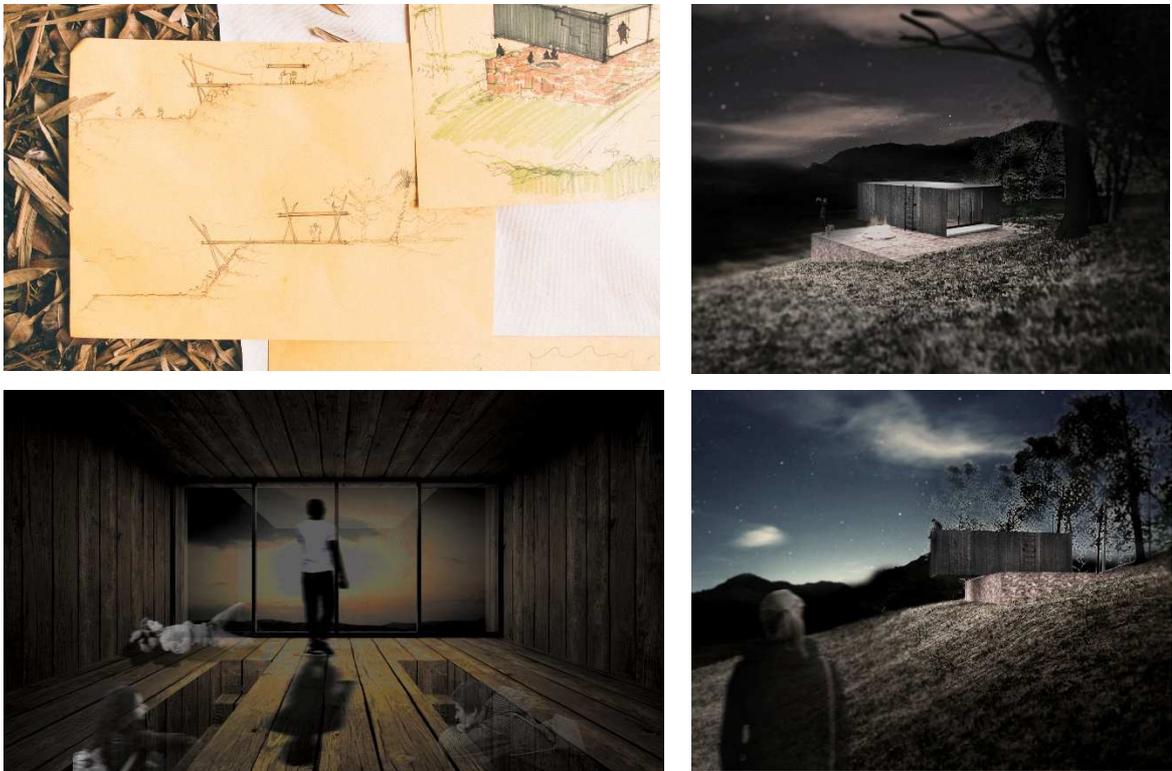


Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

**Momento 3: Almoço.** A pausa para o almoço foi estratégica para dar um certo distanciamento do tema e digerir os pontos que conseguiu-se elencar até aquele momento. Sentados novamente ao redor de uma mesa comunitária ao ar livre conversou-se de forma mais amena sobre as descobertas e surpresas a que havia se chegado.

**Momento 4: Prototipação.** Após o almoço, foi o momento para validação e refinamento das ideias e sinapses produzidas, do que foi discutido, materializado e desenhado nas fases de ideação. A mesa comunitária foi utilizada como base para o trabalho e suporte de materiais para ‘desenhar’ em conjunto, o que seria o Refúgio Criativo, avaliando os painéis semânticos/*moodboards*, rascunhos, desenhos, maquetes e tudo o que foi considerado interessante materializar através do processo de cada um (figura 73). Havia uma preocupação importante com uma mesa grande, onde todos pudessem trabalhar juntos e não separados em grupos.

Figura 73 - Resultado do momento da prototipação



Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

**Momento 5: Conclusão.** No final da tarde do segundo dia, sentados novamente em roda, próximos ao bambuzal e utilizando os bancos individuais, aconteceu a conclusão desse processo prático, com a discussão de possíveis caminhos com o Refúgio, ou seja, dentro de todas as opções, que rumos o projeto poderia seguir. Para isso foi organizado um painel semântico/*moodboard* com os caminhos mais interessantes e foram elencadas tarefas importantes a serem realizadas como próximos passos entre cada participante ou empresa, como por exemplo: detalhamento do projeto executivo de arquitetura e memorial descritivo do

projeto, orçamento da obra, decupagem dos registros de imagens e vídeos, relação das anotações de cada participante realizadas ao longo do *workshop* e refletir sobre os desdobramentos (objetivos e subjetivos) futuros.

O fechamento do Refúgio Criativo ocorreu com o compartilhamento do que foi a experiência, em um panorama geral, para cada participante e com o estabelecimento dos próximos passos, considerando cronograma e planejamento dos materiais de comunicação da experiência projetual do Refúgio Criativo (figura 74).

Figura 74 - Representação do significado do Refúgio Criativo para o grupo



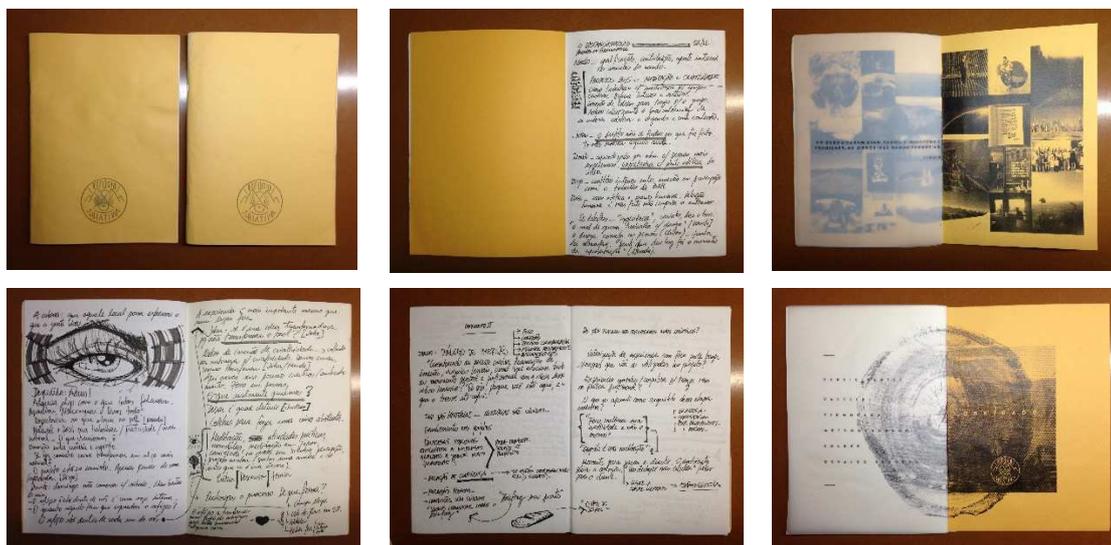
Fonte: Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo).

#### 4.1.4 Desdobramentos

Assim como o roteiro, a etapa analítica do Refúgio Criativo foi produzida em um processo de colaboração entre o autor desta dissertação (representando a Metroquadrado) e Jackson Peixer (representando a Firmorama) possibilitado pelo uso de um espaço virtual compartilhado favorecendo o diálogo interdisciplinar entre arquitetos e *designers* em um movimento de redação simultânea (este material está disponível no apêndice 3). Os resultados apresentados na sequência foram

extraídos desta atividade de colaboração, do diário de campo do autor (figura 75), das anotações do caderno especialmente preparado para o Refúgio Criativo e, de reflexões complementares ao longo da análise.

Figura 75 - Diário de campo do Refúgio Criativo



Fonte: Primária.

Ressalta-se que, em virtude do caráter participativo das discussões conduzidas ao longo do Refúgio criativo e da coautoria de parte da análise dos resultados, em alguns momentos, a terminologia utilizada não corresponde exatamente ao vocabulário utilizado ao longo da dissertação em virtude do repertório individual de cada um.

Assim como a vivência do Refúgio Criativo permeou momentos subjetivos e objetivos, a partir da análise dos dados do workshop também foi possível determinar polaridades quanto aos desdobramentos encontrados. É consenso entre os participantes do *workshop* que os resultados oriundos das reflexões realizadas no experimento foram inesperados e transformadores no âmbito do crescimento e aprendizado pessoal, refletindo-se em uma nova forma de pensar e trabalhar de cada um. Ao mesmo tempo, a qualidade de conteúdo e dos resultados concretos trouxe um novo fôlego para novas ideias, visando-se prolongar e eternizar a experiência.

#### 4.1.4.1. Desdobramentos subjetivos

A reflexão produzida durante o Refúgio Criativo permitiu mergulhar mais profundamente nos próprios pensamentos (confrontando-os ao mesmo tempo com os demais participantes) e, o ato de acompanhá-los, aprimorou a habilidade expressar as ideias dentro do processo, de uma forma mais simples e natural. Com a experiência foi possível descobrir um novo olhar para a vida, acessar o outro e a si próprio. Os modos de ser e de entregar-se a vulnerabilidade e ao risco da exposição foram ampliados. Diálogos foram incentivados e mesclados pelo silêncio, trazendo à tona as questões importantes debatidas no Refúgio Criativo. Outros desdobramentos subjetivos foram estruturados nos tópicos: ‘sobre as fronteiras entre Arquitetura e *Design*’; ‘sobre o uso do desenho’, ‘sobre atitudes inter e intrapessoais e os processos de colaboração/participação’, ‘O resgate da criatividade pessoal e da atenção’. Estes tópicos estão assim detalhados:

**Sobre as fronteiras entre Arquitetura e *Design*:** foram reduzidos limites entre Arquitetura, *Design* e Arte, renovando o sentido da experiência humana (a imersão nos temas, nos processos criativos e na forma de construção do pensamento de cada participante tornou-se única, de forma que não era possível perceber o que era assunto específico de uma área ou de outra: ); as informações iniciais de um projeto (por meio de *briefing*, entrevista ou questionários) deram lugar a um intercâmbio de ideias mais profundo, e sinapses, percepções e intuições mais autênticas. A interação e as relações humanas foram analisadas sob um outro prisma, em um contexto diferente (de espaço, ambiente), no intuito de atender expectativas com eficiência, satisfação emocional e totalidade das percepções. Em termos projetuais, vivenciar essa experiência imersiva influenciou os profissionais tanto da Arquitetura como do *Design*, que passaram a rever suas formas de trabalho, a criar modelos alternativos de processos e a ampliar os critérios utilizados em seus processos criativos pessoais.

**Sobre o uso do desenho:** neste processo de trabalho o desenho foi abordado como tecnologia de expressão/expansão do pensamento [convergindo com os argumentos de Cross (2004) e Medeiros (2004)] valorizando seu caráter analógico e seu potencial reflexivo. Por meio desta prática, pôde-se perceber as possibilidades da ferramenta e suas possibilidades para uma atividade mais focada e livre de

excessos e ruídos, na qual a criatividade relaciona-se com nosso interior de forma única, na busca de uma criação mais intuitiva e essencial.

**Sobre atitudes Inter e Intrapessoais e os processos de colaboração/participação:** desafios foram discutidos e conceitos foram sintetizados coletivamente. Pessoas de gerações e repertórios diferentes se reuniram e se sintonizaram de forma horizontal. O Refúgio Criativo incluiu exercícios de autoconhecimento e questões foram deixadas abertas para que a imaginação pudesse preencher lacunas. Criou-se um espaço para a surpresa, que permitiu a todos vivenciar o inesperado contribuindo para o desarmamento e abertura para a espontaneidade e transparência.

Por meio dessa experiência foi possível exercitar outro olhar intra e interpessoal que ampliou a consciência física e mental do que estava ocorrendo naquele momento. O papel da escuta, da reflexão, de sair de si mesmo, de se colocar no lugar do outro para estar atento e presente, para trocar e perceber o que não foi dito também foram relevantes no processo [em uma atitude muito próxima ao exercício da empatia, um dos valores atribuídos por Cross (2004) à Área dos Desenhos/*Design*]. Pequenas pausas e experiências introspectivas/compartilhadas foram valorizadas; em qualquer contexto estes momentos podem se tornar peças-chaves na busca de uma conexão pessoal e no desenvolvimento coletivo.

**O resgate da criatividade pessoal e da atenção:** O Refúgio Criativo teve como propósito a interseção de processos criativos no contexto contemporâneo, onde não só uma nova estética emerge, como também novos programas e necessidades, desdobramentos dos comportamentos e modos de vidas atuais se constituem em desafios para a atividade projetual. A experiência pretendia ser também uma conexão de áreas (disciplinares) e pessoas em torno de um objetivo único: um organismo curioso, que descobre uma energia disponível gigante, e que se transforma em envolvimento e motivação. O organismo chamado 'Refúgio Criativo' é resultado da de uma caminhada (vivências preliminares) e da coragem da entrega à experiência criativa contribuindo com a percepção do ponto de equilíbrio (em um significado muito próximo do que se entende, nesta dissertação, por imersão).

Porém, esse equilíbrio não é estático, pois as pessoas que tornaram essa primeira experiência possível permanecerão com caminhos abertos, e possibilidades

para utilizar esse veículo criado coletivamente de diversas maneiras possíveis. Isso ampliará o campo de visão e poderá ser suporte para o trabalho individual de cada um ao discutir procedimentos que fazem parte de nossas práticas de trabalho.

#### 4.1.4.2. Desdobramentos objetivos

Os desdobramentos objetivos foram estruturados nos tópicos: ‘sobre a construção da cabana do Refúgio Criativo’; ‘sobre a identidade do Refúgio Criativo’, ‘sobre textos e depoimentos pessoais’, sobre as estratégias de disseminação de conteúdo’, sobre as imagens do registro’, ‘sobre outras mídias impressas ou digitais’, sobre o site do Refúgio Criativo’, ‘sobre o ponto de vista pessoal e profissional das empresas participantes do *workshop*’. Na sequência, apresenta-se o seu detalhamento.

**Sobre a construção da cabana do Refúgio Criativo:** objetiva-se prosseguir com as etapas subsequentes ao estudo preliminar da cabana, desenvolvendo-se o projeto executivo e seu detalhamento, visando-se posterior análise, orçamentação e avaliação sobre a possibilidade de executar-se essa obra. É importante ressaltar que a análise da viabilidade da execução da obra tornou-se secundária durante o Refúgio, visto que o processo coletivo de criação e desenvolvimento do projeto foi central. Sendo assim, o próprio artefato (a cabana) anulou-se diante do processo; ou, sob um outro olhar, simbolicamente, representou algo além do que apenas um elemento arquitetônico: o elemento material desmaterializou-se e deu lugar a uma experiência (o processo).

**Sobre a identidade do Refúgio Criativo:** o projeto de identidade visual do Refúgio deverá ser refinada e evoluir para um sistema completo. O logotipo e símbolo já foram criados durante a fase preparatória do Refúgio. Entretanto, pretende-se refinar sua linguagem e representação, possibilitando possíveis aplicações em materiais, vídeos, e outros pontos de contato do conteúdo com as pessoas.

**Sobre textos e depoimentos pessoais:** pretende-se reunir depoimentos, de aproximadamente cinco linhas, de cada um dos participantes, de forma livre e espontânea sobre o que representou a experiência para cada um. O conteúdo de textos deverá ser utilizado como suporte para outros materiais.

**Sobre as estratégias de disseminação de conteúdo:** serão planejadas e estruturadas formas de compartilhamento da experiência para as pessoas que não vivenciaram o Refúgio Criativo, no intuito de comunicar aspectos objetivos, subjetivos e emocionais da experiência dos participantes. Ao mesmo tempo, cuidar para que, nesse processo, seja possível comunicar a clara percepção de que ele pode ser expandido, replicado (em outras edições) e evidenciar repercussões para cada pessoa que participou da experiência.

**Sobre as imagens do registro:** pretende-se verificar, refinar e validar as fotografias que melhor definem cada atividade realizada. Além disso, através da captação de vídeos realizada pela Entremonte (Estúdio de fotografia e vídeo), serão produzidos pequenos filmes do Refúgio Criativo com a participação ativa dos integrantes da experiência na realização de estudos de *design* gráfico, criação do roteiro e do caminho criativo que ilustrará o vídeo. Ao final do processo, a equipe Entremonte deverá editar e finalizar o vídeo dividido em pequenos capítulos que deverão ser os nomeados a partir dos momentos registrados como: descoberta, artefato, choque, desmaterialização, internalização, experiência gastronômica, etc.

**Sobre outras mídias impressas ou digitais:** produzir uma publicação impressa do Refúgio Criativo que também possa ser disponibilizada virtualmente. Este produto deverá atentar para a linguagem gráfica, visto que o próprio Refúgio Criativo abordou as ferramentas analógicas e o desenho como ferramenta. Deverá também explorar o processo de criação coletiva no delineamento do conteúdo e da forma, apresentando também a experiência e o panorama geral do processo.

**Sobre o site do Refúgio Criativo:** organizar todo o conteúdo em um site, cuja endereço já foi criado (disponível em [www.refugiocriativo.com.br](http://www.refugiocriativo.com.br)). A ideia para o site é criar o espaço virtual por meio do qual se poderá acessar as informações disponíveis no *Medium* (em <https://medium.com/@refugiocriativo/ref%C3%BAgio-criativo-f7ce14c8e3e6>) e em vídeos, reunindo de forma sucinta um breve panorama das justificativas, intenções, ferramentas e resultados do Refúgio Criativo, além de algumas imagens que registram os momentos das atividades vivenciadas. Pretende-se deixar estas plataformas digitais abertas para que se possa alimentá-las com novos textos a respeito de assuntos discutidos no experimento.

**Sobre o ponto de vista pessoal e profissional dos participantes do *workshop* e das empresas representadas:** pode-se afirmar que as repercussões

pessoais oriundas do experimento tiveram reflexos no futuro e nas escolhas profissionais de cada envolvido. Considerando a Metroquadrado, um dos desdobramentos se refere ao modo como os *workshops* internos (tópico 4.2) foram conduzidos.

#### **4.2. Workshops Internos**

Os reflexos do Refúgio Criativo na Metroquadrado tornaram-se mais evidentes nos meses subsequentes à realização do refúgio. Desde então, uma série de reuniões informais e *workshops* internos da equipe do escritório vem sendo realizados. Esses encontros visaram refletir acerca do futuro da Metroquadrado, principalmente quanto à seus processos, bem como, abordar temas como a cultura da empresa como um todo e seu posicionamento. Dos encontros realizados, merecem destaque três *workshops* internos do escritório (envolvendo toda a equipe), os quais estão sendo determinantes para a construção de uma nova forma de abordagem dos processos e cultura da Metroquadrado: o *workshop* 1 visava aprofundar reflexões sobre o Refúgio Criativo; o *workshop* 2 foi orientado para o planejamento e cultura da Metroquadrado e o *workshop* 3, visava a identificação de afinidades entre Arquitetura e *Design* no processo criativo da Metroquadrado.

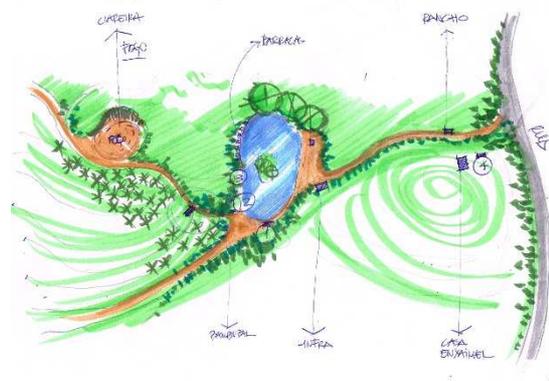
Ao mesmo tempo, paralelamente e de forma fluida e orgânica, ocorreram uma série de ações externas ao dia-a-dia do escritório, que reuniam representantes da liderança da Metroquadrado e alguns profissionais participantes do Refúgio Criativo, fundamentalmente os sócios do estúdio Firmorama. Basicamente, trataram-se de encontros que tiveram como objetivo dar continuidade às reflexões oriundas daquele experimento imersivo, procurando elucidar novos rumos para ambas empresas, com base nos cruzamentos entre a realidade (e limitações) das empresas e as atividades teóricas e práticas de imersão do *workshop* Refúgio Criativo, principalmente evidenciando os pontos de contato entre Arquitetura e *Design* nos processos de cada empresa.

## 4.2.1. Relato dos *Workshops* Internos da Metroquadrado

### 4.2.1.1. *Workshop* Interno 1

O primeiro *workshop* que merece destaque foi um encontro interno de toda equipe Metroquadrado, com o objetivo de transmitir a experiência vivida pelos sócios do escritório para os demais membros da equipe no dia seguinte ao Refúgio Criativo. O encontro foi realizado no dia 1 de dezembro de 2014 (segunda-feira e dia seguinte ao Refúgio Criativo). Como não havia um registro fotográfico além daquele realizado pela Entremonte, Estúdio de fotografia e vídeo, (visto que recomendava-se não levar máquinas fotográficas, celulares ou *tablets* para o refúgio) o relato dos sócios se deu apenas por meio de depoimentos verbais e desenhos, como o desenho do terreno feito durante a reunião para exemplificar os locais das atividades e características geográficas da região (figura 76).

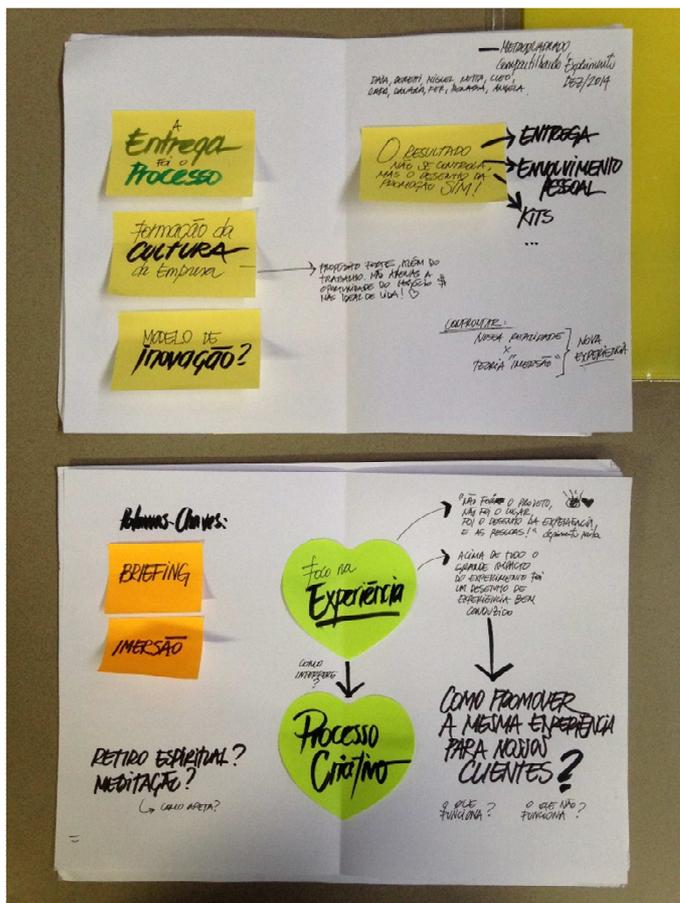
Figura 76 - Fotografia da reunião Metroquadrado e esquema visual do terreno do Refúgio Criativo



Fonte: Primária

Os depoimentos dos participantes do Refúgio Criativo se misturaram a comentários dos demais, transformando a conversa em algo mais orgânico e fluido como um *brainstorming* de ideias. Isso permitiu que durante a conversa fossem realizados esboços de esquemas visuais destacando palavras-chave (*'briefing'*, imersão, experiência e processo criativo) e refletindo sobre a possibilidade de aplicarmos alguns conceitos na realidade do escritório (figura 77 e 78).

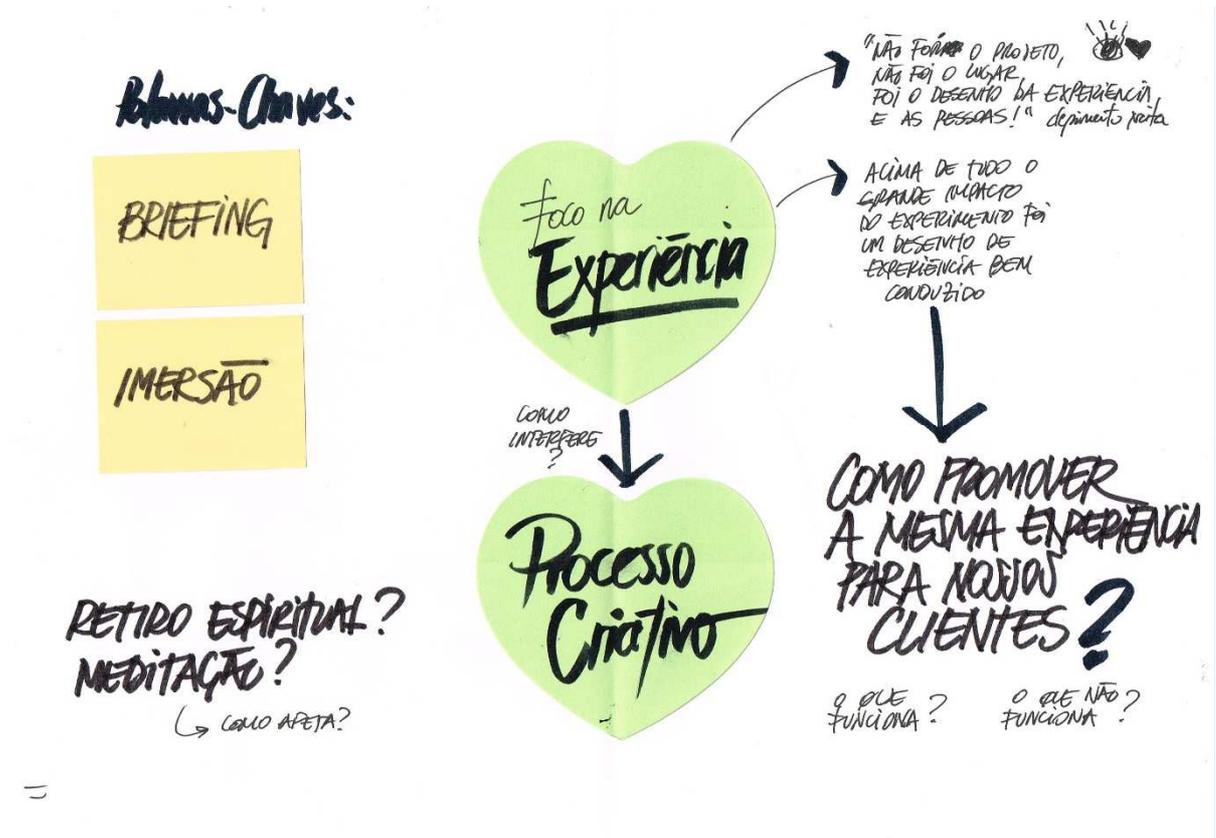
Figura 77 - Esquemas visuais de apoio ao workshop interno 1



Fonte: Primária

Por meio dos relatos sobre o Refúgio Criativo, observou-se, uma motivação maior quando contavam sobre momentos e sentimentos vividos, do que quando descreviam o lugar ou falavam dos aspectos associados a natureza; e, concluíram, que o desenho e a vivência da experiência foram o grande responsável por transformar o *workshop* em um exercício único e imersivo capaz de permitir um processo criativo que atingiu resultados surpreendentes para os participantes. Neste sentido, a pergunta que surgiu foi: como promover a mesma experiência para os processos da Metroquadrado? Como promover experiências transformadoras para os clientes e para a própria equipe? Estas reflexões estão melhor explicitadas na figura 78.

Figura 78 - Detalhe de esquemas visuais de apoio ao workshop interno 1



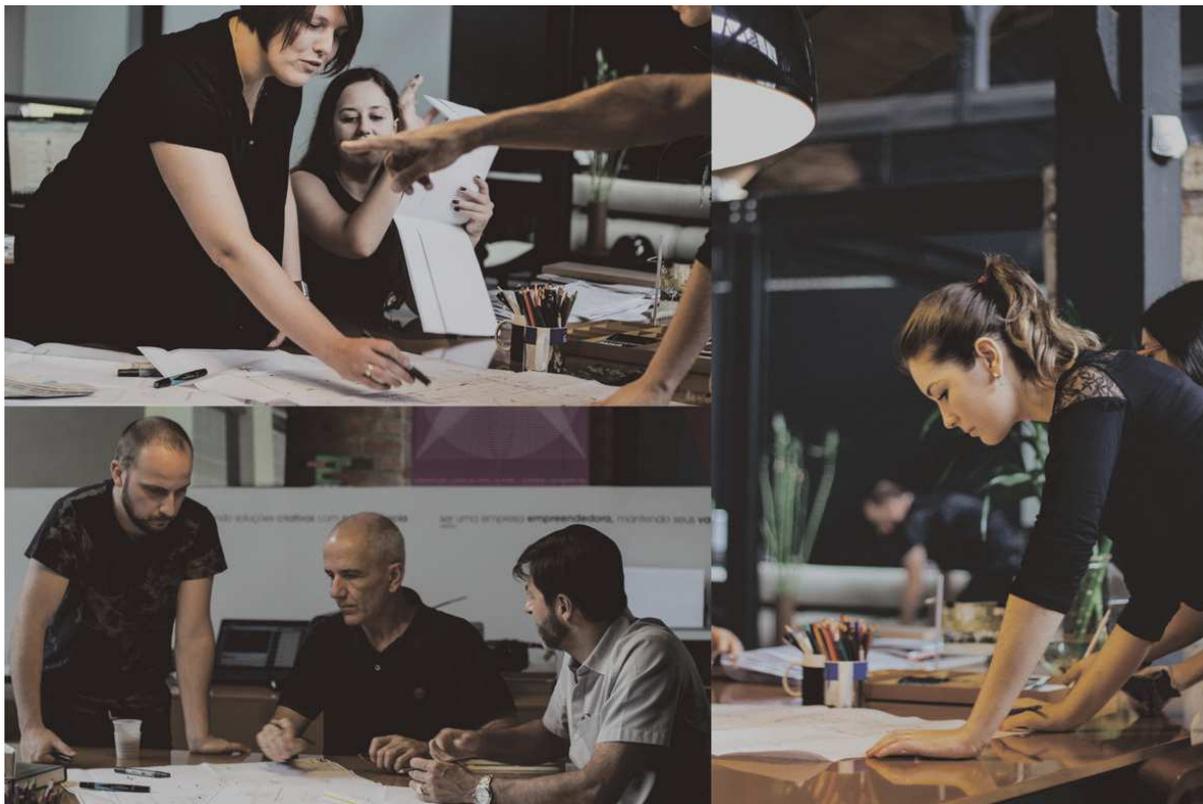
Fonte: Primária

Este momento não foi conclusivo; pelo contrário: a partir dele se originaram outras discussões que repercutiram nos *workshops* 2 e 3.

#### 4.2.1.2. Workshop Interno 2

Foi realizado em janeiro de 2015; possuía foco no amadurecimento dos temas levantados no *workshop* anterior, bem como, pretendia concentrar-se fortemente em todos assuntos administrativos relacionados ao dia-a-dia do escritório, como: financeiro, investimento, infraestrutura, processos, deveres, recursos humanos, linguagem, plano de ações e atividades, comunicação, cultura e desenvolvimento pessoal, posicionamento, entre outros (figura 79).

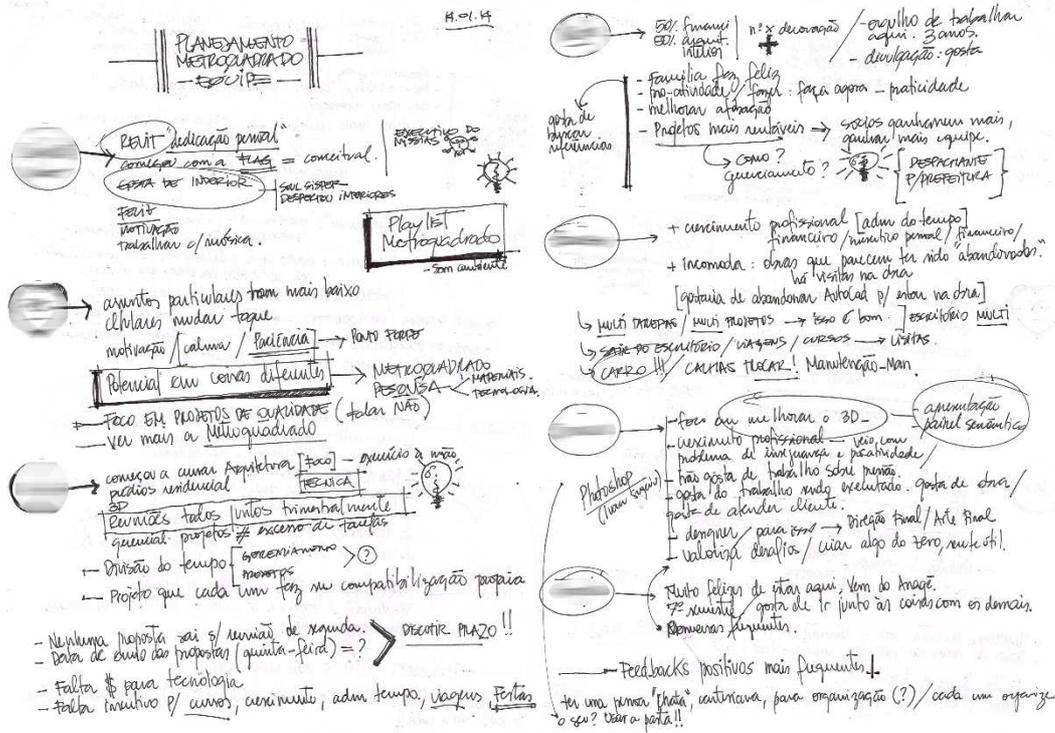
Figura 79 - Foto da reunião interna para a realização do *workshop 2*



Fonte: Primária

Inspirado no Refúgio Criativo, o interessante nesse encontro foi a dinâmica realizada: os temas dos assuntos abordados (cultura do escritório, linguagem, projetos, posicionamento, infraestrutura, tecnologia, procedimentos) surgiram com base em depoimentos pessoais, da relação e da história de cada profissional com a Metroquadrado mapeados ao longo do encontro disponíveis na figura 80.

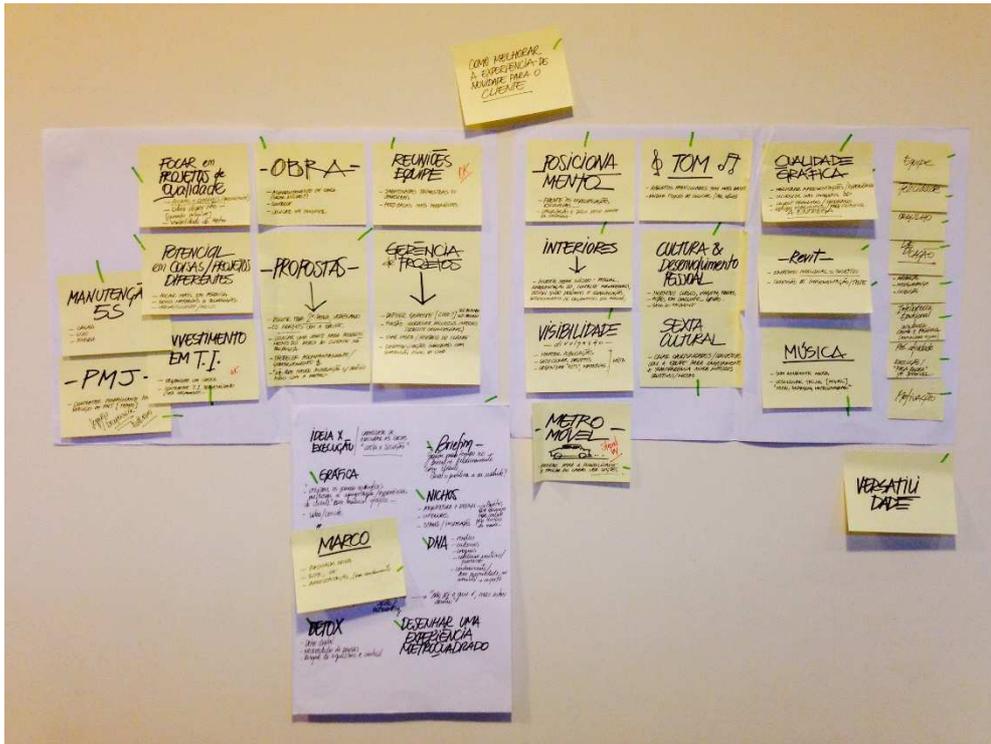
Figura 80 - Registro dos depoimentos pessoais



Fonte: Primária

Dessa forma, foi possível visualizar com maior empatia assuntos que mais interessavam a cada membro da equipe (figura 81), estabelecendo-se um vínculo emocional e maior engajamento do profissional com o problema a ser discutido, contribuindo ao mesmo tempo com o compartilhamento de opiniões e impressões e ideias relacionadas ao cotidiano da empresa.

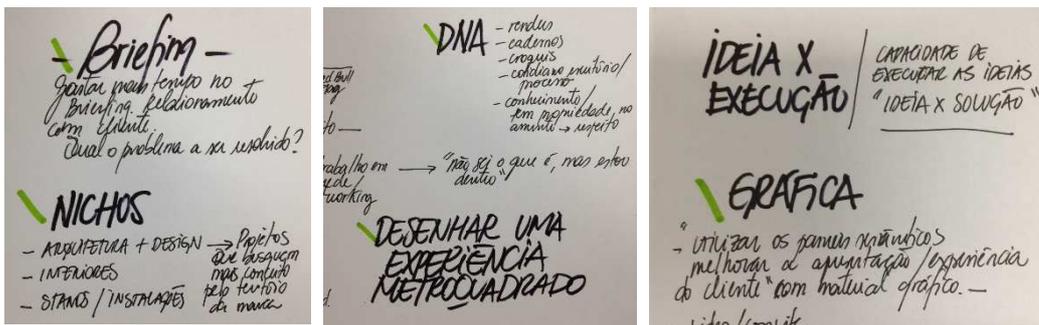
Figura 81 - Temas de interesse da equipe Metroquadrado



Fonte: Primária.

A partir do registro dos depoimentos pessoais, elencou-se os temas prioritários (figura 82) a serem discutidos e delegou-se equipes responsáveis por liderar o desenvolvimento de cada tema posteriormente.

Figura 82 - Temas prioritários para aprofundamento



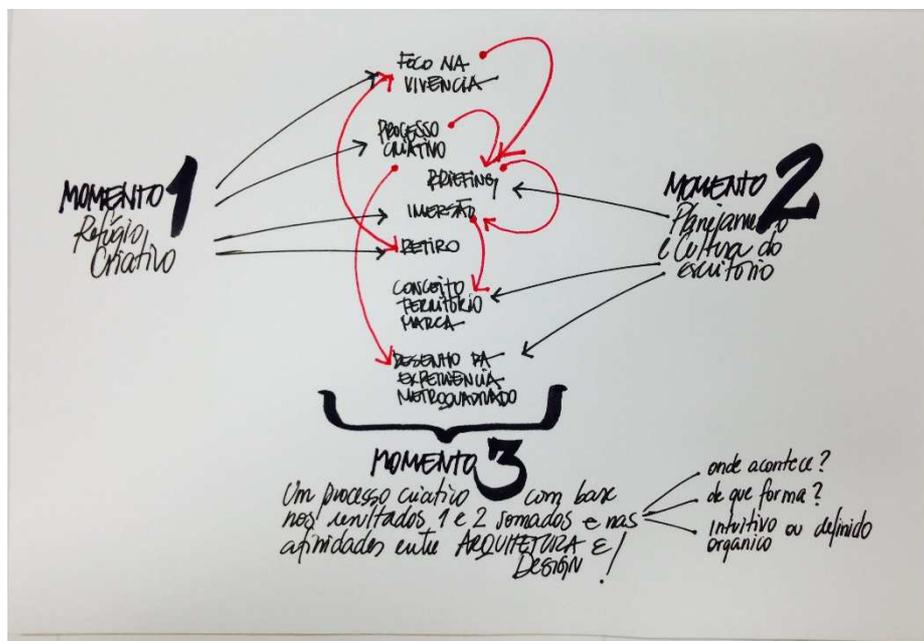
Fonte: Primária

Dentre os assuntos abordados, o tema sobre o processo criativo da Metroquadrado foi o que mobilizou maior concentração do grupo, pois a ele, somaram-se palavras-chave complementares às que surgiram no workshop 1 apresentado anteriormente. A discussão foi ampliada para: (1) 'briefings' imersivos,

projetos que busquem maior identificação com as marcas e pessoas (empatia), desenho como habilidade importante do processo; (2) a relevância da experiência [em dois níveis: aquela que constitui o repertório preliminar do cliente/usuário e contribui como informação de projeto em uma abordagem mais próxima a abordagem de Sanders (2002), e, a experiência proporcionada pelo relacionamento com produto/projeto arquitetônico desenvolvido]; (3) estudos sobre ferramentas visuais (painéis semânticos/*moodboards*, mapas mentais); estas articulações acrescentaram um novo índice às reflexões sobre as etapas e o fluxograma de processo de trabalho.

As semelhança e complementaridade dos resultados obtidos nos *workshops* internos 1 e 2 (figura 83), deram luz à necessidade de se realizar uma nova reunião da equipe, denominado *workshop* 3, destinada exclusivamente a refletir acerca do fluxograma de etapas do processo projetual da Metroquadrado, relacionando-o com o interesse do escritório nas afinidades entre Arquitetura e *Design* que fazem parte de sua cultura e identidade.

Figura 83 - Síntese do resultado dos *workshops* 1 e 2



Fonte: Primária

### 4.2.1.3. *Workshop* Interno 3

Aliada a convergência de resultados nos dois momentos anteriores, existia já a hipótese que a Metroquadrado tem, em sua trajetória, uma aproximação com o *Design*, inclusive, utilizando ferramentas desta área em seu processo de trabalho, mesmo que de forma intuitiva. Sobre essa questão é importante destacar que o escritório há algum tempo vinha procurando estreitar os laços com outras disciplinas criativas por entender que arquitetura é uma área que não pode caminhar sozinha para promover projetos mais autênticos e carregados de significados. Nesse sentido, o *Design* passou a ser um forte aliado.

Ao longo dos *workshops*, o escritório investiu sua atenção em processos criativos mais abertos, interligados e não rotulados, mesclando disciplinas com características conceituais e estruturas de trabalho semelhantes. Passou a trabalhar projetos com programas mais flexíveis e interativos. Alguns projetos recentes exemplificam essa questão, como os projetos realizados para loja Emporium A, loja *Soul Sister*, agência FLAG, sala de inovação da Duas Rodas ou do evento TEDx, por exemplo (alguns destes projetos serão exemplificados no capítulo 5).

Entretanto, para dar luz a essa questão e a partir das experiências vivenciadas nos projetos citados anteriormente, a equipe Metroquadrado reuniu-se em uma sexta cultural no dia 27 de fevereiro de 2015 (figura 84), visando identificar e mapear de que forma (como/quando/onde) as afinidades entre os processos de *design* e arquitetura são mais evidentes nas etapas do próprio fluxograma de trabalho. Identificar os pontos de contato entre as duas áreas tornou-se necessário para verificar em qual etapa valeria a pena intensificar esta intersecção para potencializar e alavancar essa característica do escritório, delineando ao mesmo tempo, por meio da discussão de seu processo, elementos de sua cultura e identidade.

A dinâmica se deu em três momentos distintos: (1) cada participante elaborou um texto, escrito à mão, na forma de um depoimento [para isso apresentou-se para a equipe algumas técnicas que associadas a empatia visavam facilitar o acesso às experiências das pessoas; entre elas contextualizou as técnicas *Love Letter/Breakup Letter* possibilitando também a expressão escrita em tons emocionais mais neutros de acordo com a zona de conforto de cada um] sobre sua visão acerca das afinidades entre as áreas do *Design* e da Arquitetura no modelo de trabalho do

escritório; (2) compartilhamento do depoimento com os demais da equipe para identificar e analisar informações que pudessem gerar *insights* (saltos criativos) para a reorganização do processo; (3) com o fluxograma dos procedimentos de projetos do escritório em mãos, cada membro da equipe mapeou, de acordo com a sua percepção, em que etapas está acontecendo a integração entre as duas áreas e o caminho para algo bem imersivo.

Figura 84 - Foto da reunião interna para a realização do *workshop* 3



Fonte: Primária

O compartilhamento dos depoimentos individuais para o grupo (segundo momento do *workshop*, subsequente ao momento 1) trouxe uma série de visões pessoais sobre o diálogo entre Arquitetura e *Design*, olhando-se para a questão a partir de diversos ângulos. Percepções sobre o *design* como processo, desenho ou gestão, por exemplo, foram levantadas. De modo geral, foi possível afirmar que a influência do *design* nos projetos da Metroquadrado está orientada tanto para o processo de pensamento por trás de cada trabalho como para o produto final (figura 85).

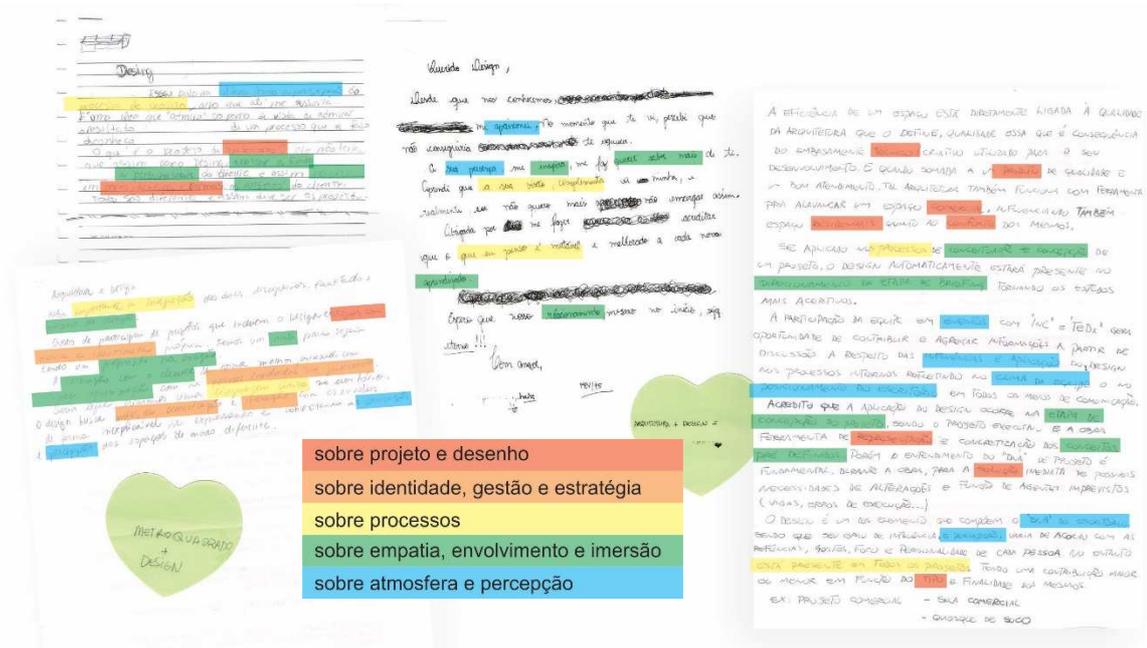
Figura 85: Segundo momento do *workshop* 3



Fonte: primária.

No intuito de explicitar as percepções dos pontos de vista de cada um, ao se analisar o conteúdo dos depoimentos, buscou-se destacar de forma visual os atributos qualitativos do experimento [A técnica utilizada é denominada por Lupton (2013) visual e apóia-se no método qualitativo utilizado pela empresa de *design* 2x4 e foi escolhida por favorecer a visualização de padrões e por possibilitar a síntese de informações. Também foi escolhida pela possibilidade de ser utilizada futuramente entre a equipe para possibilitar a visualização de informações]. Inicialmente, após a leitura preliminar, foram identificadas cinco categorias de informação: o *design* como projeto e desenho; *design* como identidade, gestão e estratégia; *design* como processo; *design* pelo viés da imersão, envolvimento e empatia; e o *design* como atmosfera e percepção (figura 86).

Figura 86 - Categorias de informação extraídas dos depoimentos



Fonte: Primária

A partir da identificação de categorias de informação resultantes da análise dos depoimentos (primeiro momento do *workshop*) ficou clara a recorrência da informação que o momento em que o processo arquitetônico mais pode se beneficiar com ferramentas utilizadas na área do *Design*, ocorre entre primeiros contatos com o cliente, ou seja, nas etapas de preparação/imersão/etapa zero que antecedem o projeto respondendo assim ao objetivo do *workshop*. Esta percepção está em concordância com as evidências da análise preliminar do terceiro momento do *workshop* (uso do fluxograma que sintetiza o processo de trabalho da Metroquadrado para identificar momentos em que ocorre maior afinidade entre a abordagem de *Design* e Arquitetura).

Observando as informações obtidas no primeiro momento do *workshop*, percebeu-se que a categoria que mais concentrava informações associadas a esta etapa é 'sobre empatia, envolvimento e imersão' (legenda verde da figura 86). Embora as outras categorias de informação que emergiram do *workshop* também sejam importantes, considera-se que 'projeto e desenho' e 'atmosfera e percepção' (respectivamente legenda vermelha e azul da figura 86) já estão bem integrados ao processo de trabalho de equipe e cultura do escritório, enquanto que as informações associadas às categorias 'identidade, gestão e estratégia' e 'processos', (respectivamente legenda laranja e amarela da figura 86) interferem menos no

processo criativo. Associando esta percepção com a análise preliminar do terceiro momento do *workshop* a análise dos resultados foi focada na categoria de informações ‘sobre empatia, envolvimento e imersão’ que passa a ser a questão central da discussão sobre o processo metodológico da Metroquadrado.

Alguns comentários e expressões podem ser destacados nas falas dos participantes. Estas falas estão destacadas na figura 87.

Figura 87 – Falas destacadas durante os depoimentos

*“analisar ‘a fundo’ a  
personalidade do  
cliente e assim traduzir  
[fisicamente] seus  
anseios”*

*“processo de criação,  
norte, propósito,  
interação com cliente”;  
“vínculo de aproximação”*

*“personifica marcas e  
projetos  
(pessoas), empatia”*

*“processo de  
conceituação  
e concepção de um  
projeto”*

*“presente no  
direcionamento da  
etapa de ‘briefing’,  
ampliar imersão”*

*“espaço amigável,  
ambiente, desenho das  
experiências de  
processo e entregas”*

*“aparece na  
formulação do  
conceito. Conceito  
como suporte.  
Apresentar moodboards  
ao cliente, beleza como  
essência”*

*“inspiração,  
envolvimento,  
engajamento,  
aprendizado,  
relacionamento,  
ajuda na proximidade  
com as pessoas”*

Fonte: Primária

No segundo momento do *workshop* (compartilhamento do depoimento com os demais da equipe para identificar e analisar informações que pudessem gerar

*insights* (saltos criativos) para a reorganização do processo). Percebeu-se nas falas que o *design* presente de forma subjetiva no DNA e na atmosfera do escritório é percebido não só por sua abordagem estratégica nos projetos, pelo cuidado com a qualidade do desenho ou pelo repertório da equipe, mas principalmente por sua influência durante o processo, fundamentalmente nas etapas iniciais de um trabalho. Evidenciou-se naquele momento o diferencial no resultado que foi alcançado (em níveis subjetivos e objetivos) nos projetos em que se teve a oportunidade de imergir a níveis mais profundos no universo do cliente, por meio de abordagens mais empáticas e imersivas que favoreceram experiências pessoais vivenciadas, trazendo à tona questões importantes e soluções ideais, entregando, assim, um resultado conceitual mais alinhado à demanda (a abordagem conduzida com estes clientes está disponível no capítulo 5).

No terceiro e último momento do *workshop* (figura 88) que contou com os dez membros da equipe refletiu-se sobre seu fluxograma de trabalho (apresentado anteriormente na figura 46), com o mapeamento de como está ocorrendo, mesmo que de forma intuitiva, o processo imersivo entre as duas áreas durante as etapas iniciais de trabalho, e, ao mesmo tempo, procurando revelar de que forma a experiência imersiva pode ficar mais visível e clara nos procedimentos do escritório. Este momento foi dividido em três partes: análise individual do fluxograma de acordo com os objetivos propostos, compartilhamento das informações e acesso à análise feita pelo demais membros da equipe.

Figura 88 - Terceiro momento do *workshop 3*



Fonte: Primária

Com os fluxogramas em mãos iniciou-se o processo de análise preliminar das informações para visualizar afinidades de informação e recorrências a partir do agrupamento das informações oriundas dos 10 fluxogramas conforme a figura 89.

Figura 89 - Etapa da análises dos dados relacionados ao terceiro momento.



Fonte: Primária

O cruzamento de informações obtidos e o fluxograma dos processos do escritório originou entre a equipe a percepção que é necessário desenhar e explicitar uma nova experiência de contato com o cliente, ampliando o tempo e o espaço (no fluxograma) destinado a etapa preparatória denominada 'etapa de *briefing*' no processo da Metroquadrado. Observou-se que o fluxograma não condizia com a atual abordagem da empresa nem com a forma como são conduzidas as etapas de descobertas de seus projetos. Segundo o documento, essa etapa está descrita apenas como uma ação destinada a aplicar um '*briefing*' padrão, por meio de uma entrevista com duração de 1 hora. Além disso, o que caracteriza essa fase é a visita do cliente ao escritório e uma visita ao local da obra.

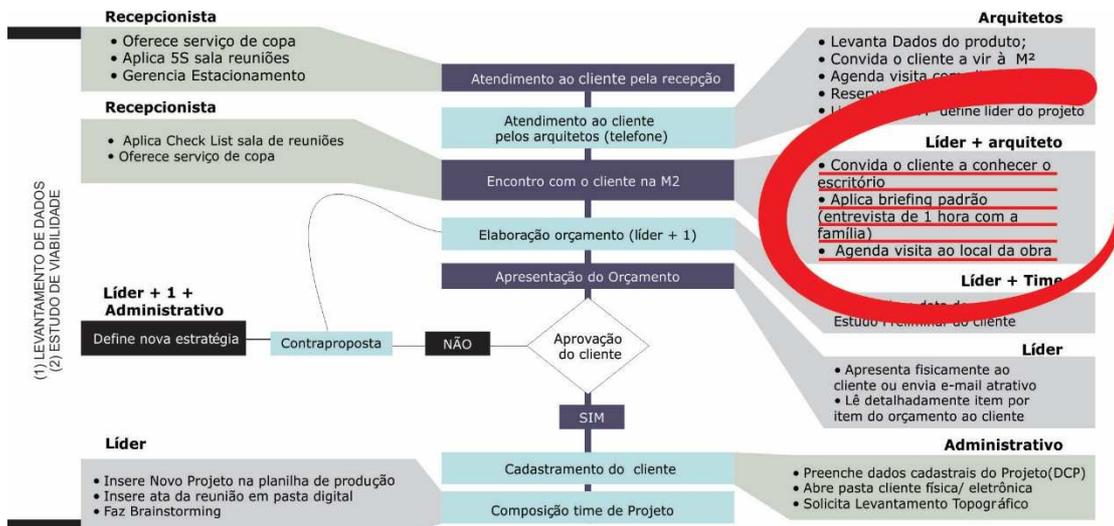
Chama a atenção o uso de palavras ‘padrão’, ‘entrevista’ e ‘duração de 1 hora’, quando em realidade, processos padronizados, métodos quantitativos e pouco imersivos são justamente o oposto ao que a Metroquadrado vem praticando.

É nítida a forma como o escritório passou a atuar nos últimos tempos tendo em vista a nova abordagem de seus projetos mais recentes. Intuitivamente, de forma leve e orgânica, adaptou-se aos novos modelos mentais dos comportamentos mundiais atuais e das novas formas de trabalhar, pensar e sentir (vivenciar) os projetos. Em determinado momento, passou-se a trabalhar de forma livre, sem se prender a processos rígidos de trabalho.

Tendo como base as questões levantadas e a experiência prévia de novas formas de abordagem nas etapas iniciais dos últimos projetos, a equipe refletiu acerca da possibilidade de desenhar uma nova experiência da etapa de descoberta dos projetos, o que nesta dissertação será denominada de ‘Período Lúdico’<sup>29</sup> do projeto.

A partir dos resultados analíticos e retomando o fluxograma apresentado nas figuras 45 e 46 do capítulo 3, o Período Lúdico se concentrará nas etapas 1 (levantamento de dados) e 2 (estudo de viabilidade) do Fluxograma, desenhando uma nova experiência entre o cliente e a equipe (figura 90).

Figura 90 - Identificação dos aspectos do processo Metroquadrado a serem aperfeiçoados



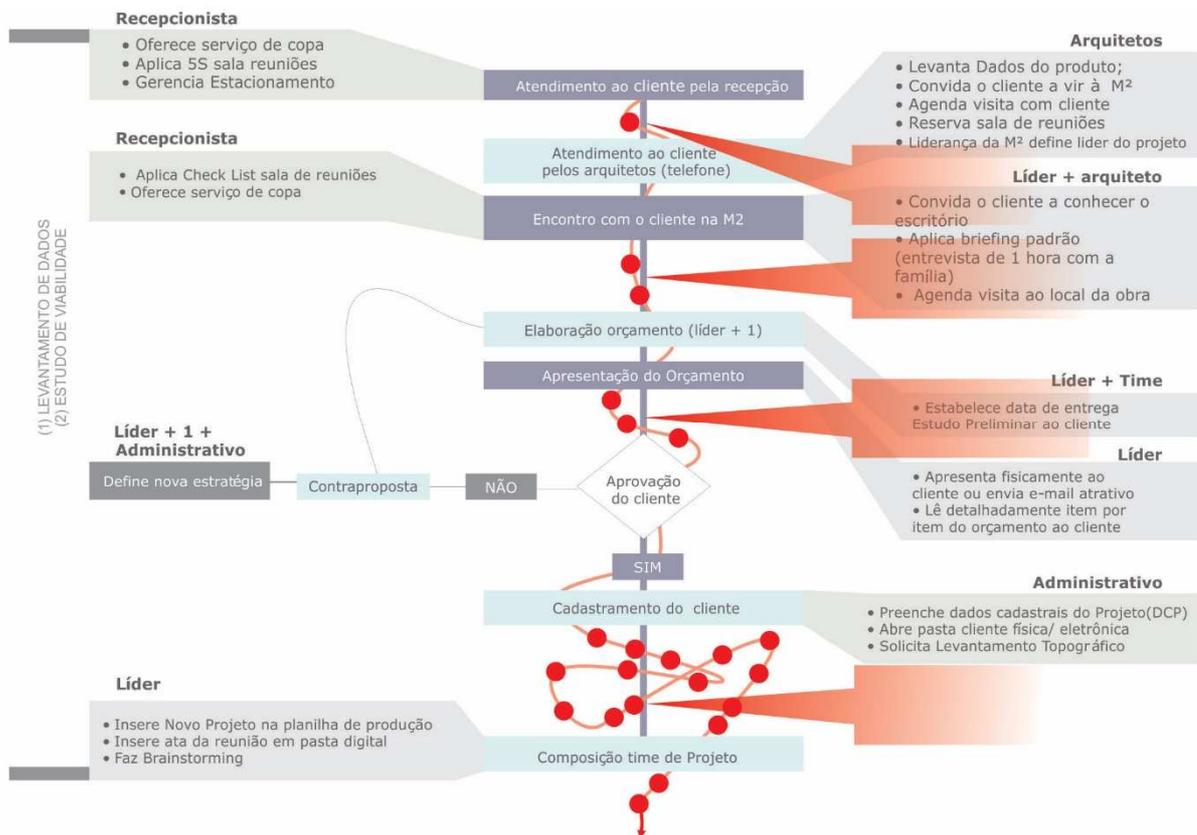
<sup>29</sup> Este termo foi escolhido a partir da leitura de Lupton (2012, p. 15) ao caracterizar o processo de definição e problemas. De acordo com a autora visualizar e analisar informações relevantes consome tempo. “Por isso, os *designers* muitas vezes começam com um período lúdico de estudos de duração indeterminada. Esse processo envolve a criação de listas como também o esboço de imagens e o mapeamento esquemático de territórios familiares e desconhecidos”. O termo sincroniza também com a defesa de Gomes (2001, p. 113) que o ‘engraçado’ e o ‘humor’ favorecem a criatividade e permitem que ideias fluam mais naturalmente”.

Fonte: Primária

Estas etapas deverão ser revistas de forma participativa e o tempo destinado a elas deverá ser ampliado; além disso, este momento deve ser dedicado às atividades e ações (intuitivas e/ou intencionais) com os envolvidos por meio de um roteiro mais orgânico, mutável e fluído.

O esquema da figura 91 demonstra áreas potenciais as quais é possível associar o período lúdico orientando a equipe sobre os pontos de contato onde a participação dos envolvidos ocorre com mais intensidade (pontos marcados em vermelho).

Figura 91 - Esquema conceitual dos potenciais pontos contato/experiências do Período Lúdico do processo projetual



Fonte: Primária

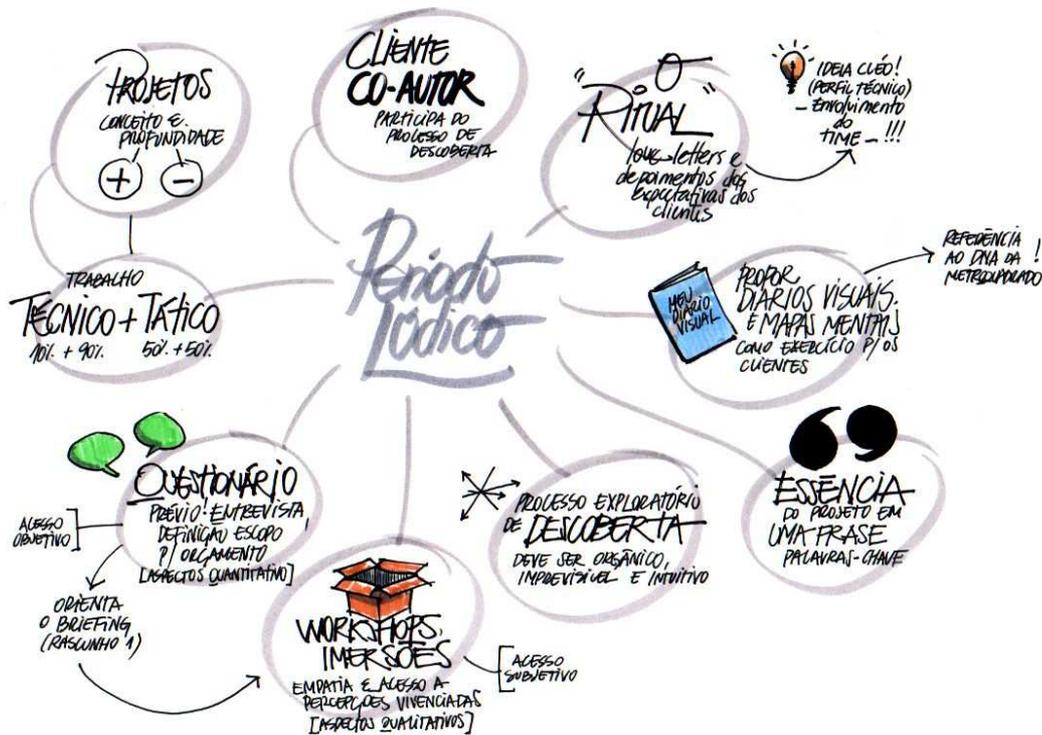
Estes momentos se intensificam à medida que o projeto amadurece. Acredita-se que as abordagens oriundas do *design* possam transformar uma etapa de projeto em uma experiência de descoberta muito mais rica, produtiva e permanente. Esta conclusão é derivada das vivências realizadas nos *workshops*

e dos resultados alcançados em projetos recentes (detalhada no capítulo 5). Com base neles optou-se por continuar refletindo acerca destas questões de forma coletiva e participativa com a equipe no tempo necessário para que o processo seja confortável para todos. Portanto, esta dissertação não apresenta um resultado definitivo do desenho da experiência do Período Lúdico, mas aponta caminhos, pistas e resultados preliminares construídos coletivamente pela equipe durante o terceiro *workshop*.

Estes caminhos indicam, uma forma mais envolvente e, aparentemente, complexa de produzir ideias, ao dar maior ênfase aos aspectos qualitativos/subjetivos dos dados obtidos. Entretanto, essa característica de abordagem pode levar as ideias para além do comum. A utilização de procedimentos diferentes e intuitivos de trabalho, alterando a maneira como os conceitos são concebidos, pode-se estimular outros modelos mentais de trabalho e dar luz a abordagens inspiradoras e eficientes.

Além disso, espera-se por meio delas atingir níveis mais profundos de informação, principalmente em trabalhos de caráter muito pessoal, como projetos residenciais e projetos comerciais que exigem a personificação da marca. Sutilezas que somente são acessadas quando se penetra o universo mais íntimo e psíquico das pessoas. O Mapa Mental abaixo (figura 92) apresenta algumas ferramentas e ações.

Figura 92 - Mapa mental sobre possíveis ferramentas do Período Lúdico



Fonte: Primária

Nos tópicos a seguir são apresentadas as anotações, constatações e caminhos possíveis, levantados pela equipe durante o *Workshop 3*, a serem desenvolvidas e amadurecidas na elaboração coletiva do Período Lúdico, associado as etapas 1 e 2 do Fluxograma:

- Existem projetos que vão exigir maior carga conceitual e níveis mais profundos de imersão que outros, conforme o tipo de projeto (industrial, residencial, comercial, reforma), grau de complexidade ou necessidades do cliente. No entanto, existirá uma experiência mínima que manterá a identidade da abordagem do escritório.
- “As questões técnicas são tão importantes quanto as conceituais”. Esse depoimento explicitado por um participante converge com a argumentação de Gomes (2001) [para quem taticamente deve-se dedicar 50% do tempo em um processo criativo às etapas de Identificação e Preparação, mas tecnicamente

é aconselhável reservar 90% do tempo do projeto para [Elaboração e Verificação].

- Para definição do orçamento e escopo do trabalho utilizar um questionário prévio como ponto de partida, ajudando os clientes a articularem ideias de seu projeto. As respostas ao questionário serão orientativas, servindo apenas como o primeiro rascunho do *'briefing'*.
- O cliente é um aliado e coautor no processo, participando ativamente da atualização e refinamento do *'briefing'* a cada passo, verificando se as descobertas estão alinhadas a suas respostas anteriores.
- Criar um ritual, pessoal ou familiar, propondo que os clientes escrevam depoimentos [similares ao descrito por Lupton (2013) como *Love Letters*] destinados ao projeto que querem realizar. Deverão relatar características que descrevem o resultado que se imagina, o que torna esse projeto especial. Pode ser uma visão futura, como se já se imaginassem experimentando a obra concluída, ou expor suas necessidades, pensamentos e desejos. Isso criará uma empatia com os envolvidos e o processo, no qual se poderá extrair expectativas e *insights* importantes para desenvolver projetos diferenciados e com propósito para o cliente. Destaca-se que esta sugestão foi dada por um participante que se identifica muito com as características técnicas do processo, evidenciando o quanto a equipe está sensibilizada e envolvida com esse movimento mais flexível nos processos do escritório.
- Referenciando as habilidades do escritório com desenho à mão, propor ao cliente também exercitar o pensamento por meio do desenho, elaborando Mapas Mentais e Diários Visuais para o cliente desenhar, copiar e representar conexões de suas reflexões. Ainda considerando esta característica dos profissionais do escritório, propor convites para que o cliente participe e desenhe junto com o arquiteto como parte das estratégias de explicitar anseios as vezes difíceis de verbalizar.
- Mesmo havendo um desenho mais claro das ações das experiências do Período Lúdico, o processo exploratório de descoberta continuará orgânico e imprevisível. A equipe deverá manter a sensibilidade e a intuição para perceber atmosferas e situações importantes em cada trabalho e adaptar o processo quando necessário.

- Continuar questionando o cliente por meio de conversas soltas e informais como *brainstorming*, mapas mentais, *workshops* e experiências pessoais vivenciadas (imersão e pesquisa de campo), visando revelar necessidades com maior empatia, gerar conceitos centrais e ter acesso a percepções pela experiência observada. Durante esse período, intercalar os métodos qualitativos com entrevistas e questionários, buscando evidenciar dados quantitativos e expectativas. [contemplando aspectos relacionados ao movimento entre as polaridades subjetividade e objetividade associadas a criatividade abordados no capítulo 2]
- Com as contribuições do cliente e o resultado da pesquisa, captar a essência do projeto em uma única frase, conforme sugere Lupton (2013), com o intuito de explicitar as características mais significativas do projeto. Reduzir o escopo do *'briefing'* nas principais ideias e palavras-chave a serem transmitidas e validadas com o cliente.
- Envolver-se em projetos que fazem sentido para a empresa e ajudar o cliente a encontrar o sentido e o propósito de seu projeto.
- Assim como os métodos devem ser abertos, deixar a equipe livre para liderar os processos criativos, organizar o trabalho e desenhar o time que melhor se encaixar no perfil do projeto.

Reitera-se que essas considerações são preliminares e refletem os resultados elaborados pela equipe de forma colaborativa no último *workshop* e que deverão ser novamente retomadas e amadurecidas respeitando o tempo necessário para isso. Tampouco pretende-se restringir o Período Lúdico a determinadas ferramentas, métodos ou técnicas do *design*, associadas a enfoques como Experiência do Usuário, *Design Thinking*, *Design Centrado no Usuário* (DCU) ou *Design Participativo*; pretende-se também possibilitar a inventividade de novas ferramentas que possam contribuir para alcançar anseios dos clientes/usuários. Considera-se que a abordagem proposta está muito mais vinculada aos valores, habilidades e códigos reconhecidos pela Metroquadrado [com premissas muito similares aquelas propostas por Cross (2004) e apresentadas na figura 1 desta dissertação] e a uma abordagem mais imersiva e participativa do que com técnicas específicas a serem

exploradas; a criatividade no desenvolvimento de meios para alcançar anseios dos clientes/usuários também é bem-vinda.

Contudo, é possível afirmar que, conforme apresentado por Cross (2004) na Figura 01 desta dissertação, o *Design* e a Arquitetura não se enquadram na Áreas das Ciências ou das Humanidades (embora se apoiem, se beneficiem e transitem intensamente por elas em um movimento interdisciplinar), mas na Área dos Desenhos, fortalecendo a similaridade entre as disciplinas. Seus modos de 'saber', de 'conhecer' e 'métodos de pesquisar' são similares, utilizando os mesmos fenômenos de estudo: métodos de modelagem e síntese; valores como empatia e adequação; habilidades como desenhos, cognição e expressão; e códigos como gráficos, imagens, diagramas e esboços.

Acredita-se que a evolução do Fluxograma de Processo da Metroquadrado ocorrerá no mesmo sentido, utilizando também o desenho como ferramenta de expressão e organização do pensamento, característica da identidade do escritório. Mantendo a metodologia fluída, intuitiva e adaptável que vem adotando em projetos recentes (conforme relato no capítulo 5), espera-se apenas evoluir no estudo das sequências de ações e nos processos abertos, interligados e não rotulados, com espaço para novos questionamentos e para que o inesperado aconteça.

## 5. FECHANDO O CICLO: O RETORNO PARA O CLIENTE

Os resultados do movimento que a Metroquadrado vem realizando ao discutir sua identidade por meio das afinidades entre os processos do *design* e da arquitetura, são fruto de reflexões internas e de autoconhecimento da equipe, derivadas do amadurecimento e da necessidade de pensar o futuro de seu trabalho por meio de novas abordagens, mais coerentes com os novos comportamentos e as dinâmicas atuais.

Nesse contexto, alguns projetos recentes representam esse momento. São trabalhos cujo processo criativo recebeu uma influência maior de abordagens mais associadas ao *Design*, atingindo resultados expressivos. Esses projetos tiveram dinâmicas mais intensas, intuitivas e diferentes que outros projetos, apresentando uma forma mais envolvente de se relacionar com as pessoas e produzir ideias, dando maior importância ao estudo dos atributos conceituais e aos aspectos qualitativos e subjetivos dos clientes.

### 5.1. Projeto Realizado para a Agência Flag

No caso da agência FLAG<sup>30</sup>, a concentração nas etapas de iniciais do trabalho foi intensa. Localizada em São Paulo, trata-se de uma organização que gerencia empresas de comunicação e publicidade de disrupção criativa, explorando vários campos da indústria criativa, por meio de ideias agressivas de empreendedorismo, projetos de comunicação de impacto e alta tecnologia.

Por ter uma identidade com uma forte carga conceitual, durante o processo de projeto da FLAG fez-se uso de ferramentas que ajudassem na fluidez e intercâmbio das ideias e que melhorassem as capacidades criativas da equipe envolvida, principalmente aquelas relacionadas a esquemas visuais. Neste sentido, os Mapas Mentais facilitaram muito o processo, ao associar informações subjetivas e acessar

---

<sup>30</sup> A definição do Problema de pesquisa desta dissertação ocorreu por ocasião do desenvolvimento deste projeto, a partir da percepção que em virtude de da percepção que o uso de algumas abordagens mais próximas do *Design* (painéis semânticos/*moodboards*, intensificação do uso do caderno de campo, mapas mentais, e encontros de briefing mais aprofundados) estavam trazendo resultados positivos para o projeto.

conceitos. Além disso, inúmeros Painéis Semânticos referências facilitaram a visualização desses conceitos (figura 93).

Figura 93 - Processo Flag: reuniões imersivas com cliente, Mapas Metais e painéis semânticos/*moodboards* de referências



Fonte: Primária

Entretanto, talvez a maior contribuição criativa desse processo teve como fonte principal um Diário Visual (figura 94). Adotou-se um caderno de memórias específico para este projeto, funcionando como suporte para a captura visual das ideias por meio de esboços e diagramas.

Figura 94 – Diário Visual do projeto da Flag



Fonte: Primária

Como exercício de expansão do pensamento, colaborou na quebra de bloqueio mentais, obtendo sucesso na busca de soluções aos problemas de projeto. A ações contínuas do desenho resultaram em soluções amadurecidas para o ambiente de recepção e circulação da empresa, por exemplo, como é possível perceber relações entre as figuras 94 e 95.

Figura 95 - Fotos internas de alguns ambientes da agência projetados pela Metroquadrado



Fonte: Primária

A partir dos estudos preliminares, foram criadas diversas estratégias para potencializar o encontro entre pessoas: de reflexões sobre as áreas de café à função de uma circulação (esta, por exemplo, passou a ser mais um espaço de convívio com sofás distribuídos ao longo do percurso). Considerados como pequenos ecossistemas as diversas estratégias de encontro tornaram-se versáteis o suficiente para acolher várias atividades que inspiram diferentes tipos de conexões: reuniões

formais, conversas informais, oficinas, palestras, festas, exposições, espaços de meditação ou espaços de contemplação.

Figura 96 – Experiências vivenciadas no espaço Flag



Fonte: Flag

Em uma das atividades realizadas, por exemplo, a Flag recebeu a artista sérvia Marina Abramovic, expoente mundial da arte da performance. A artista conversou com um grupo de convidados no espaço da recepção da agência, reorganizado em formato de auditório (o mesmo espaço que oportuniza *layouts* e configurações espaciais diferentes para a realização de outros eventos, como workshops e festas) (figura 96).

Destaca-se que a experiência realizada com Marina Abramovic (foto superior esquerda da figura 96) possui forte valor simbólico para autor desta dissertação, ao ser convidado para retornar à Flag e colaborar com a equipe da agência na organização do espaço e no desenho da experiência para receber a artista. De certa forma, o processo de imersão na realização do projeto da Flag foi uma das grandes inspirações iniciais para a discussão desta dissertação e representou um marco durante o movimento conduzido até este momento pela Metroquadrado. Retornar ao espaço projetado pelo escritório para participar de uma interação com foco na arte

significa reafirmar a forte conexão entre arquitetura e outros saberes, renovando o sentido da experiência humana.

## **5.2. Projeto Realizado para a Loja de Roupas Femininas Soul Sister**

Em outro projeto, uma loja de roupas femininas de estilo étnico, denominada *Soul Sister*, em Balneário Camboriú/SC, ainda em fase de execução, destaca-se primeiramente o resultado de um trabalho em conjunto entre Arquitetura e *Design*, elaborado pelas empresas Metroquadrado e Firmorama, que envolveu momentos de imersão na fase de descoberta e seus desdobramentos, traduzidos em projetos de identidade, marca, linguagem, arquitetura, decoração, comunicação visual, vídeo, produto, *design* gráfico e ilustração.

Neste caso, foi experimentado de forma intuitiva uma nova abordagem. Avaliou-se, primeiramente, que ferramentas poderiam ser aplicadas para ajudar o cliente a descobrir seu universo e para poder traduzi-lo com exatidão ao time criativo, criando uma base sólida de informações e diagnósticos e, ao mesmo tempo, tendo o cliente ativo no processo cocriativo. Desse modo, as informações necessárias para se elaborar o projeto foram descobertas juntamente com o cliente.

Conduzido por meio de diversas reuniões com as equipes (figura 97) o processo incluiu a aplicação de ferramentas como painéis semânticos/*moodboards* e Mapas de Empatia para personificar o projeto, contribuindo com a compreensão de questões importantes para/sobre o cliente e o negócio gerando repertório que o empoderasse a agir como gestor de sua marca no futuro.

Figura 97 - Uso de painéis semânticos/*moodboards* e mapas de empatia para a loja *Soul Sister*



Fonte: Primária

Foi necessário perceber o projeto como um todo e pensar estrategicamente qual o cenário ideal para se criar as perguntas, juntamente com o cliente (antes de obter qualquer resposta). Discutir, por exemplo, os segmentos do universo do estilo étnico (indígena, primitivo, natural) e o posicionamento pretendido da loja ajudaram a emergir atributos da marca que puderam ser comunicados nos projetos que viriam a ser desenvolvidos, como os projetos arquitetura da loja e *design* gráfico, por exemplo (figura 98).

Figura 98 - Fachada da loja e estampa criada para a loja *Soul Sister*



Fonte: Primária

O projeto diluiu as fronteiras entre Arquitetura e *Design*. Exemplo disso são as aplicações de elementos gráficos e produtos no espaço, como a bandeira que compõe a fachada da loja, tornando-se a principal identidade da marca (figura 98) ou os elementos da arquitetura que viraram suporte para estratégias visuais e de comunicação com o público, como o tapume de obra que interage com o pedestre presenteando-o com brindes da marca (figura 99 e 100).

Figura 99 - Estampas para *Soul Sister* e etiqueta.



Fonte: Primária

O projeto de arquitetura de interiores e o repertório dos elementos de decoração criou a atmosfera necessária para transmitir o universo da cliente, por meio da tradução dos atributos da marca em texturas, cores, formas e na narrativa criada ao se experimentar a configuração do espaço (figura 100), possibilitando que as características, essência e propósito do empreendimento se manifestasse com mais intensidade.

Figura 100 - Tapume da obra, atmosfera e configuração do espaço da *Soul Sister*.



Fonte: Primária

### 5.3. Projeto Realizado para a Indústria Duas Rodas

O projeto para a Duas Rodas, cliente do ramo de produção de essências, ingredientes e aromas para a indústria de alimentos, também demandou refletir sobre uma abordagem diferente nas etapas iniciais do processo. Solicitado para participar da criação do espaço do Centro de Inovação da Duas Rodas, em Jaraguá do Sul/SC, o escritório Metroquadrado adotou uma postura mais informal e dinâmica ao questionar as necessidades do projeto.

Por meio de quatro encontros, a Metroquadrado conduziu um processo que incluiu momentos de *brainstorming*, criação de painéis semânticos e registros visuais em cadernos de desenho (figura 101).

Figura 101 - Imagens significativas do processo conduzido com a indústria Duas Rodas



Fonte Primária.

A convite do escritório, um profissional externo participou em conjunto do processo de elaboração de briefing, sendo sua função contribuir como um olhar de fora, decupando informações e percebendo nuances da conversa.

A comunicação constante e a fluidez dos encontros permitiram que o cliente expandisse sua voz criativa e acessasse seus próprios conceitos sobre inovação, gerando informações subjetivas que, de forma natural, também forneceram dados quantitativos para o projeto do espaço do Centro de Inovação (figura 102).

Figura 102 – Perspectiva do projeto do espaço de inovação da Duas Rodas



Fonte: Primária

É importante destacar, que o processo de condução deste trabalho já possui desdobramentos futuros, envolvendo numa etapa subsequente a elaboração de um trabalho focado em apresentar ‘conceitos de inovação’ para outro projeto futuro da Duas Rodas. Este trabalho não deverá constar de desenhos arquitetônicos num primeiro momento, concentrando-se em etapas imersivas de descoberta que serão organizadas por meios de *workshops* e experiências vivenciadas em viagens e pesquisa de campo.

#### **5.4. Projeto Realizado para o Novo Prédio da Faculdade de Arquitetura Unisociesc**

Por último, o processo do projeto para o novo prédio da Faculdade de Arquitetura da Unisociesc, no campus da instituição do bairro Boa Vista, em Joinville/SC também envolveu fontes de inspiração provenientes de ferramentas do *design*.

Originalmente, este trabalho tem início antes mesmo de ser encomendado pelo cliente. A convite da coordenação do curso de arquitetura para ministrar uma oficina durante uma semana acadêmica, o autor desta dissertação, em conjunto com

o arquiteto Mateus Szomorovszky<sup>31</sup>, elaborou-se uma oficina destinada a criar um projeto de identidade visual para o curso.

Durante três dias, os alunos aprenderam e trabalharam conceitos sobre identidade e utilizaram ferramentas como Diagrama de *Ishikawa*, mapas mentais, painéis semânticos e análise dos atributos (pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças) que externassem características e valores próprios da identidade daquele curso (figura 103). Esse tema foi muito importante, tendo em vista que a cidade possui mais dois cursos de arquitetura (Univille e Católica de Santa Catarina) e por isso era preciso trazer para discussões aspectos únicos de sua identidade. Os alunos pesquisaram a história da instituição como um todo e sua relação com a cidade de Joinville, por exemplo.

Figura 103 - Oficina de identidade visual do curso de arquitetura da Sociesc



Fonte: Primária

De forma coletiva e envolvente extraiu-se os principais conceitos para dar subsidio para a concepção da ideia envolvendo modalidades de expressão gráfica, como esboços, recortes e colagens, utilizando-se novamente o desenho como expansão do pensamento (figura 104).

<sup>31</sup> Mateus Szomorovszky é arquiteto, possui escritório em Joinville e foi contemporâneo do autor na mesma Pós-graduação em *Design Gráfico e Estratégia Corporativa*, na Univali, em 2008.

Figura 104 – Momentos de exploração de desenhos durante a oficina



Fonte: Primária

O resultado da oficina foi a criação de um símbolo gráfico, apoiado em três pilares conceituais - 'indústria' (identidade local), 'conexão' (relação com seu tempo) e 'caminho' (perspectiva, futuro) - e a descoberta dos atributos que mais diferenciam e caracterizam a faculdade na região.

Adotado pelo curso, o símbolo e sua carga conceitual colaboraram para que, coincidentemente, ao ser solicitada para desenvolver o novo prédio da Faculdade de Arquitetura da instituição, pouco mais de 1 ano depois, a Metroquadrado tivesse um forte embasamento conceitual para realizar o projeto.

Com base na entrega da dinâmica realizada, a arquitetura do edifício buscou as referências conceituais já trabalhadas anteriormente. Entre elas, a questão da identidade territorial foi revisitada, embasando conceitualmente uma solução adotada para resolver uma restrição técnica. Neste caso, o Mangue (ecossistema costeiro típico de Joinville), serviu de inspiração, a fim de conciliar malhas de pilares com eixos diferentes entre pavimentos. Para evitar vigas de transição<sup>32</sup> no pavimento Pilotis<sup>33</sup>, inclinou-se de forma estratégica em diversos ângulos os pilares que sustentam o edifício, remetendo, metaforicamente, às raízes do manguezal,

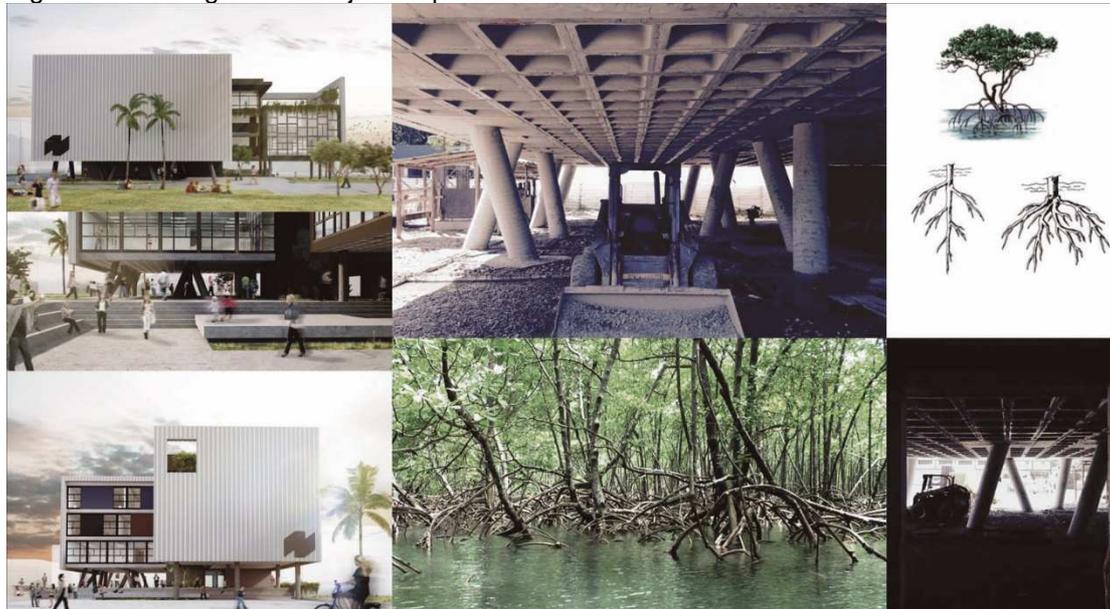
<sup>32</sup> Vigas de transição são vigas que tem a função de distribuir pontos de concentração de carga, contando com armaduras mais reforçadas, tonando a obra mais onerosa e complexa, o que procura-se evitar em uma construção.

<sup>33</sup> Pilastras ou colunas que sustentam edifícios, a fim de deixar área livre de circulação no pavimento térreo.

Fonte: <http://www.dicio.com.br/pilotis/>

conferindo uma personalidade à construção e dinamismo na forma de se experimentar o espaço (figura 105).

Figura 105 - Imagens do Projeto arquitetônico e referências



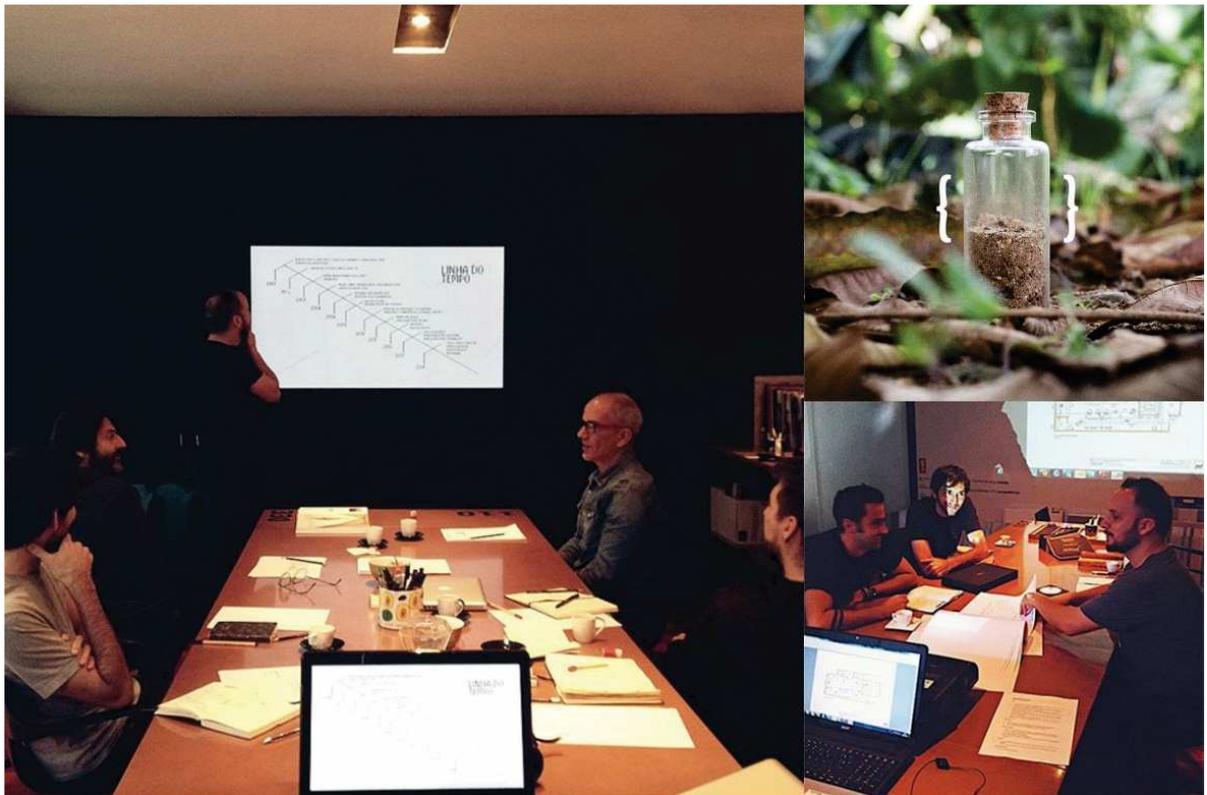
Fonte: Primária

Espera-se, ao apresentar as abordagens de trabalho nos exemplos acima, reiterar a importância, para a Metroquadrado, do intenso envolvimento nas etapas iniciais de processos criativos, demonstrando que, embora novas questões possam surgir de forma inesperada e desafiadora (como necessidades que nascem de uma restrição técnica, a exemplo do projeto para a Unisosiesc), ainda é possível recorrer aos resultados que emergem da inovação na utilização de ferramentas de exploração criativa e da articulação da arquitetura com outras disciplinas.

## 6.0. POSSIBILIDADES FUTURAS: O ATLAS

Este capítulo visa registrar um resultado específico, alcançado ao longo da dissertação, para além dos objetivos iniciais. O movimento de aproximação com questões relacionadas ao *Design* intensificou a aproximação entre as empresas Metroquadrado e Firmorama (resultando no 'Metrorama' que também foi a fagulha do Refúgio Criativo) com a interligação de alguns processos; esta aproximação repercutiu (1) no compartilhamento de ideias em profundidade por meio de encontros constantes entre os seis sócios das duas empresas (figura 106), (2) na disseminação do conceito em palestras, (3) no atendimento a novos clientes por meio do desenvolvimento de projetos em colaboração.

Figura 106 – Reuniões 'Metrorama' para discussão de futuro



Fonte: Primária

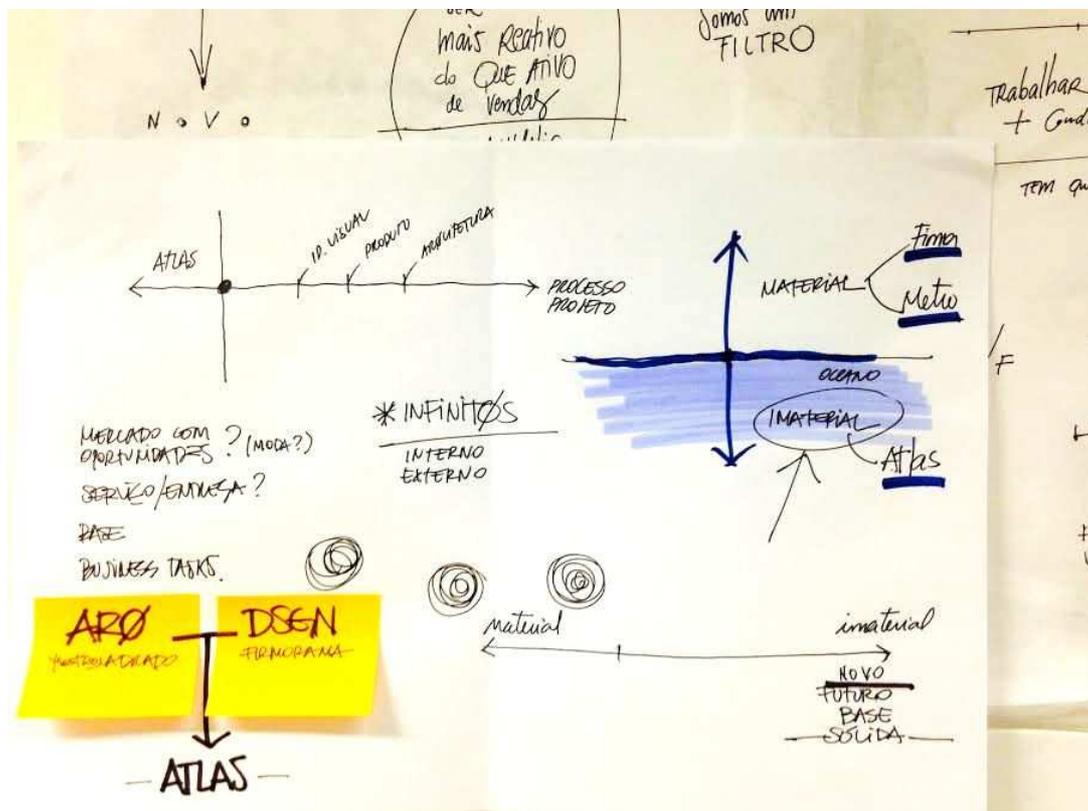
As coincidências de repertório, visão e valores, e principalmente a valorização de abordagens relacionadas a imersão e *design* de experiência (tendo em vista os resultados atingidos nos projetos em conjunto), levaram as duas empresas a intensificar a união de esforços no sentido de aprofundar estas práticas, e, a atender clientes que buscavam mais ênfase no conceito por meio de processos imersivos de

descoberta, gerando base para outros desdobramentos (projetos de vídeo, arquitetura, identidade, marca, *design* gráfico, ilustração e produto, por exemplo).

Verificou-se que não poderiam apenas realizar um intercâmbio de informações e parcerias em projetos, mas que deveriam imergir em algo novo, coligando-se em uma única identidade. No decorrer da evolução das ideias, por meio de um processo de *naming* que simbolizasse melhor a evolução do pensamento e posicionamento do conceito 'Metrorama', chegou-se a uma nova denominação do grupo: o 'Atlas'.

As discussões ao redor do Atlas, estudo ainda em fase embrionária, permeiam os processos de imersão e descoberta dos projetos. Isso porque, ao perceberem que ambas as empresas estavam desenhando a mesma estratégia para as etapas iniciais e '*briefing*' dos clientes, resolveram oferecer em conjunto o processo de preparação/imersão, fortalecendo a abordagem. Buscam, portanto, mover-se em territórios aparentemente diferentes dos seus, mais amplos e sem limites e próximos de aspectos imateriais, subjetivas e conceituais permitindo base sólida para a materialização dos projetos de arquitetura e *design* de ambas empresas (figura 107).

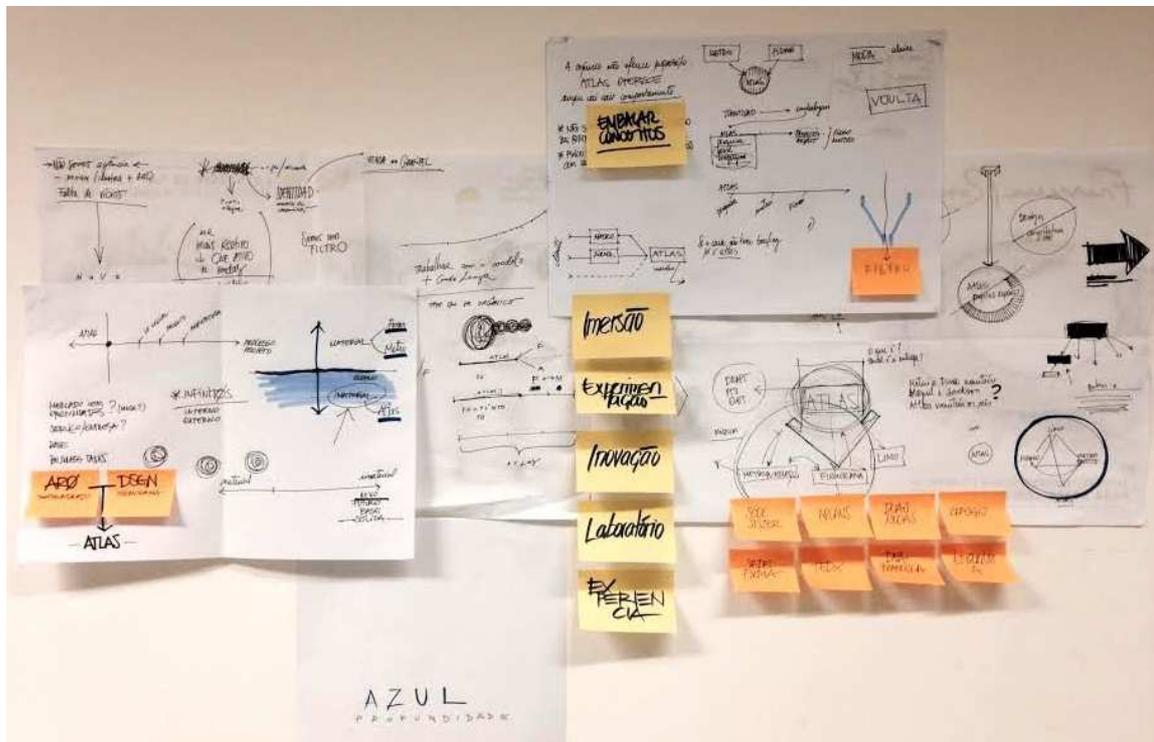
Figura 107 - Esquema visual da fase embrionária do Atlas



Fonte: Primária

Embora seja um movimento ainda em desenvolvimento, algumas diretrizes já permeiam o universo do Atlas. A iniciativa pretende ser uma propulsora dos projetos da Metroquadrado e da Firmorama nas etapas de experiência imersiva preliminar à etapa de desenvolvimento projetual e abordará o conceito da visão do todo, da relação do indivíduo e território e do diálogo a respeito de marcas, serviços, produtos e pessoas, por meio de percepções internas e da análise das relações humanas e dos aspectos de sua interação (física ou sensorial) com a questão a ser estudada.

Figura 108 - Síntese visual que já traz elementos conceituais do Atlas.



Fonte: primária.

O estudo vem passando por etapas de construção conceitual e questionamentos como 'O que é?', 'Qual é a entrega?' ainda não estão completamente respondidos. No atual estágio conceitual destacam-se palavras-chave relevantes para o movimento: 'imersão', 'experimentação', 'inovação', 'laboratório', 'experiência'. Apesar disso, de forma muito preliminar já são conduzidos exercícios para elaboração de uma identidade visual, linguagem, posicionamento, entre outras por meio de atividades como aquelas ilustradas nas figuras 106, 107, 108 e 109.



## 7.0. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Lupton (2013), no início de um processo criativo, “as ideias têm pouco valor, são lançadas em abundância e surgem em grande quantidade”. Por isso, deve-se concentrar nas informações que são mais importantes. Segundo a autora, ampliar o tempo do briefing/imersão/entrega faz com que o processo criativo não aconteça somente dentro do cérebro. Ele ocorre a medida que as ideias fugazes se transformam em coisas tangíveis, por meio um trabalho coletivo que pretende atingir objetivos em comum (Lupton, 2013).

Conduzir uma pesquisa imersiva e procurar vivenciar situações pode se tornar um alicerce na busca de soluções para projetos. Ao se utilizar procedimentos diferentes e intuitivos de trabalho e investigar o espaço conceitual do cliente, considerando-o um aliado participativo e coautor no processo, pode-se dar luz a abordagens inspiradoras e eficientes, por meio de um ‘*briefing*’ criado em conjunto e alinhado constantemente a cada descoberta.

Em arquitetura, isso torna-se fundamental ao buscar nos projetos soluções mais assertivas procurando-se atingir níveis mais profundos de informação, principalmente em trabalhos de caráter muito pessoal (como projetos residenciais e projetos comerciais que exijam a personificação da marca). São sutilezas que somente são acessadas quando se penetra o universo mais íntimo e psíquico das pessoas.

Percebe-se que o escritório Metroquadrado atua de forma focada na conduta e na abordagem que um problema precisa. Nesse contexto, movimenta-se por caminhos orgânicos e adapta as ferramentas que julga mais adequadas, dentre as quais evidencia-se uma afinidade intensa com as expressões gráficas, como desenhos, esboços, diagramas e esquemas visuais.

Essas ferramentas ajudam a ampliar o repertório de possibilidades da equipe do escritório. Além disso, destaca-se o forte envolvimento de todos na empresa ao longo destas reflexões, que, de forma muito participativa e respeitosa, deixaram transparecer de forma natural e autêntica a atmosfera criativa e colaborativa que rege a cultura do seu negócio.

Deve-se estender a discussão de um projeto para além do desenho do edifício. Analisar e otimizar com cuidado vários cenários pode dirigir o resultado de um projeto acima de soluções estéticas, técnicas e funcionais, e, o que é o mais importante, que reflita aspectos relevantes para o cliente ou para a natureza do negócio. Sob esse aspecto, o resultado do projeto de arquitetura torna-se único, para além de estilos arquitetônicos, equalizando de forma balanceada a personalidade do cliente e o traço do escritório.

Num segundo momento, julga-se importante considerar que no atual contexto contemporâneo [mais colaborativo, participativo e horizontal, no qual, de acordo com Sanders (2002) as novas regras são as regras das redes e não hierarquias] abordar os processos de condução dos trabalhos em arquitetura também exige uma atualização.

Nesse contexto, o papel do arquiteto pode assumir uma outra perspectiva, que não a de um visionário criativo, mas de um interlocutor com maiores habilidades em ouvir, observar, criar e implementar. Um novo território e modelos de trabalho podem ser criados ao estreitar seus laços, usando as habilidades fundamentais da profissão, com outras disciplinas, como o design.

Entretanto, esses novos modelos (que promovam a coordenação e trabalho em equipe, desde a concepção à entrega do projeto de modo integrado) ainda não possuem ampla aceitação no mercado, por serem relativamente recentes e, por vezes, de complexo entendimento para o cliente. Contudo, designers e arquitetos, aproveitando seus conhecimentos e habilidades para melhor servir os projetos, podem liderar este movimento, comprovando que a afinidade entre as profissões é uma ferramenta poderosa para a produção de significado, expressão e construção de valores por meio de projetos com maior impacto reflexivo e consistência.

Nesse sentido, aprendendo com o *Design* a desenvolver novas habilidades, expande-se o papel do arquiteto para além dos serviços básicos da profissão, aumentando sua capacidade dentro do escritório de arquitetura e tendo maior influência sobre a direção do projeto para transformá-lo em uma experiência projetual com forte propósito.

Ao combinar parâmetros de *Design* e Arquitetura, arquitetos e designers podem se tornar verdadeiros agentes de mudança e líderes de experiências

transformadoras, envolvendo pessoas em processos com maior consciência coletiva.

Pretendia-se por meio desta dissertação discutir a abordagem projetual da Metroquadrado à luz do *Design* valorizando o processo criativo e a subjetividade. A discussão objetivava, também, demonstrar que focar na identidade (da própria empresa e do cliente) por meio de ferramentas que utilizam de empatia e atividades imersivas resulta em projetos com forte carga conceitual, de inovação e autenticidade.

Neste contexto, o tema da identidade esteve sempre presente, permeando a discussão desta dissertação durante todo o processo, sendo com maior ênfase: quando se discutiu a identidade do usuário (ou cliente), dos próprios projetos desenvolvidos, ou da Metroquadrado (*design* de autor, assinatura) - ao promover uma abordagem imersiva centrada no universo subjetivo das pessoas envolvidas, estabelecendo vínculos, atributos e valores mais significativos e perenes; quando houve um grande envolvimento de todos da equipe, ao possibilitar diversas oportunidades de encontros (*workshops*) e de reflexões em conjunto na construção coletiva da identidade da equipe do escritório; e de forma geral, quando se abordou a identidade da Metroquadrado ao incorporar a sua cultura novos elementos que emergem da interação entre arquitetura, design e da influência de outras áreas (artísticas, culturais, criativas, etc.).

É importante destacar que, ao longo deste trabalho, é visível uma transformação gradativa na cultura projetual da Metroquadrado - e portanto em sua identidade - realizada de forma natural pela própria equipe do escritório, e que essa atmosfera já foi percebida de forma mais explícita por alguns clientes, interessados em realizar projetos com abordagens diferenciadas em processos que integram arquitetura, ferramentas do design, exploração imersiva do processo criativo e a subjetividade.

Considera-se que os resultados foram alcançados na medida em que: (1) ocorreu a reflexão intencional acerca de um movimento latente da empresa: a aproximação entre o processo projetual da Metroquadrado e abordagens de design; (2) a aproximação com ferramentas do design (por meio do Refúgio Criativo e dos *workshops* internos) aconteceu de modo experimental e participativo em um alinhamento com abordagens que integraram a fundamentação teórica; (3) uma

atitude, em relação a clientes de projetos, intencionalmente aberta a empatia, participação e subjetividade contribuiu com resultados diferenciados possibilitado maior ênfase na identidade do empreendimento; (4) abriu possibilidades para abordagens mais conceituais e vivências similares ao Refúgio Criativo por meio do Atlas.

Em relação a dimensão educacional (considerando que a experiência/experimentação é uma atividade construtiva), destaca-se a importância de uma movimentação paralela da Metroquadrado, por meio da atuação docente, entre a academia e o ambiente corporativo; projetos como a Unisociesc e *workshops* como o Refúgio Criativo, baseadas em atividades de imersão/preparação, e intensos estudos de conceitos, evidenciaram que práticas exploradas com alunos e participantes podem resultar em experiências transformadoras e permanentes, do ponto de vista pessoal e profissional.

Por último, espera-se que este trabalho tenha refletido as características e atitudes da Metroquadrado à luz de suas afinidades com o design em processos criativos, evidenciando que seu universo e experiência se estende para além da discussão e concepção de edifícios, procurando demonstrar o quão emocionante, permanente e evocativa a arquitetura pode ser.

## 8.0. Referências Bibliográficas

ABBATE, Vinícius. **A importância do briefing**. Revista AU. edição 202, 2011.

ABDUZEEDO. Disponível em: <http://abduzeedo.com/brazilian-architecture-office-m2-arquitetura>. Acesso em 11 de julho de 2014.

ABELLÁN, Miguel. **Ephemeral**. Barcelona: Monsa. 2014.

AGREST, Diana; GANDELSONAS, Mario. **Semiótica e arquitetura: consumo ideológico ou trabalho teórico**. In NESBIT, Kate (org.). **UMA NOVA AGENDA PARA A ARQUITETURA** (2a Ed.) São Paulo: Ed. Cosac Naif. PP. 137-138, 2008.

AITKEN, Doug. Disponível em <http://www.dougaitkenworkshop.com>. Acesso em 10 de março de 2014.

ARCHDAILY. Disponível em <http://www.archdaily.com.br/br> Acesso em 20 de abril de 2014.

BARBOSA, Ana Cristina; RANGEL, Márcia; RAPOSO, Myrtes. **Ergonomia, Design, Usabilidade, Interação**. Juiz de Fora: MAMM. 2013.

BISELLI, Mario. **Teoria e prática do partido arquitetônico**. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/12.134/3974>. Acesso em: 11 de julho 2014.

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher. 2012.

\_\_\_\_\_. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher. 2011.

BONSIEPE, Gui. **Identidade e contra-identidade do design**. In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo. *Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade*. Barbacena: EdUEMG. 2010. PP 63-65.

BORGES, Jorge Luis. **O Fazedor**. São Paulo: Companhia das Letras. 2008.

BOTTON, Alain de. **A arte de viajar**. Rio de Janeiro: Intrínseca. 2012.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. (3ªed.) Rio de Janeiro: Elsevier. 2010.

BURDEK, Bernhard E. **Design: História, teoria e prática de produtos**. São Paulo:

Blucher. 2010.

CELASCHI, Flaviano. **Design e Identidade: incentivo para o design contemporâneo.** In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo. Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade. Barbacena : EdUEMG. 2010. PP 49-62.

CORRÊA, Paulo. **O Programa de necessidades: importante etapa metodológica de aproximação e desenvolvimento do projeto arquitetônico.** Revista Aedificante. Ed. 201. AE Ensaios. Disponível em <http://www.aedificandi.com.br/aedificandi/> Acesso em: 10 de junho de 2014.

COUTO, Rita Maria de Souza; **Reflexões sobre a questão da interdisciplinaridade.** In OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Formas do Design: Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: Rio Book's 2ª Ed, 2014.

CROSS, Nigel. **Desenhante. O pensador do desenho.** Santa Maria: sCHDs. 2004.

DSRNY. Disponível em (<http://www.dsrny.com/>) Acesso em 20 abril de 2014.

DORNBURG, Julia Schulz. **Arte y arquitectura: nuevas afinidades.** Barcelona: Gustavo Gili. 2002.

DRYWALL. Disponível em [http://www.drywall.org.br/hot\\_site/](http://www.drywall.org.br/hot_site/) Acesso em: 09 de março de 2015.

EVERLING, Marli, T. **Diretrizes Para Um Ambiente de Aprendizagem Assíncrona no Curso de Design.** Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: PUC-Rio. 2011. PP. 46-47.

FIRMORAMA. Disponível em <http://www.firmorama.com/sobre>. Acesso em: 09 de março de 2015.

GERHARDT, Tatiana e SILVEIRA, Denise [organização] **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS. 2009. 120 p.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** (5º Ed.) São Paulo: Atlas. 2010.

GOMES, Luiz Vidal. **Criatividade: projeto, desenho, produto.** Santa Maria: sCHDs, 2001; 2004.

GUNNINGHAM, Neil; SINCLAIR, Darren; BURRIT, Patricia. ***Acel final report: barriers and motivators to the adaptation of cleaner production practices***. Camberra: Australian National University (ANU), 1997

HEYMANN, David. **A paisagem é como sexo**. Revista Summa, Buenos Aires, nº. 126, janeiro. 2013. PP. 94-103.

INSTITUTO DE ARQUITETOS DO BRASIL (IAB). Disponível em <http://www.iab.org.br/> Acesso em: 07 de agosto de 2014.

INHOTIM Centro de Arte Contemporânea. Disponível em <http://www.inhotim.org.br/>. Acesso em: 10 de março de 2015.

KAHN, Lousi I. ***How Im Doing, Corbusier***. (1972). In: LATOUR. Alessandra (ed.). *Louis I Kahn. Writings, Lectures, Interviews*. Nova Iorque: Rizzoli, 1991, PP. 297-312.

KAHN, Lous. **The Profession and Education**, In: WURMAN, Richard Saul. *What Will Be has Always been*. Nova Iorque: Rizzoli, 1986. P.92.

KAHN, Louis. **Signature Against the Sky** (1967). In: *Eye on Art "Signature against the sky", a portrait of Louis I. Kahn, architect*, produzido por WCAU-TV Filadelfia.

KAHN, Louis. **Forma e design** (1ª ed.). Tradução Raquel Peev. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

LEATHERBARROW, David. **Recomeçando: a atividade da pesquisa projetual**. Revista Summa, Buenos Aires, n. 134, março. 2014. PP. 88-93,

LEE, Jung-Joo. ***Against Method: The Portability of Method in Human-Centered Design***. Tese de doutorado. Helsinki : Aalto School of Arts, Design and Architecture – Department of Design. 2012.

LIVRARIA CULTURA. Disponível em: <http://www.livrariacultura.com.br/>. Acesso em: 28 de fevereiro de 2014

LUPTON, Ellen. **Intuição, Ação, Criação, *Graphic Design Thinking***. São Paulo : Editora Gustavo Gilli. 2013.

LOBACH, B. **Design Industrial** – Bases para a configuração dos produtos industriais. [Tradução Freddy Van Camp]. São Paulo: Editora Blucher. 2001

MAHFUZ, Edson da Cunha. **Reflexões sobre a construção da forma pertinente.** Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.045/606>. Acesso em: 11 de julho de 2014.

MAHFUZ, Edson da Cunha. **Arquitetura é Arte?** Revista Summa, Buenos Aires, n. 134, março. 2014. P. 128,

MARTINS, Rosane de Freitas; LINDEN, Júlio Carlos. **Pelos Caminhos do design: metodologia de projeto.** Londrina: Eduel. 2012.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal Methods of Design.** Beverly: Rockport Publishers. 2012.

MEDEIROS, Lígia Maria Sampaio. **Desenhística – A Ciência da Arte de Projetar Desenhando.** Santa Maria: sCHDs Editora. 2004.

MORACE, Francesco. **Consumo autoral: as gerações como empresas criativas.** 2 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2012.

MORAES, Dijon. **Limites do design.** São Paulo: Studio Nobel, 1997.

MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia, REYES, Paulo. **Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade.** Barbacena: EdUEMG. 2010.

MOREIRA, Daniel de Carvalho; KOWALTOWSKI, Doris C. C. K. **Discussão sobre a importância do programa de necessidades no processo de projeto em arquitetura.** Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/ambienteconstruido/article/download/7381/5484> Acesso em: 01 de setembro de 2014.

NACCACHE, Andréa (Org.). **Criatividade Brasileira.** Barueri: Manole. 2013.

NIEMEYER, Lucy. **Identidade e significações: design atitudinal.** In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo. Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade. Barbacena: EdUEMG, 2010. PP 77-88.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** Petrópolis: Vozes. 2013.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele: arquitetura e os sentidos.** (2ª ed.) Londres: Academy Press. 2005.

PIRONDI, Ciro. **Um desenho sobre as incertezas**. Revista Móbile, São Paulo: CAU/SP, n. 1, junho. 2014. P. 29.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Educação e Tecnologia**. (1ª ed) Rio de Janeiro: Rio Books. 2013.

The Pritzker Architecture Prize. Disponível em <http://www.pritzkerprize.com/>. Acesso em: 2 de setembro de 2014.

RAYNAUT, Claude. **A prática interdisciplinar na academia: desafios conceituais e metodológicos**. <http://www.siepe.ufsc.br/> Slides dos palestrantes. Simpósio Internacional sobre Interdisciplinaridade no Ensino, na Pesquisa e na Extensão – Região Sul. UFSC, 2013.

\_\_\_\_\_ Os desafios contemporâneos da produção do conhecimento: o apelo para interdisciplinaridade. In: GAUTHIER, Fernando O. et all. **Interdisciplinaridade. Teoria e prática**. V. 1. Florianópolis: UFSC/EGC, 2013.

REYES, Paulo. **Identidade X Identidades: uma visão pelo design**. In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo. Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade. Barbacena: EdUEMG, 2010. PP 89-99.

RONNER, H.; JHAVERI, S. e VASELLA, A. **Louis I. Kahn: Complete Works, 1935-1974**. Basel: Birkhäuser. 1977.

SALES, Rosemary; MOTTA, Sílvio; AGUILAR, Maria Teresa. **O papel da seleção de materiais na criação da identidade do produto pelo design**. In: MORAES, Dijon; KRUCKEN, Lia; REYES, Paulo. Cadernos de Estudos Avançados em Design: Identidade. Barbacena: EdUEMG. 2010. PP 101-114.

SANTA ROSA, José Guilherme. MORAES, Anamaria de; **Design Participativo**. 1ed. Rio de Janeiro: Rio Books. 2012.

SCHLINDWEIN, Sandro Luis. **Gregory Bateson e a interdisciplinaridade**. Revista Ciência Hoje, vol. 40, N. 239, Pg. 74, 2007.

SEGAWA, Hugo. **Saberes e fazeres na arquitetura**. Revista Móbile, São Paulo: CAU/SP, p. 28, n. 1, junho. 2014.

SANDERS, E. B.; BRANDT, E.; BINDER, T. **A framework for organizing the tools and techniques of Participatory Design**. Sydney, Austrália. Artigo. 2010.

SANDERS, Elizabeth B. **From User-Centered to Participatory Design Approaches**. In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002. Disponível em [http://maketools.com/articles-papers/FromUsercenteredtoParticipatory\\_Sanders %2002.pdf](http://maketools.com/articles-papers/FromUsercenteredtoParticipatory_Sanders_%2002.pdf). Acesso em: 10 de dezembro de 2014.

SANDERS, Elizabeth B. **Prototyping for the design spaces of the future**. 2013. Disponível em: <http://www.maketools.com/articles-papers/Sanders2013Prototyping.pdf>. Acesso em: 05 de outubro de 2014.

\_\_\_\_\_ **Information, Inspiration and Co-Criation**. In: the 6th Conference Of The European Academy of Design. Alemanha: Universidade de Artes de Bremen. 2005. Disponível em [http://www.maketools.com/articles-papers/InformationInspirationandCocreation\\_Sanders\\_05.pdf](http://www.maketools.com/articles-papers/InformationInspirationandCocreation_Sanders_05.pdf) Acesso em 16 set. 2014.

SANDERS, Elizabeth. STAPPERS, Pieter. **Co-creation and the new landscapes of design**. In CoDesign, Taylor & Francis, 2008. Disponível em <http://journalsonline.tandf.co.uk>. Acesso em: 05 de outubro de 2014.

SCHENK, Leandro Rodolfo. **Os croquis na concepção arquitetônica**. São Paulo: Annablume, 2010.

SILVA, Edna Lúcia; MENEZES, Estela Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. (3 ed.) Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

TAVARES FILHO, Arthur C. **Transições entre os planos conceitual e material da concepção arquitetônica em Louis I. Kahn**. Disponível em: <http://www.arquiteturarevista.unisinos.br/index.php?e=7&s=9&a=46>. Acesso em: 7 julho 2014.

TECMUNDO. Disponível em <http://www.tecmundo.com.br/musica/214-o-que-e-mp3-.htm>. Acesso em: 27 fev. 2015.

VIANA, Maurício; VIANNA, Ysmar; ADLER, Isabel; LUCENA, Brenda; RUSSO Beatriz; **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162p.

TREVISOL, Joviles Vitório, MARTINS, Sérgio Roberto **A interdisciplinaridade no projeto político institucional da Universidade Federal da Fronteira Sul.** In: Philippi Jr., Fernandes, V.; Pacheco, R. (Org.), **Internalizando a Interdisciplinaridade.** São Paulo: Manole, 2015. (No prelo).

ZUMTHOR, Peter. **Pensar a Arquitectura.** Barcelona: Gustavo Gili, 2009.

## Apêndice 1: Roteiro Preliminar do *Workshop*

(*workshop* conforme detalhado por Santa Rosa, 2012, é uma técnica não convencional com foco em “práticas criativas em que desenvolvedores se reúnem de forma imersiva em 1 ou 2 dias para discutir questões relativas ao projeto” para levantar informações sobre o processo imersivo do *Design*)

- Número de participantes: 8 profissionais das áreas de Arquitetura e *Design*
- Critérios de inclusão: profissionais das áreas de Arquitetura e *Design* que tenham afinidade com a abordagem (imersão, experiência, processos criativos e afinidades entre arquitetura e *design*) e, adesão ao convite.
- Local: Blumenau
- Período: Janeiro 2015
- Duração: 2 dias
- Atividades previstas\*: Será realizado um acampamento em terreno localizado em Blumenau. A primeira etapa será de exploração inicial do trabalho (familiarização dos participantes bem como do ambiente e ferramentas); a segunda etapa consiste na discussão de experiências individuais e dos processos criativos e desafios e temáticas de sua área; a terceira etapa envolve um problema/desafio conjunto: ideação e construção de uma cabana.

\* Ressalta-se que como se trata de um *workshop* o roteiro é flexível e pode ser alterado de acordo com o contexto da imersão.

## Apêndice 2: Roteiro Detalhado do *Workshop*

Anotações compartilhadas entre Miguel e Jackson

Primeiro é importante registrar aqui que não existem procedimentos fechados. É preciso que a equipe tenha liberdade para adequar-se ao contexto de acordo com seus objetivos. Como costume dizer “*tudo pode acontecer; inclusive nada*”. O tom da conversa deve ser o mais informal, livre e sincero possível, afinal estamos entre amigos e deve ser algo relaxante, prazeroso. Entretanto, é legal termos um roteiro prévio, apenas como guia, para orientar nossas ações. Este é o objetivo deste documento.

*Lembrete: Essa é uma experiência que irá gerar conteúdo, de imagens, vídeos, etc. cada detalhe deve ser pensado como uma expressão estética, é importante que se cuide na escolha de cada detalhe que teremos nesse processo.*

**Tentando entender: Mas afinal, o que caracteriza esse experimento?** Esse workshop trata de uma atividade prática criativa em que os participantes se reunirão de forma imersiva, durante dois dias, para discutir questões relativas a uma problemática: discutir os processos criativos por meio de dois momentos definidos (o compartilhamento e depoimentos individuais; e o desenvolvimento de um trabalho coletivo). Isso ampliará nosso campo de visão e virará suporte para o trabalho individual de cada um ao discutirmos procedimentos que fazem parte de nossas práticas de trabalho.

{ **Pré** }

1.

Cada empresa envia um release + marca

2.

Cada pessoa envia 2 imagens que sejam representativas para ela o uso é surpresa, pois utilizaremos dentro do caderno impresso, e também utilizaremos dentro da dinâmica do auto-conhecimento.

3.

Cada participante escolhe um artefato que acredite ser importante, ou que carregue uma história interessante para ser compartilhada com o grupo todo.

4.

Cada um leva o material que acredita que seja interessante compartilhar com todos, referências impressas, livros, anotações e tudo que puder servir de base para construirmos em conjunto o projeto. Vamos nos limitar para nos libertar, portanto, essencialmente estaremos utilizando apenas meios analógicos nesse fim de semana.

5.

Vamos imprimir um caderno contendo texto explicativo, um manifesto do Refúgio Criativo, a ser entregue para cada participante. Ele será usado para todos fazerem suas anotações. Algumas páginas já vem impressas com elementos, texto, desenhos. Isso dá um caráter personalizado para o “moleskine” e serve de recordação do refúgio. Ver referência “The Bicycle Travel Journal”.

*(sem ressalvas nesses 5 itens. Para mim ficou ótimo isso que discutimos na reunião. Podemos incluir aqui a preparação da Soundtrack do retiro). Cada um levará sua barraca, confirmado. Lanterna mesma coisa, cada um leva a sua.*

{ **Sábado** }

O café da manhã, cada um fará em seu caminho até o espaço, indicar um café mais reforçado a todos, pois almoçaremos um pouco mais tarde. Teremos um pequeno lanche de boas vindas para aqueles que tenham se atrasado, ou tiver com fome.

**{ Manhã de sábado }**

Descompressão/Instalação/Observação/Respiração

**{8:00}**

**Chegada ao espaço**

Tentar para que todos cheguem juntos. Chegar logo cedo, para que a manhã seja um momento de descompressão, para que as pessoas possam se conhecer, conversar naturalmente, sem pressa e sem muita pressão. É natural que todos iniciem uma conversa informal, conversem sobre as coisas do cotidiano, sejam devidamente apresentados, caminhem pelo espaço pra conhecer um pouco antes de iniciar qualquer atividade. Aqui não há compromisso, é um momento para desconectarmos de nosso cotidiano, daquela reunião de sexta-feira, dos afazeres, etc. Todos levarão suas próprias barracas, e vamos montar todos juntos lá.

**{ Caminhando para a tarde }**

Café/Lanche e início das atividades

**{11:00}**

**Café / Lanche**

A ideia seria um café mais leve, sem o tradicional almoço de 12h, pois nesse café, iniciariamos as atividades de fato, associando também a alimentação a um momento de descontração, onde iremos nos apresentar oficialmente.

**Cardápio Sugestão:**

Frutas diferentes + exóticas, Sucos de Frutas inusitados, misturas, Vitaminas diferentes, Dois tipos de queijo da Queijo com Sotaque, Queijos (5) tipos, da Alimentos Pomerode, Pães artesanais 3 tipos, Potes com mel artesanal vidros transparentes conserva (cuidar para a maioria das coisas não ter rótulos). Utensílios serão os que utilizaremos para essa refeição.

**{11:15}**

**Duração de 4 horas**

**Auto-conhecimento do grupo**

Local: Definiremos juntos lá na hora tem que ter só um espaço pra todos sentarmos em roda.

1. Abertura, com o facilitador comentando sobre o projeto. Abertura oficial, dando um panorama geral, e o que faremos nesse fim de semana.
2. Entrega do kit sobrevivência, com caderno e seus objetos que acompanham, esse tempo é interessante para se falar do projeto e de onde surgiu a ideia, pois será uma surpresa essa entrega.
3. Dizem as culturas orientais, que quando queremos tornar algo especial, basta transformá-lo em um ritual, é dessa maneira que abriremos nosso retiro: Facilitador apresenta conceitos relacionados as antigas tradições indígenas de utilizar o "bastão da fala" para guiar o foco em discussões e diálogos importantes, e apresenta qual é esse artefato (vamos cria-lo com um galho de madeira pintado).

*Ref externa :*

<http://transmutese.blogspot.com.br/2011/07/bastaoquefala.html>

**4.**

Entrega-se o artefato ao primeiro participante, que irá expor a todo 3 momentos importantes:

**4.1 Apresentações livres e pessoais:** Cada um compartilha o que quiser.

**4.2 Apresentação de seu artefato pessoal:** (*cada participante levará um objeto que faça algum sentido para si; vale desde coisas banais à algum trabalho que tenha tido relevância pra ele, ou foto de alguma experiência de algo muito legal que tenha feito*) e porque o trouxe para o retiro;

**4.3 Exercício do choque:**

o choque pode se dar nesse mesmo momento, que é a oportunidade do participante compartilhar uma experiência em que teve que tomar uma decisão muito importante / a reinvenção em momentos de crise que a cultura oriental tanto fala / momento que te fazem escolher um rumo, que foi divisor de águas em sua vida, e que fez com que tomasse o caminho que tomou (querendo ou não, tal decisão fez ele chegar até o Refúgio). Isso vai gerar a empatia, cai o escudo, todos se sentirão mais próximos. O passo seguinte é a pessoa indicar aleatoriamente o próximo participante.

**{15:00}**

### **Almoço Colonial**

Essa refeição precisa ser bastante reforçada, pois iremos ter pequenos lanches a disposição na mesa, e frutas, durante a tarde, e só iremos jantar realmente a noite. Pensar em um cardápio que tenha alimentos que nos satisfaçam um pouco mais, mas mantemos a ideia de deixar as refeições leves, vamos aproveitar esse fim de semana, para também comer diferente.

**{ tarde de sábado }**

**{16:00} duração de 4 horas**

Atividade Diálogo de Imersão

Local: Podemos escolher, mas é importante que seja confortável, pois estaremos ali por horas. Iniciaremos um diálogo livre, com a intenção de desenvolver e conversar sobre uma série de assuntos que serão instigados por uma pergunta, que também é uma provocação inicial: **"Considerando seu processo criativo, ferramentas de imersão, vivências pessoais, como você relaciona todo seu movimento pessoal e profissional com a ideia desse retiro imersivo?" Ou seja, porque você está aqui, e o que o trouxe até aqui.** Cleiton, Jackson e Miguel terão em mãos um material extra, que será uma série de perguntas e assuntos provocadores correlacionados ao assunto principais, e irão os trazendo a tona quando necessário. Aqui iremos exercitar o foco, dialogar abertamente e o resultado é justamente nos conectarmos, pois vindos de universos diferentes estaremos iniciando o pensamento sobre um projeto colaborativo. É o momento para alinharmos os pensamentos, ou até mesmo desconstruí-los; uma corrente que vai se unindo elo a elo. Aprenderemos em conjunto, de maneira livre, expondo pensamentos. Podemos pensar em já iniciar a conversa próximo a fogueira, ou um lugar que possamos acender uma iluminação baixa, como velas por exemplo, para entrar na noite com um clima diferente, a iluminando, fazendo essa transição. Pode ser um momento de pausa para acender a iluminação.

*Seria legal ter alguém para compilar todas as informações importantes nesse momento, temos a indicação de uma pessoa, que quem sabe poderia participar apenas com essa finalidade. O que acham?*

**{ noite de sábado }**

**{20:00}**

Jantar colaborativo / Marcos

*Tarefa : enviar o cardápio e lista de utensílios que precisaremos para esse jantar.*

Marcos será o coordenador desse jantar que será um momento para colocarmos a mão na massa, e novamente uma oportunidade para uma experiência que seja realmente externa a nosso cotidiano, e também um momento de celebração.

### **Cardápio:**

Marcos definirá um cardápio que será preparado com a ajuda de todos. Surgiu a ideia de termos também uma quantidade pequena de cerveja para acompanhar esse momento. Pensamos em poucas garrafas de Stannis ou Eisehnbahn, limitando para que não tenhamos uma baixa produtividade na noite e começo do domingo. Quem sabe Marcos possa sugerir um vinho que acompanhe seu prato. Importante ter sucos naturais e água para as pessoas que não quiserem beber cerveja ou vinho.

**{21:30}**

Fogueira com  
mediação de Bruno Trauzinsky

Após o jantar, seguiremos para uma conversa ao redor da fogueira. Após um dia completo de diálogo e conversas, Bruno Trauzinsky irá apresentar-se, sua história de vida e o porquê de estar sentado conosco nesse momento. Podemos nos apresentar primeiro para Bruno, para que ele conheça um pouco mais sobre cada um. Depois disso, é uma conversa livre e aberta, para continuarmos a falar sobre os pontos que estarão nos conectando à esse retiro criativo e pós, à construção do refúgio.

*Ideia construir  
um caminho de velas ou pequenas tochas para  
subirmos a montanha até a clareira que será a fogueira.*

{ Domingo }

Atividade Dia dedicado à ideação e prototipagem do Refúgio Criativo.

{ Manhã de domingo }

{7:30}

**Café da Manhã**

*Penso que não há necessidade de ser um café extremamente pesado, pode ser sim mais leve, não precisa ser como o de sábado, que funcionará quase como um almoço.*

{8:30}

**Atividade 1 Caminhada**

Todos juntos, sairemos em busca do local ideal para construção do Refúgio Criativo, é momento de descobrir: o onde, topografia, insolação...

**Atividade 2 Ideação**

Sentaremos à mesa, e iniciaremos o processo com um diálogo, baseado em algumas perguntas importantes a respeito da construção do Refúgio Criativo. O mediador iniciará o questionamento lançando as perguntas: Qual a necessidade? Para que o utilizaremos? Qual será sua função específica? Qual será sua forma?

**talvez separar em duas fases:**

1. uma etapa mais IMERSIVA: uso; ouvir pessoas que usariam esse espaço; alma do lugar; EMPATIA (se colocar no lugar do usuário); depois desse final de semana, será que podemos envolver usuários no processo? (como tarefa de casa pós-retiro: conversar com os possíveis usuários qual pode ser o uso do espaço: se destina a quem vai trabalhar com educação, religião, contemplação?), vai ser aberto ao público? definir isso em conjunto.
2. uma etapa mais TÉCNICA: legislação, orçamento, técnica (existe alguma técnica do design que possa contribuir?), clima, terreno, etc. (sugerir que as pessoas usem a imaginação)

**{Essa atividade segue até o almoço, com pausa, e seguimos a tarde}**

**Atividade 3 Prototipagem**

Momento para materializarmos tudo que conversamos e desenhamos nas fases de ideação. Utilizaremos a mesa comunitária como base, e todo o suporte de materiais para "desenharmos" em conjunto, o que será o Refúgio Criativo, através de moodboard, rascunhos, desenhos, maquetes e tudo que achamos interessante materializarmos através do processo de cada um.

INFRA: Importante termos uma mesa grande, onde possamos todos trabalhar juntos e não separados em grupos, essa mesa precisa ter sua superfície lisa. Ou caso queiramos uma mesa mais rústica de madeira, podemos ter bases para desenhar sobre. Papeis de formato A3 e A4, em cores amarelo e branco. Pequenos baldes, com canetas variadas, gostamos muito da funcionalidade das canetas da marca uniball Signo, se comprar, seria legal preta. Lápis e borrachas Comprar alguns markers também. Comprar papel paraná, um papel rígido para fazermos maquetes, se preciso. Jogos de postits grandes e médios, tesouras, colas. Baldinhos de metal onde colocaremos as canetas e materiais de desenho.

{12:00}

**Almoço**  
**{ tarde de domingo }**

Prosseguiríamos com as atividades práticas, até as **15horas** pois temos pessoas que precisam viajar ainda. AS **15horas**, podemos iniciar a conclusão desse processo prático, definindo um caminho que iremos seguir com o Refúgio, ou seja, dentro de todas as opções, podemos estabelecendo os caminhos definitivos que o projeto terá. Podemos montar um moodboard com os caminhos que acreditamos ser mais interessante.

**{16horas}**

Fechamos o retiro com um panorama geral, e também teremos um café preparado por uma chef amiga de Ricardo, onde podemos discutir como foi a experiência, e também expressar qual será o próximo passo dentro do cronograma, além da explicação a respeito da comunicação desse projeto a partir desse retiro imersivo. Vamos analisar todos os aspectos (objetivos ou conceitos) que o experimento gerou e programar os próximos passos.

**Gerais:**

Mascote / Cleiton pode levar a Polly? / Bandeira do Refúgio / Vamos levar uma caixa de som antiga bem massa que tocará uma trilha criada exclusivamente para o retiro imersivo. / Velas ao invés de lanternas? / Cada um levará sua barraca / **Itens para todos:** / Repelente / Lonas/ Capas de chuva/ Botas / Esteira e toalhas para os momentos de diálogo estaremos sentados no chão. *Muito importante: se caso na sexta-feira, tivermos a confirmação que teremos chuva forte no fim de semana do retiro, cancelaremos e o reagendaremos.*

### **Apêndice 3: Análise Colaborativa do Refúgio Criativo.**

#### **A síntese do experimento ‘Refúgio Criativo’**

Exercitar o foco e estar totalmente imerso no momento presente, remover de si mesmo excessos e distrações. Soluções e respostas que parecem surgir de maneira óbvia requerem, em uma etapa anterior, vivência, internalização, experimentação para ampliação do repertório e preparação para o processo criativo e o desenvolvimento humano.

Um novo mundo está nascendo, ou melhor, está sendo construído, feito de ambientes descentralizados e relações mais sustentáveis. Mas para que as mudanças verdadeiras ocorram é necessário estar totalmente presente, e para permanecer é necessário dar lugar à essência. Neste contexto o tempo e o autoconhecimento são fundamentais.

Fadiga mental, queda na efetividade, aumento na distração, irritabilidade, perda de foco e da atenção são temas recorrentes na sociedade contemporânea, talvez um dos momentos mais intensos e velozes da humanidade. Estamos presenciando e experimentando a aceleração e a explosão do fluxo de informações de maneira exponencial.

Nunca antes saltos tão grandes foram dados em diversos campos; porém de maneira quase contraditória, em nenhum outro tempo, nós humanos desenvolvemos tantos transtornos psíquicos, como pseudonecessidades por coisas que não precisamos, e ansiedade por momentos não vividos.

A velocidade com que as coisas estão sendo feitas deixa um rastro de superficialidade e fugacidade; situações breves, instantâneas. Chegamos a um ponto em que resistimos a tudo que requer tempo. Perdemos a contemplação do espaço, pois o percorremos em menor tempo. Vivemos em fluxo contínuo e de experiências abreviadas, pois estamos simplesmente passando pela vida de forma rasa.

Para nos aprofundarmos em qualquer situação dependemos de dedicação, abstração e contemplação. A concentração precisa novamente ser estimulada, dando espaço para a entrega, a permanência e o espírito, entendendo cada momento e aproveitando o instante.

Por isso, surgiu a proposta do distanciamento do nosso cotidiano, para aguçar nossas percepções, como um caminho para resgatar o equilíbrio, a criatividade pessoal e intuitiva, e o aumento do foco.

Para restaurar a atenção e refletir sobre isso, no final do mês de novembro de 2014, na cidade de Blumenau, 12 pessoas reuniram-se com a intenção de desenhar esse tempo: uma experiência de vivência profunda, da forma mais contemplativa e silenciosa, em que a entrega pudesse ser total, e com profundidade no processo criativo.

Designers, arquitetos, engenheiros, film makers, arte terapeutas, ilustradores, gestores, todos conectados de alguma maneira com a criatividade e seus processos em seu cotidiano, e curiosos em dissolver as barreiras e repertórios de cada um através dessa experiência.

Chamamos esse espaço-tempo de “Refúgio Criativo”, um workshop de dois dias, tendo a natureza e os espaços ao ar livre como cenários, apoiado em atividades prático-criativas e de autoconhecimento; nos reunimos de forma imersiva com o objetivo de projetarmos coletivamente um espaço contemplativo—ou sua ausência—que simbolizasse nossas reflexões, destinado a experimentar a natureza e a nós mesmos de forma diferente.

### **Vivenciar, consolidar, permanecer: arquitetura e design como experiência.**

Organizamos um processo de trabalho colaborativo, no qual exercitamos o olhar e o pensamento reflexivo, explorando um projeto de forma mais experimental, que pudesse potencializar a experiência das pessoas na paisagem, como um artefato-manifesto que transcendesse o conceito de espaço físico: de um lugar para estar, a um momento para sentir.

Eliminamos as fronteiras entre arte, arquitetura, design e tecnologia; misturamos temas e dialogamos sobre processos criativos intensamente vivenciados, nos quais o briefing dá lugar a questionamentos mais profundos e insights, percepções e intuições mais autênticos. Analisamos sob um outro prisma a interação das relações humanas com o ambiente, no intuito de atender suas expectativas com eficiência, satisfação emocional e totalidade das percepções.

Neste processo de trabalho abordamos o desenho como tecnologia de expansão do pensamento e como resgate das tecnologias analógicas, e o relacionamos com a meditação. Por meio desta prática, pudemos perceber as possibilidades da ferramenta e seu potencial para uma atividade mais focada e livre de excessos e ruídos, na qual a criatividade relaciona-se com nosso interior de forma única, na busca de uma criação mais intuitiva e essencial.

Abordamos “conceitos” e os sintetizamos juntos. Reunimos e sintonizamos de forma horizontal pessoas de gerações e repertórios diferentes. Em exercícios de autoconhecimento, deixamos pontos abertos que pudessem ser preenchidos com nossa imaginação. Criou-se um espaço para a surpresa, que permitiu vivenciar o inesperado contribuindo para o desarmamento, a abertura, a espontaneidade e a transparência.

### **Provocar reflexões, difundir conhecimento e gerar memórias que vão durar a vida toda.**

Vivências associadas a música, arquitetura, diálogo, arte, ilustração, acampamento, inspiração ao ar livre fizeram parte da experiência; também foram realizadas atividades gastronômicas colaborativas, e acolhemos o silêncio, a expressão pelo desenho, a meditação, a contação de histórias, o foco e, a discussão do papel da tecnologia nos tempos contemporâneos.

A reflexão nos permitiu mergulhar mais profundamente em nossos próprios pensamentos, e o ato de acompanhá-los aprimorou a habilidade expressar as próprias ideias dentro do processo, de uma forma mais simples e natural. Através dessa experiência imersiva foi possível descobrir um novo olhar para a vida, acessar o outro e também a nós mesmos. E essa experiência nos reivindicou uma maior presença no momento, e a contemplação do espaço de entorno, aumentando nossa consciência física, mental e emocional para o tempo presente.

### **Desenhamos um espaço-tempo favorável à experimentação e a contemplação.**

Trouxemos de volta o momento da escuta, para reflexão, do sair de si mesmo e se colocar no lugar do outro (empatia), para estar atento e presente, para trocar e perceber o que não foi dito.

Ampliamos os modos de ser e de entregar-se a vulnerabilidade e ao risco da exposição. Assim como um som tem sentido e torna-se música, não apenas pelos acordes, mas também pelas pausas, incentivamos diálogos que, mesclados pelo silêncio, trouxeram à tona questões importantes.

### **O resgate da criatividade pessoal e da atenção por meio de uma experiência imersiva.**

Não se pretendia uma experiência detox. Os participantes não vivem em grandes centros urbanos. Não sofremos de estresse ou mesmo falta de tempo. Vivemos em uma região do país tida como referência em qualidade de vida e agraciada por belezas naturais. Estamos diariamente rodeados por natureza e nossas cidades estão longe de se aproximarem de 1 milhão de habitantes. Mas acreditamos que a falta de tempo e o excesso de distrações oriundas da quantidade de ferramentas disponíveis, e a sobrecarga de informação dos tempos atuais, não são privilégios das metrópoles.

Por isso, acreditamos que pequenas pausas e experiências compartilhadas; em qualquer contexto estes momentos podem se tornar peças chaves na busca de uma evolução pessoal e no desenvolvimento coletivo.

Esse trabalho teve um propósito pautado na interseção de processos criativos no contexto contemporâneo, onde não só uma nova estética emerge, como também novos programas e necessidades, desdobramentos dos comportamentos e modos de vidas atuais.

Propomos mais do que uma conexão de áreas e pessoas. Experimentamos unir pessoas em uma coisa só: um organismo curioso, que descobre uma energia disponível gigante, e que se transforma em envolvimento e paixão.

Esse organismo chamado “Refúgio Criativo” acaba de descobrir seu primeiro passo, e como no processo encontrado em nossa caminhada, lançou-se ao vazio para descobrir seu ponto de equilíbrio. Porém esse equilíbrio não é estático, por isso as pessoas que tornaram essa primeira experiência possível permanecem com caminhos abertos, e possibilidades para utilizar esse veículo que cocriamos de diversas maneiras possíveis.

### **Evolução dos concepts do Refúgio Criativo: a expansão do pensamento torna-se visível.**

*“Não exijo saber o que o espaço realmente significa. Quanto mais penso sobre a sua natureza, mais misterioso me parece. Cada obra estabelece um lugar nesta infinidade. Circundam de uma maneira especial este vazio misterioso a que chamamos espaço e fazem-no oscilar.” P. Zumthor.*

### **O que experimentamos, realmente é apenas o começo.**

Os participantes dessa jornada são: Daia (Metroquadrado), Jackson (Firmorama), Deretti (Metroquadrado), Ricardo (Vasselai), John (Firmorama), Cleiton (Firmorama), Thiago (Entremonte), Rodrigo (Entremonte), Nando (Luis Fernando Leier Mandalas), Danilo (Entremonte), Miguel (Metroquadrado), Diego (Entremonte).

Desenho da experiência: Miguel Cañas Martins & Jackson Roberto Peixer Propulsor desta edição: Ricardo Vasselai

Agradecimentos inspiracionais: Peter Zumthor, Charles Watson, Lama Padma Samten, Jon Krakauer, Juhani Pallasmaa, Marina Abramovic, Elizabeth Sanders, Renan Schadeck, Louis Kahn, Wilson Kinlein, Eckhart Tolle, Daniel Goleman, Mihaly Csikszentmihalyi, Jiddu Krishnamurti, Cabin Porn, Osho, Angeles Arrien, Beaver Brook, Sidarta Gautama, Joseph Campbell, Wilderness Collective, Jack London, Richard Proenneke, Willard Ribeiro, Tom Cau, S.N. Goenka, Prof. Hermógenes e por último e não menos importante: a vida em si, nosso maior mestre.

#### Apêndice 4: Apresentação dos participantes do Refúgio Criativo.

Textos informados pelos participantes:

- **Cleiton Nass**, natural de Jaraguá do Sul, 31 anos, Designer, bacharelado em Desenho industrial, formado em 2007 pela UDESC de Joinville. Trabalha há 15 anos com Design Gráfico, com experiências em processos gráficos, editoração, direção de arte, finalização de arquivos e bureau de pré-impressão. Hoje atua com diretor criativo para variados projetos de expressão visual, Editoriais, Identidades, e projetos gráficos variados no Firmorama, onde é sócio-fundador desde 2008.
- **Danilo Xavier**, 27 anos, Filmmaker, formado em Marketing. O primeiro passo na técnica do universo áudio-visual se deu com a fotografia comercial e o autodidatismo, É co-fundador da Entremonte Filmes, em Jaraguá do Sul, atuando como Diretor de Fotografia e Roteirista.
- **Diego Nunes**, 27 anos, fotógrafo, fundador do projeto 'A Natureza Humana'. Trabalha com fotografia, vídeo e produção artesanal com foco em natureza, sustentabilidade e interação social. Atualmente produz conteúdo para o site [www.anaturezahumana.com](http://www.anaturezahumana.com).
- **Jackson Roberto Peixer**, 31 anos, sócio-fundador do escritório de design Firmorama, em Jaraguá do Sul, e do Atlas, empresa que atua em etapas imateriais e imersivas do processo criativo, onde atua de forma interdisciplinar, conectando conhecimentos de design, sua formação original, aos diversos conhecimentos adquiridos em processos experimentados e praticados ao longo dos anos como empreendedor, gestor estratégico, e curioso profissional.
- **John Karger**, 31 anos, designer, formado pela UDESC. É sócio e diretor criativo do Firmorama, escritório de design com sede em Jaraguá do Sul. Seu trabalho consiste na criação e direção de identidades visuais, ilustrações e tipografias. Já atendeu clientes como Brahma, Puma, Havaianas, entre outros. Um dos seus últimos projetos é o da Cerveja Stannis, exposto na Bienal Brasileira de Design – 2015, em Florianópolis.
- **Luís Eduardo R. S. Thiago**, 50 anos, arquiteto e urbanista, formado pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC, 1989), sócio fundador da Metroquadrado, escritório de arquitetura com sedes em Joinville e Florianópolis, o qual atua no desenvolvimento de projetos arquitetônicos residenciais, comerciais, corporativos, industriais e interiores.
- **Luís Fernando Leier**, 29 anos, designer, com experiência profissional em ilustrações para a indústria têxtil. Atualmente trabalha com temas como arte e desenho de mandalas, meditação e respiração de Renascimento. Vive em Jaraguá do Sul.
- **Marcos Deretti Lopes**, 54 anos, arquiteto e urbanista, formado pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC, 1988), sócio fundador da Metroquadrado, atuando com arquitetura residencial, comercial, corporativa, industrial e interiores.
- **Miguel Cañas Martins**, 35 anos, é arquiteto e urbanista, sócio das empresas Metroquadrado e Atlas, formado pela Universidade Federal de Pelotas (2002), possui Especialização em Design Gráfico e Estratégia Corporativa (Univali, 2008) e

Mestrado em Design (Univille, 2015). Transita entre os universos da Arquitetura e do Design, possuindo um amplo espectro de trabalhos de distintas escalas e programas.

- **Ricardo Vasselai**, 38 anos, engenheiro civil e incorporador, diretor da Vasselai Incorporações. Formado em Engenharia civil (UFSC, 2000) e MBA em Gestão Empresarial (FGV, 2002), Marketing (FGV, 2008) e Gestão de Negócios na Construção Civil (FGV, 2010). Tem cursos em *Design Hotels* (2014) e *Interior Design for Professionals* (2015), ambos pelo Instituto Marangoni.
- **Rodrigo Madoenho**, 25 anos, Diretor de Criação, fundador do estúdio de criações audiovisuais Entremonte. Trabalha com criação voltada para área audiovisual, com foco em processo criativo.
- **Thiago Santos**, sócio da Entremonte Filmes, estúdio de criação audiovisual baseado em Jaraguá do Sul, Santa Catarina, composto por uma equipe comprometida com resultados e apaixonada por cada história que conta através de imagens.

#### O experimento Refúgio Criativo na web:

- Site: <http://refugiocriativo.com.br/>
- Vídeo: <https://vimeo.com/125071928>
- Texto e Imagens: <https://medium.com/@refugiocriativo/ref%C3%BAgio-criativo-f7ce14c8e3e6>

**Apêndice 5: Texto conceitual sobre a marca do Refúgio Criativo.**

“O olho é a janela da alma. Janela porque não somos a casa, e sim o observadores, que através dessa janela aberta observamos, damos espaço, avaliamos e nos emocionamos. Com perspectivas mais amplas, conseguimos comparar, ponderar. Nosso horizonte interno, reflete também o externo. Infinito externo e infinito interno se chocam.

As montanhas e o espaço mais amplo estão aqui para representar o ato de enxergar além e através do horizonte. O sol desponta em meio à paisagem e acende também internamente através da pupila. Representado através do símbolo em iguais proporções, no desenho do olho o sol e a pupila complementam-se. O reflexo expande-se a partir da íris em direção ao céu, ampliado.” (PEIXER, Jackson, 2014).

## AUTORIZAÇÃO

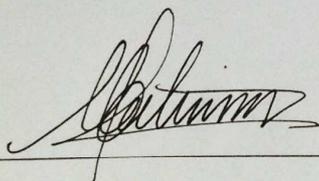
Nome do autor: **Miguel Cañas Martins**

RG: **6633808**

Título da Dissertação: **"O PROCESSO CRIATIVO EM ARQUITETURA E DESIGN: AFINIDADES E A DISCUSSÃO DA IDENTIDADE DA METROQUADRADO"**.

Autorizo a Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE, através da Biblioteca Universitária, disponibilizar cópias da dissertação de minha autoria.

Joinville, 27/05/2013.



---

Nome: Miguel Cañas Martins