

# IDÉIA, MÉTODO E LINGUAGEM

## O processo de projeto na arquitetura

**TRICHEZ, CRISTIANA T. SILVA(1); AFONSO, SÔNIA(2); GOMES, LUIZ SALOMÃO R.(3)**

1. UFSC – PósArq – Programa de Pós Graduação em Arquitetura e Urbanismo – Projeto e Tecnologia do Ambiente Construído.  
Rua Sérgio Gil 496 – Balneário  
88075-340 – Florianópolis, SC.  
[cristianasilva@hotmail.com](mailto:cristianasilva@hotmail.com)
2. UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina. Departamento de Arquitetura e urbanismo.  
ARQ/CTC/UFSC - Campus Universitário – Trindade  
88040-900 - Florianopolis, SC - Caixa-Postal: 476  
[soniaa@arg.ufsc.br](mailto:soniaa@arg.ufsc.br)
3. UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina. Departamento de Expressão Gráfica.  
ARQ/CCE/UFSC - Campus Universitário – Trindade  
88040-900 - Florianopolis, SC  
[salodesigner@gmail.com](mailto:salodesigner@gmail.com)

**Palavras-chaves:** Projeto. Método. Idéia.

### Resumo

O processo de projeto na arquitetura sempre foi visto como algo indefinido e variável de profissional para profissional. Como arquitetura também é tratada como um conhecimento artístico e criativo é difícil encontrar uma metodologia específica para esta atividade de criação que possui uma parcela de subjetividade. O estudo de idéia, método e linguagem dentro do processo projetual auxilia na busca de conhecimentos na área metodológica, compreendendo estes conceitos e auxiliando a descoberta do aprendizado de arquitetura. Percebe-se portanto, que no processo projetual existem o objetivo e o subjetivo, sendo que no primeiro estão o procedimento técnico, as ferramentas e métodos, e no segundo estão o repertório pessoal, a bagagem cultural e intuição de cada arquiteto. E pensando desta forma é possível o ensino de projeto de arquitetura sem considerá-lo como fruto de talento ou dom, sendo algo que só alguns poucos possuem.

### 1. INTRODUÇÃO

O processo de criação na arquitetura sempre foi e ainda é um assunto bastante discutido nas faculdades, principalmente por parte dos docentes. De um lado, existe a idéia de que o arquiteto é um artista e usa de sua inspiração e criatividade para lançar as soluções para os problemas

apresentados. Neste caso, o profissional é visto quase como um *ser supremo* dotado de idéias e soluções inusitadas, criativas, incomuns e extraordinárias. É a caixa preta citada por Silva (1986, p. 29) que “simboliza, na terminologia científica atual, um dispositivo do qual se desconhece o funcionamento. O projeto visto como inspiração, talento ou intuição, fatores obviamente não-ensináveis.” Por outro lado, existe o conceito de que para solucionar problemas arquitetônicos o arquiteto deve seguir uma sequência de etapas e procedimentos alcançando assim o resultado adequado e ideal para aquele problema. Pensando desta maneira, o arquiteto pode ser qualquer pessoa que entendendo e conhecendo estes passos e procedimentos estará apto a projetar arquitetura. Este conceito é a chamada caixa transparente ou de vidro que segundo Silva (1986, p. 29) “simboliza o mecanismo do qual se pode conhecer o funcionamento e que pode ser reproduzido. Um processo projetual respaldado num método explícito e transmissível”.

Este trabalho pretende como objetivo principal, entender o processo de projeto de arquitetura considerando como elementos fundamentais: idéia, método e linguagem, trazendo os conceitos de Elvan Silva e Mahfuz, ambos estudiosos na área de ensino de projeto de arquitetura. Soma-se a isso leituras complementares e a experiência profissional pessoal na área docente e de arquitetura.

Como primeiro entendimento percebe-se que não é possível separar esses três elementos, pois todos fazem parte de um processo único e não se constituem como conceitos isolados, só fazendo sentido quando relacionados entre si, pelo menos no processo de projeto.

## **2. IDÉIA**

Segundo o dicionário Houaiss idéia é a “representação mental de algo concreto, abstrato ou químérico; conhecimento, informação, noção; solução possível, recurso”.

Idéia no projeto de arquitetura é a primeira fase no processo, considerando que a coleta de informações e dados do problema (objeto de trabalho) já foi realizada. As idéias surgem como soluções possíveis para aquele problema, são pensamentos específicos e concretos que podem resultar de observações, visões ou estudos preliminares. Mas, como surge a idéia? Ela não é algo sobrenatural que surge de repente no pensamento do arquiteto sem explicação. Se fosse considerada desta forma, não seria possível o ensino de projeto. Por outro lado, também não podemos considerar que para o aparecimento de uma idéia exista um passo a passo que garanta o seu surgimento, pois desta forma qualquer pessoa que seguisse o procedimento conseguiria chegar a idéia pretendida.

Este certa complexidade no entendimento do surgimento da idéia é algo que acompanha os estudos sobre metodologia de projeto há algum tempo. E se reflete no ensino de arquitetura também, como pergunta Silva (1986, p. 23) “como ensinar uma competência considerada insuscetível de ser ensinada? [...] A habilitação projetual é ensinável, ou não?”

Por ser algo incomensurável conceituar idéia é uma tarefa difícil, pois trata de pensamento e não é possível medir um pensamento ou explicar como ele surge. Que a idéia é o ponto inicial do processo de projeto, isso é certo, mas como ela surge é que é a discussão. Como se trata de algo cognitivo, seria possível formular uma explicação de seu surgimento?

Na concepção atual de processo projetual encontram-se duas lógicas de projeto: a caixa preta e a caixa transparente. O processo da caixa preta segundo Silva (1986, p. 28) “simboliza, na terminologia científica atual, um dispositivo do qual se desconhece o funcionamento. O projeto visto como inspiração, talento ou intuição, fatores obviamente não-ensináveis”.

Já o processo chamado de caixa transparente “simboliza o mecanismo no qual se pode conhecer o funcionamento e que pode ser reproduzido. Um processo projetual respaldado num método explícito, codificável e transmissível.” (SILVA, 1986, p. 29)

Esse dois processos por apresentarem características bem distintas, possuem pontos positivos e negativos. Um apresenta como ponto de partida o talento, a inspiração e a intuição, mostrando o processo como um fenômeno psicológico vago e misterioso. O outro apresenta uma racionalidade objetiva e explícita que mostra o processo projetual como algo orientado, metódico e organizado demasiadamente, deixando de lado o subjetivismo intuitivo, como um componente deste processo.

No modelo da caixa preta considera-se um elemento que é externo ao processo de projeto, como um fator extra que entra em cena durante a criação, alterando alguns aspectos do problema e atuando como um catalisador, ajudando ainda na personalização e interpretação do programa arquitetônico. Este elemento externo é o diferencial do processo, pois sai do campo da convenção, para Mahfuz (1995, p. 23)

Qualquer que seja sua origem, ele tem profundas raízes na vida interior de quem projeta, assim como na constituição de sua personalidade. Ele pode estar relacionado com suas aspirações, sonhos e experiências privadas. Pode também se apoiar em imagens e metáforas que são significativas para o arquiteto, ou pode até derivar de uma necessidade, interesse ou símbolo universal.

Alguns problemas podem decorrer em cada um desses processos. Utilizando o processo da caixa preta o resultado pode ser algo puramente estético que não atende as questões de funcionalidade e praticidade, por exemplo. Mahfuz (1995, p. 23) afirma que quando “o projeto é exclusivamente a expressão de uma experiência pessoal, facilmente se pode cair em aberrações formais desenfreadas.”

Ainda nesse processo, corre-se o risco de não conseguir resolver o problema projetual por estar sem inspiração ou por não ter talento. Não se chega ao conceito do projeto porque a idéia não

surgiu na mente no momento necessário. Isto acontece por deixar a resolução do problema apenas no campo da cognição.

Nesta situação é que se encontram alguns estudantes e até mesmo profissionais de arquitetura, quando se acham sem talento para a atividade de criação. Porque neste processo se julga que a intuição é a verdadeira gênese da idéia artística. Sendo assim cria-se uma situação um tanto contraditória no processo de criação, pois segundo Silva (1986, p. 23) ela

satisfaz, paradoxalmente, aos alunos mais bem-dotados, possuidores daquilo que se convencionou chamar de vocação ou talento; esses alunos, que normalmente conseguem os melhores resultados e que são os menos dependentes das lições, geralmente não reclamam da situação, visto que folgam com sua auto-suficiência. Esse estado de coisas somente incomoda os alunos não enquadrados na categoria anterior, o que produz uma distorção, porque se considera que o aluno que exige ensinamento, na área da disciplina projetual, *não entendeu o espírito da coisa*. Segundo esse raciocínio, quanto menos o aluno precisa do professor, tanto melhor.

Por outro lado, considerar que a idéia surge através de um processo objetivo, seguindo um procedimento de estruturas lógicas, deixa-se de lado o artístico, o intuitivo e até o subjetivo que pode vir da criatividade do arquiteto. Neste processo pode-se dizer que a solução para o problema arquitetônico seria a simplesmente encontrar respostas para os dados objetivos levantados do problema. O resultado disso pode chegar a uma mecanização do ato projetual, onde pode-se arriscar dizer que qualquer pessoa que tenha conhecimento do problema, poderia seguir uma série de tópicos e chegaria a idéia do projeto.

Para Mahfuz (1995, p. 22)

os produtos deste tipo de procedimento tem sido, invariavelmente, objetos arquitetônicos que servem somente para satisfação banal de necessidades imediatas, negando toda possibilidade da obra transcender o seu valor pragmático e utilitário. [...] se o projeto é concebido como um processo puramente tecnológico ou científico, então o resultado estará fadado a um formalismo pragmático.

Dentro desse contexto parece adequado conceituar idéia como uma junção das duas abordagens projetuais vistas, onde a geração da idéia se dá considerando dois aspectos: um cognitivo e outro objetivo.

No processo de projeto após a definição do problema parte-se para a interpretação do mesmo com o objetivo de encontrar uma solução que atenda a todas as questões levantadas. Nesta fase de interpretação e definição é que acontece a geração das idéias projetuais e é neste ponto que deve entrar o componente extra, subjetivo, intuitivo e criativo. Este elemento é composto de vários

fatores e é diferente em cada situação e para cada indivíduo. Pois nele entram toda a bagagem conceitual, cultural e cognitiva do arquiteto, que é pessoal. Todo o repertório de imagens, situações, soluções e experimentos é responsável pela idéia que será gerada naquele momento para aquela determinada situação. Até o tempo pode influenciar neste processo, ou seja, uma idéia encontrada hoje pode ser completamente diferente de uma encontrada daqui a uma semana para um mesmo problema arquitetônico.

Esta definição é semelhante ao que Mahfuz (1995) define como projetar com imagens conceituais e que através delas é possível desenvolver a extensão total da imaginação. Para ele

projetar com imagens conceituais torna possível a passagem do pensamento pragmático para o criativo, do espaço métrico dos números para o espaço visionário de sistemas coerentes. Este é um processo que se baseia em valores qualitativos mais do que em valores quantitativos, e que se concentra mais na síntese do que na análise. (MAHFUZ (1995, p. 24)

Na geração da idéia ocorre a transformação do subjetivo para o objetivo, esta passagem é que ocorre de forma inesperada e um tanto intuitiva, misteriosa. Pois depende do fenômeno psicológico que a criatividade. Mahfuz (1995, p. 25) explica esta transformação da seguinte maneira, “em algum ponto do processo, uma síntese ocorre que possibilita a geração de um todo conceitual, uma idéia *forte*, um fio condutor em volta do qual a realidade do edifício tomará forma.”

Conclui-se desta forma então que a idéia é o ponto de partida no processo de projeto e que ela ocorre de forma subjetiva e objetiva ao mesmo tempo, para resultar no conceito projetual, no partido arquitetônico ou na ‘imagem conceitual’ de Mahfuz (1995).

### **3. MÉTODO**

Iniciando novamente com o dicionário Houaiss, a palavra método significa “procedimento, técnica ou meio de fazer alguma coisa, especialmente de acordo com um plano; processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, apresentação; ordem, lógica ou sistema que regula uma determinada atividade; meio, recurso, forma.”

A falta de uma metodologia específica de projeto é algo bastante discutido atualmente nas escolas de arquitetura e refletida na prática profissional. Talvez pelo fato de o processo de projeto envolver práticas subjetivas e objetivas, incluindo o repertório de cada arquiteto, dificulte o desenvolvimento de uma metodologia projetual adequada a todas as situações arquitetônicas.

Por outro lado, um método de projeto facilita a prática projetual, organiza os procedimentos e viabiliza a compatibilização das equipes multidisciplinares tão comuns na arquitetura. Mas, na fase de tomada de decisão, onde o arquiteto deve encontrar a solução para o problema levantado,

sempre há uma parcela de subjetividade inerente da interpretação dos dados que pode diferir de um profissional para outro.

Considerando o projetar como um processo que inicia com um problema e vai se desenvolvendo em direção a uma solução e sendo este processo mental, é difícil obedecer a um sistema seqüencial rígido de ordenação das tarefas. O que ocorre atualmente é que cada profissional desenvolve sua própria maneira de projetar, sua metodologia de projeto. Mais uma vez entra o individual, o subjetivo, o pessoal variando de acordo com a história e o repertório de cada indivíduo. O objetivo no processo é o mesmo, ou seja, onde se quer chegar, mas como chegar até ela é que é variável. Gasperini (1998, p. 07) confirma isso quando diz “O único recurso metodológico que é constante no processo de transferência da idéia para o plano da realização é o Projeto.”

Já Snyder e Catanese (1984) classificam o processo projetual em cinco etapas, que podem facilitar o entendimento de uma metodologia de projeto. São elas: iniciação, preparação, confecção da proposta, avaliação e ação. Na etapa de iniciação o problema é reconhecido e identificado. Na etapa de preparação acontece a coleta e análise de dados referentes ao problema levantado. A etapa de confecção da proposta é a síntese de vários aspectos que irão gerar as idéias. Na etapa de avaliação faz-se a comparação das propostas com a programação previamente elaborada. E na etapa de ação a idéia gerada é implantada.

Estas etapas embora possam ser seguidas por muitos profissionais, ainda assim segue de maneira bem particular para cada um, ou seja, mesmo utilizando uma metodologia específica cada arquiteto dentro de seu contexto desenvolve aqueles passos a sua maneira, quase desenvolvendo uma metodologia particular. E mais uma vez o repertório pessoal interfere no processo projetual. Snyder e Catanese (1984) citam alguns procedimentos comuns nestes casos particulares: o processo cíclico onde o arquiteto após passar rapidamente pelas cinco etapas elabora uma série de estudos preliminares para focar mais o propósito do projeto e as necessidades do cliente; o feedback onde, de forma cíclica também, se reconsidera a informação existente na medida que o projeto progride; e o processo iterativo que repete o ciclo determinadas vezes até chegar a síntese mais sofisticada.

Mahfuz (1995, p. 22) também colabora na busca de uma metodologia projetual definindo como uma fase analítica (etapa preliminar) que tem por objetivo a definição do problema através da análise das informações referentes a quatro imperativos de projeto: necessidades pragmáticas, herança cultural, características climáticas e do sítio e os recursos materiais disponíveis. É a fase que lida com os aspectos objetivos do problema. Para ele o processo de projeto começa realmente quando acontece a interpretação e a organização das informações seguindo uma ordem de prioridades definida pelo arquiteto. Essa interpretação pode acontecer de duas maneiras: uma mais simples onde as informações são apenas transformadas e estruturadas e

uma mais complexa onde o programa é interpretado incluindo um fator extra que ajuda na personalização do programa. Sendo este fator extra relacionado com o repertório de cada profissional.

Já Silva (2006) acha necessário propor um modelo teórico que possa ser aplicável ao processo projetual, pois para ele o projeto arquitetônico é “uma proposta de solução para um particular problema de organização do entorno humano, através de uma determinada forma construtível bem como a descrição desta forma e as prescrições para sua execução”. (SILVA, 2006, p. 57).

Para Silva (2006, p. 57) este processo se desenvolve seguindo cinco fases que ele mesmo define como entidades:

- a primeira é o particular problema de organização do entorno humano, sinteticamente traduzido no programa;
- a segunda é a proposta de solução;
- a terceira é a forma construtível, eventualmente convertida em obra;
- a quarta é a descrição desta forma; e
- a quinta é o conjunto de prescrições para sua execução.

Silva (2006) apresenta quatro modelos teóricos do processo de projeto como possíveis de desenvolvimento, mas ressalta que a palavra modelo é empregada neste contexto na sua definição científica, ou seja, como “certa modalidade de representação da realidade, através da manipulação de um reduzido número de variáveis mais significativas e da abstração daquelas que, para efeito de demonstração, podem ser negligenciadas”. (SILVA, 2006, p. 57).

No primeiro modelo o projetista identifica os requisitos a serem atendidos, mas ainda não sabe quais são os aspectos formais que serão capazes de atender satisfatoriamente as necessidades. Neste modelo as o campo das formas como a solução do problema é um local a ser explorado.

Já no segundo modelo existe uma relação imediata de correspondência entre os requisitos de projeto levantados e a solução formal que será adotada, esse situação seria a ideal, pois significa a inexistência de problemas de decisão, mas é uma situação bastante rara.

No terceiro modelo existe a relação entre os requisitos e as formas, mas estas são apresentadas através de várias alternativas possíveis para o mesmo problema, ou seja, para cada requisito existe um conjunto de hipóteses que merecem destaque e consideração.

E por último no quarto modelo a escolha e ligação de um requisito com cada aspecto formal é o objetivo real do processo de projeto, seguindo critérios de avaliação coerentes com o programa.

Com o objetivo de esclarecer ainda o conceito de modelo, pode-se citar o projeto arquitetônico como um exemplo clássico, pois representa através de uma linguagem gráfica convencional um objeto real ou que pode ser realizado.

Na realidade, percebe-se que é difícil encontrar um modelo, uma fórmula específica para o processo de projeto, pois este pode variar de arquiteto para arquiteto. O que existem são passos que devem ser dados desde a apresentação do problema arquitetônico até a sua solução, mas como se alcança este objetivo é o que varia considerando as particularidades e o repertório de cada profissional. Mas, o importante é que a solução de projeto seja o atendimento das necessidades levantadas da melhor maneira possível, conseguindo um resultado sério e responsável.

#### **4. LINGUAGEM**

Considerando novamente o dicionário Houaiss, linguagem significa “qualquer meio sistemático de comunicar idéias ou sentimentos através de signos convencionais, sonoros, gráficos, gestuais etc.; maneira de expressar-se própria de um grupo social, profissional ou disciplinar.”

A linguagem de projeto é tão importante quanto o método e a idéia no processo projetual. Como expressar as idéias de forma clara, objetiva e atraente é fundamental num projeto de arquitetura. Segundo Oscar Niemeyer (2002) “a base da arquitetura é o desenho e o pensamento”.

A linguagem arquitetônica pode revelar as características de uma cultura, de uma época e de um grupo de indivíduos. Ela é o meio de comunicação entre o arquiteto e o usuário da edificação. É ela que mostra o significado de um edifício, colocando para fora suas necessidades, anseios, desejos e conceitos. A linguagem é a responsável por transportar a mensagem da idéia.

Um edifício pode ser considerado como a expressão da idéia de quem o concebeu, ou seja, é a linguagem expressa para transmitir a mensagem do arquiteto. Mas, uma edificação também se comunica com seus usuários, transmitindo mensagens que muitas vezes não foram pensadas pelo arquiteto, mas sim geradas pela edificação enquanto realidade material sensível aos fatores externos.

Desta forma, a linguagem pode ser considerada em diversos níveis durante o processo de projeto e acontecendo entre diferentes situações, como a linguagem entre arquiteto e projeto, onde o arquiteto deve conseguir passar sua mensagem ao projeto. Outro nível seria entre projeto e construtores, pois o projeto deve ser compreendido pelos seus executores. Ainda pode-se considerar a linguagem entre construtores e obra, quando o resultado executado deve ser igual ao

do projeto. E por fim, entre obra e usuário onde este deve receber através da linguagem do espaço, a mensagem realmente pensada por quem o concebeu.

É comum se confundir estilo arquitetônico com linguagem arquitetônica. O primeiro se refere a uma determinada classificação, geralmente histórica, da produção arquitetônica de uma época ou de um povo e está relacionada a uma série de *regras* de composição de projeto. Já a segunda é o uso de elementos arquitetônicos para se chegar a composição, seja qual for ela.

Com relação ao projeto de arquitetura utilizam-se desenhos para sua comunicação com o usuário e principalmente com seus executores, para que a mensagem seja transmitida de forma clara, simples, objetiva e compreensível, pois quem executa o projeto nem sempre tem o mesmo entendimento de quem o concebeu. Rasmussen (1998) ilustra essa situação de maneira bastante elegante e até poética, mas ao mesmo tempo muito objetiva, dizendo que

o arquiteto compõe a música que outros tocarão. Além disso, a fim de entender completamente a arquitetura, é preciso lembrar que as pessoas que tocam a música não são músicos sensíveis que interpretam a partitura de outrem, dando-lhes seu fraseado especial, acentuando uma ou outra coisa na peça.  
(RASMUSSEN, 1998, p. 12)

Mas, a linguagem gráfica não é composta somente de desenhos, às vezes, são necessários gráficos, tabelas, maquetes e textos para seu completo entendimento. O projeto deve ser um conjunto de instruções e um subsídio para aqueles que constroem um edifício.

Desta forma percebe-se a importância da linguagem na arquitetura, desde a sua expressão gráfica (projeto) para uma perfeita compreensão da obra idealizada, até sua expressão estética, subjetiva e espacial para transmitir ao usuário a mensagem imaginada pelo arquiteto e para transmitir a uma sociedade um manifesto formal de uma época.

Por isso Rasmussen (1998, p. 12) enfatiza sobre o projeto dizendo que “esse conjunto de instruções deve ser tão inequívoco a ponto de não haver a menor dúvida sobre a sua construção.”

A linguagem arquitetônica sofre mudanças ao longo da história, mostrando que ela é o reflexo de uma cultura, de uma tradição em construir, das necessidades de um grupo de pessoas e de um estilo. A arquitetura Românica apresentava uma linguagem pesada, robusta e escura. Já os edifícios góticos se apresentavam um pouco mais leves, iluminados e bastante verticalizados. No Renascimento, o humanismo era a base da linguagem arquitetônica onde a beleza era concebida como forma de plenitude e de equilíbrio e estabilidade.

Atualmente não é possível identificar uma linguagem clara da arquitetura, pois ela depende, como foi citado no conceito de idéia e no de método, de características particulares do arquiteto, variando de acordo com sua formação, cultura, experiência profissional e influências recebidas.

Além disso, existem fatores externos ao processo de projeto que podem determinar a linguagem utilizada, como fatores econômicos, sociais, físicos e técnicos.

## **5. EXPERIÊNCIA PESSOAL**

Considerando que atualmente minha experiência profissional está mais fortemente orientada ao ensino de projeto na área de design de interiores, acho mais justo e coerente ilustrar como se dá o desenvolvimento de idéia, método e linguagem no ensino de projeto, segundo minha metodologia adotada.

Meus primeiros anos atuando como arquiteta, por outro lado, revelaram a falta de uma metodologia de projeto clara, mas que se traduzia numa maneira particular de processo de projeto que resultou, com certeza, de minha formação acadêmica, minhas experiências pessoais, minha cultura e as influências recebidas. Porém, com a prática adquiri uma seqüência de passos que acabaram se traduzindo em uma metodologia pessoal de trabalho.

Com a experiência docente, mais uma vez senti a necessidade de um embasamento teórico que desse suporte e fundamentasse o ensino da prática de projeto. Somando os conhecimentos adquiridos ao longo da vida profissional, discussões com colegas professores e pesquisas de interesse pessoal, adquiri uma metodologia que descrevo a seguir.

A atividade projetual se caracteriza por dois âmbitos, um subjetivo e outro objetivo, por ser respectivamente, um processo criativo e um processo técnico ao mesmo tempo. E por ser assim, ela pode variar de arquiteto para arquiteto.

Considerando então, os conceitos de idéia, método e linguagem e a prática de ensino em projetos na área residencial e comercial de mais de 11 anos, pode-se explicar o processo de projeto na arquitetura através de três etapas: diagnóstico, criação e aplicação.

A fase de diagnóstico tem por finalidade conhecer o objeto a ser concebido e suas particularidades, levantando as informações necessárias. Ela é bastante objetiva e é composta de pesquisa sobre o estilo de vida, a cultura e as necessidades do cliente; análise de mercado, fornecedores, tendências, cotidiano e custos; elaboração do partido (aqui denominado DNA de projeto) e do programa.

A fase de criação tem como objetivo encontrar as primeiras soluções de materialização da proposta. Nesta etapa entra a parcela da subjetividade do processo, onde a idéia entra como ferramenta na busca de alternativas possíveis. Esta idéia surge com pesquisas, repertório pessoal de imagens e soluções, experiências adquiridas em situações semelhantes e conhecimento técnico. Além disso, a participação efetiva do cliente nesta etapa é fundamental num processo de projeto co-criativo para que se possa chegar a solução ideal e adequada as suas necessidades. É

aqui também que entram as ferramentas e técnicas de projeto que auxiliam na tomada de decisão das soluções.

A fase de aplicação se caracteriza pela transformação das soluções e idéias em linguagem técnica que permita a execução da obra de maneira correta e eficiente. É nesta etapa que entram instrumentos como desenhos técnicos, maquetes, tabelas e especificações.

Esta maneira particular de projetar é resultado de minha formação acadêmica e minha experiência profissional, sendo que a segunda não aconteceria sem a primeira. Além disso, toda minha bagagem sociocultural personalizou meu processo chegando ao procedimento que desenvolvo atualmente.

Acredito que seja de extrema importância possuir uma metodologia de projeto, tanto para o ensino da arquitetura quanto para o exercício da profissão. Pois, sem este conhecimento poderíamos assumir que qualquer pessoa teria condições de elaborar um projeto arquitetônico, sem conhecimento prévio e específico na área.

## **6. CONCLUSÃO**

O processo projetual é objetivo e subjetivo, por isso a dificuldade de conceituar suas etapas, como idéia, método e linguagem, pois elas se apresentam de maneiras diferentes para casa profissional.

Acredito que a idéia não surge do nada, como algo misterioso, mágico, intuitivo e que se manifesta somente em alguns indivíduos 'especiais'. É necessário todo um repertório para dar suporte ao seu surgimento e procedimentos que auxiliem como ferramentas de trabalho. Algumas técnicas auxiliam neste processo por se tratar de uma atividade criativa e existem exercícios específicos que podem ajudar no desenvolvimento da criatividade.

O método de maneira geral segue passos preestabelecidos adquiridos com a formação acadêmica. Mas, ainda assim estes passos podem e acabam se modificando de acordo com quem os usa. Alguns acrescentam etapas, outros excluem algumas fases do processo, tudo isso para se adequar ao estilo de quem projeta e principalmente as necessidades daquele projeto em questão.

Já a linguagem dentro do processo projetual está dividida em dois níveis: o gráfico que são os desenhos propriamente e o estético que revela o caráter da edificação. Este último é responsável por comunicar a mensagem que o arquiteto quer passar com aquela obra. É através da linguagem arquitetônica que uma geração ou uma civilização transmite suas características sociais e culturais. Através da história da arquitetura se percebe as mudanças na linguagem estética das edificações ao longo dos períodos de acordo com o pensamento sociocultural da época.

Com tudo isso, percebe-se que idéia, método e linguagem têm aspectos bem objetivos, mas, todos eles têm elementos subjetivos podendo variar de arquiteto para arquiteto, o que faz com que tenhamos para um mesmo objeto de projeto soluções variadas, pois cada um usará de pequenos detalhes na tomada de decisão que fará com que um projeto seja diferente do outro.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

GASPERINI, Gian Carlo. *Contexto e Tecnologia: O Projeto como Pesquisa Contemporânea em Arquitetura*. São Paulo: FAUUSP, 1988.

MAHFUZ, Edson da Cunha. *Ensaio sobre a razão compositiva: uma investigação sobre a natureza das relações entre as partes e o todo na composição arquitetônica*. Belo Horizonte: AP Cultural, 1995.

NIEMEYER, Oscar. *Programa Masterpieces*. Austrália: TV SBS, 26 de janeiro de 2002. Documentário de TV.

RASMUSSEN, Steen Eiler. *Arquitetura vivenciada*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SILVA, E; COMAS, Carlos Eduardo (Org.) *Projeto Arquitetônico: Disciplina em crise, Disciplina em renovação*. São Paulo: Projeto, 1986.

SNYDER, James C.; CATANESE, Anthony. *Introdução à Arquitetura*. Rio de Janeiro: Editora Campos, 1984.