

# O croqui e a imaginação criadora no projeto de Design

Alexandre Vergínio Assunção\*

**Resumo:** A prática do Croqui – com o incremento da Imaginação Criadora – aparentemente carrega em si a possibilidade de superação de estereótipos, em direção à satisfação de novas descobertas. Estas são alimentadas pelas intervenções da “mão obreira”, que o designer pode provocar nas representações gráficas de um modo particularmente inovador, re-significando o objeto projetual em pauta. Neste artigo, estou propondo uma reflexão sobre um dos modos que o estudante de Design tem na sua formação acadêmica e posterior vida profissional para abordar os problemas de projeto que lhe são submetidos: o Croqui. Este será analisado como uma representação gráfica manual de ideias nascentes, conjuntamente ao que lhe dá origem e sentido – a Imaginação Criadora.

**Palavras-chave:** Croqui; Imaginação Criadora; Projeto de Design; Formação em Design

**Abstract:** The sketches practice - with the use of the Creative Imagination - apparently brings with itself the possibility of overcoming of stereotypes, towards to the satisfaction of new discoveries. These have been nurtured by the interventions, of the “hand worker”, that the designer can provoke in the graphical representations of a particularly innovative way and can recreate the object of the project. On this article, I am considering a reflection about one of the ways that the Design student has to approach the project problems that are submitted to it: the Sketches in its academic training and later professional life. This will be analyzed as a graphical manual representation of rising ideas, with what gives it origin and meaning – the Creative Imagination.

**Key-words:** Sketches; Creative imagination; Project of Design; Design Training.

---

\* Arquiteto e professor de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense

## Introdução

O designer nunca se pareceu com “O Pensador” de Rodin, que se senta solitário em meditação, mas, ao contrário, tem sempre externalizado seus pensamentos não apenas como produto final na forma de um design, mas como parte integral do processo em si mesmo na forma de desenhos e esboços.

Bryan Lawson, *How designers Think*, 1980.

Sou arquiteto e professor de Design do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IF Sul). As ideias que exponho neste texto estão baseadas em estudos realizados pelo Grupo de Estudos e Pesquisa sobre o Imaginário, Educação e Memória (GEPiEM), do Programa de Pós-graduação em Educação, na Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Pelotas, onde, atualmente, realizo um doutorado em Educação. No grupo, estudamos os sentidos das configurações simbólicas que fomentam as maneiras de pensar e agir do ser humano, através do imaginário.

Neste artigo, estou propondo uma reflexão sobre um dos modos que o estudante de Design tem na sua formação acadêmica e na futura vida profissional para abordar os problemas de projeto que lhe são submetidos: o Croqui. Este será analisado como uma representação gráfica manual de ideias nascentes, conjuntamente ao que lhe dá origem e sentido – a Imaginação Criadora (BACHELARD, 1997).

Segundo Gaston Bachelard, a Imaginação Criadora “não é como sugere a etimologia, a faculdade de formar imagens da realidade; é a faculdade de formar imagens que ultrapassam a realidade, que ‘cantam’ a realidade” (op. cit., p. 18), prestando-lhe uma outra configuração. No caso do Croqui, podemos considerar a Imaginação Criadora como uma ação imaginante que, ao abastecer o registro gráfico, constrói suas propostas em torno dos movimentos da mão-cérebro – a “mão obreira” (BACHELARD, 2001) –, substituindo o ser pelo *devenir* das coisas, inscrevendo seus traços em uma mobilidade direcionada para o futuro, como uma ação projetual de previsão ou de transformação. Nessa ação, o projetista/designer exerce uma faculdade que lhe é própria: dar sentido aos seus projetos, às suas criações.

Antes de entrar mais a fundo nesse assunto, é importante esclarecer o que entendo pelo ofício chamado *Design*, lugar onde está ancorado esse tema.

O vocábulo *design* tem múltiplos significados hoje em dia, mas o sentido que quero lhe dar, neste trabalho, é o de uma forma a ser projetada, com todas as implicações daí motivadas (funcionais, estéticas, simbólicas, culturais, técnicas, e econômicas). Mas, por que penso assim?

Examinando o vocábulo *design*, com a ajuda de Gomes (2001), percebo que ele vem do inglês, tem utilização universal, significando “atividade criadora” (op. cit., p.11). Em espanhol, é *diseño* e, em italiano, *disegno*. Tanto a palavra *design* quanto seus equivalentes têm a mesma origem etimológica, que é o verbo latino *designare*, que se traduz por “designar”, “indicar” e, no sentido figurado, “ordenar”. *Designio* é intento; plano; intenção; propósito, ou seja, projeto.

Segundo o projeto de Lei nº 2.621 de 2003, que propõe a regulamentação da profissão de designer no Brasil,

“o Design é uma atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projetos de objetos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas”.

A ICSID – *International Council of Societies of Industrial Design* – diz que o

“Design é uma atividade criativa cujo propósito é estabelecer as qualidades multi-facetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas de ciclos de vida. Assim, design é o fator central da humanização inovadora das tecnologias e o fator crucial das trocas econômicas e culturais. (...) Design trata de produtos, serviços e sistemas concebidos através de ferramentas, organizações e da lógica introduzidas pela industrialização – não somente quando são produzidos em série” (ICSID, 2009).

Ou, como diz Pipes (2010), o Design é

“um processo de busca em um espaço de soluções alternativas, procurando uma ou mais que satisfaçam certos critérios de projeto” (p.18). Assim, tanto pela raiz de seu vocábulo, quanto pelas definições descritas acima, fica claro que projetar é uma função inerente ao designer. Nessa situação, o que vem a ser um “projeto”?

Segundo Silva (1998), de certa maneira, o projeto pode ser considerado como um “modelo de um objeto inexistente” (p. 37), mas que pode adquirir existência. Enquanto inexistência, o objeto não passa de uma possibilidade, entre inúmeras, às quais devem corresponder também inúmeros “modelos” diferentes. O desenho, os detalhes técnicos e os memoriais não constituem o projeto, sendo instrumentos de representação do mesmo. O projeto constitui construção imaginária, estrutura que só existe anteriormente no pensamento do designer. É um exercício de imaginação que envolve mais do que a razão. Envolve, ainda, mente, corpo, emoção e intuição no momento mesmo da concepção.

Então, o projeto pode ser considerado como a “representação possível” (op. cit., p. 36) de um ente ainda imaginário que, quando materializado, e se o for, poderá ser ou não uma forma apropriada de correção para o problema constatado. A materialização de um projeto de Design quase sempre começa por um rascunho, um Croqui. Nesse momento, o designer explora possibilidades. E é sobre essas possibilidades, geradas pela Imaginação Criadora, através de Croquis, que vou começar a tratar agora.

## O croqui no projeto de design

O **Croqui**, do francês *croquis*, costuma se caracterizar como um desenho à mão, ligeiro e espontâneo, geralmente não instrumental, executado com o objetivo de expressar, possibilitar ou problematizar graficamente as primeiras noções de um projeto, bastante caracterizado pela Imaginação Criadora,

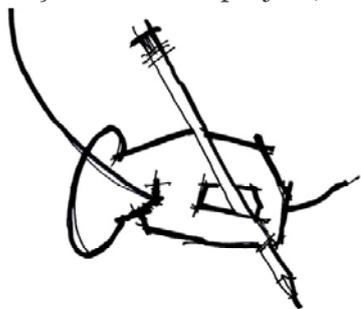


Figura 1 – O Croqui  
FONTE: ASSUNÇÃO, 2010

manifestadas no gesto de seu autor. Pipes (op. cit.), designa essa etapa como sendo de esboços de conceito, esboços temático, esboços de apresentação, ou uma nomenclatura que considerei muito instigante: “dicas visuais” (p. 111) – O dito “um bom Croqui vale mais do que um longo discurso”; reveste-se, aqui, de todo o seu significado, pois considero o Croqui uma potente “ferramenta” no processo projetual do Design. Mas, por que penso assim?

Apesar da evolução tecnológica e dos meios disponíveis pela computação gráfica, considero o exercício do Croqui como algo ainda imprescindível na formação do designer, pois esse tipo de desenho desenvolve o raciocínio, a imaginação, o senso geométrico, o espírito estético, a coordenação motora, a iniciativa e a organização. Além disso, acredito que o Croqui possua três funções fundamentais para discutir graficamente as primeiras noções de um projeto: a concretização, a comunicação e a agilização das mesmas.

A primeira função de um Croqui é a de possibilitar ao projetista a concretização das suas ideias, à medida que lhe venham à mente: um movimento gerador que, como vimos, é fomentado pela Imaginação Criadora. A outra função muito importante é a de possibilitar a comunicação, para si próprio e/ou para os outros, da evolução do processo criativo.

Nessa interação com o desenho, o futuro projetista usa-o tanto para criar “novas” soluções quanto para modificar propostas já projetadas. Um Croqui dá, à pessoa que o observa, uma visão global evocadora de sensações, aceitações e, muitas vezes, até de rejeições, que são difíceis de transmitir pela palavra. As noções ali materializadas serão preliminarmente objetos de trocas e de discussões que poderão enriquecer as imagens apresentadas.

Por último, o Croqui tem a função de possibilitar a agilização do trabalho de registro e comunicação das imagens de um projeto. Por essa emergência, posso dizer que o Croqui é um *modus operandi* que faz fluir a combinação inesperada entre circunstâncias previstas e imprevistas e que exigem ação imediata. A agilidade e a praticidade de se trabalhar são as verdadeiras razões de ser desse tipo de desenho. Em qualquer lugar, com uma folha de papel e qualquer objeto que risque (lápiz, caneta esferográfica, caneta hidrocor, etc) é possível fazer um esboço rápido: evocando, registrando, comparando, reinterpretando ou mesmo “deformando as imagens mentais”, como anuncia Gaston Bachelard (1990, p.1). Por isso, atrevo-me a dizer aqui que o Croqui é uma das formas mais rápidas,

democráticas e, às vezes, divertidas de representar e expressar as intenções de um projeto.

O estágio conceitual no ciclo de Design é quando o designer pode mais se divertir, esboçando as ideias mais loucas antes de ter de pensar em praticidades. A ferramenta escolhida será o lápis ou a esferográfica, sobre qualquer coisa que esteja à mão: o verso de um envelope, ou mesmo – para os mais metódicos – um caderno dedicado aos esboços. Entretanto, o designer raramente tem uma mão completamente livre como o artista, pois sempre há de considerar as necessidades do cliente [e as necessidades técnicas de um produto, diria eu] (PIPES, op. cit., p.110).

Assim, para o designer, os desenhos devem possibilitar a incorporação e transmissão de informações sobre formas e detalhes dos produtos a serem concebidos. Mas quais as funções da Imaginação Criadora no processo de concepção projetual? Como “nascem” essas possibilidades no papel? Essas são indagações complexas e portando difíceis de responder. Contudo, a partir de agora, com a ajuda de pensadores da imaginação e do desenho, tentarei respondê-las.

## O croqui e a imaginação criadora

“No reino do pensamento, a imprudência é um método”. Seguindo esse pensamento de Bachelard (1991, p. 9), e apoiado nas noções dos autores anteriormente citados, posso considerar que, no enfrentamento da “folha em branco”, através de um **Croqui**, entram em participação as duas funções do psiquismo humano: “a função do real e a função do irreal” (BACHELARD, 2001, p.3). Dois mundos que, na **Imaginação Criadora**, correspondem-se contraditoriamente.

De um lado, uma necessária organização de valores objetivos, valores ensinados, valores intelectuais, de uma realidade pragmática; do outro, a antítese perfeita: imagens repentinas e novas, oriundas de uma sobre-realidade, em que a função do irreal é a de dinamizar o espírito, de despertar fontes, de provocar o mundo com imprudências, de inventar novos mundos.

Ao mostrar o caráter fundamental da Imaginação Criadora, Bachelard (op. cit.) diz que ela exerce também “a função do irreal que é psiquicamente tão útil como a função do real” (p.3). Diz ainda que, quando o real se faz presente, muitas vezes acredita-se que sua função pode descartar a função do irreal, esquecendo-se das pulsões do inconsciente, as forças escondidas que se extravasam sem cessar na vida consciente. Estas é que permitem a ação da imaginação imaginante, ou seja, do devaneio da vontade humana, aquilo que possibilita a criação de imagens novas, com valores e sentidos estéticos novos.

Bachelard (1997) ainda informa que essas forças imaginantes da nossa mente desenvolvem-se em duas linhas diferentes: “uma imaginação que dá vida à causa formal e outra à causa material” (p. 1). Para este, a imaginação formal, que nutre a formalização e a tradição intelectualista, intencionalmente sutaliza a matéria ao torná-la apenas objeto de visão e abstração. Bachelard (2001) faz uma contundente crítica a Freud

e Sartre por considerá-los representantes do “vício de ocularidade”, característico da imaginação formal e presente na filosofia ocidental, em que o pensar é quase sempre entendido como uma extensão da ótica, a visão exercendo forte hegemonia sobre os demais sentidos.

Diz, inclusive, que isso transparece no vocabulário da filosofia e da ciência, na forma de palavras como: “ideia”, “evidência”, “perspectiva”, “ponto-de-vista”, “visão-de-mundo”, “enfoque”, por exemplo. Considera, também, que a imaginação formal é uma imaginação que copia as coisas do mundo, sendo portanto subalterna a elas. Já a Imaginação Material, para esse pensador, recupera o mundo como provocação concreta e como resistência, a solicitar a intervenção ativa do ser humano criador.

Em resumo, Bachelard (2001) diz que é pela mão trabalhadora, pela vontade de trabalho, e não só pelo intelecto, que o homem imagina, cria, transforma e dá sentido às suas obras. Passo, agora, a fazer uma aproximação dessas noções bachelardianas – sobre o trabalho do homem com a natureza – com os estudos de Gilbert Durand e de Fayga Ostrower, apoiando as minhas especulações sobre a imaginação e o desenho no ensino e na formação do designer.

De acordo com os estudos antropológicos de Durand (2001), creio que, nesse processo de busca de solução, que é o que se pretende com um projeto de Design, nessa “batalha” entre o lápis e o papel, influenciam-se mutuamente os condicionamentos, as intimações objetivas do meio cultural e a subjetividade do indivíduo. Nessa dialética da imaginação, não há uma síntese pacificada, mas sim uma tensão dinâmica, um caos inicial entre seus elementos contraditórios: mente e corpo, indivíduo e sociedade, norma e intuição, moderação e ímpeto.

O primeiro traço é um gesto que ficou gravado e que já carrega consigo a possibilidade de estruturação. “O esboço do conceito é o designer pensando em voz alta”, afirma Pipes (op. cit., p.113). O mesmo tem a intenção, ainda pouco clara, de resolver criativamente o problema proposto. Essa “confusão” é que dá margem a outras imagens.

Esboços atuam como uma espécie de memória adicional externa para congelar e armazenar ideias espaciais que podem, então, ser avaliadas e manipuladas para produzir novas ideias. O designer está lutando com possibilidades futuras, tentando dar forma à incerteza (PIPES, op. cit., p.113).

Do caos, podem nascer outros arranjos. Das contradições e das ambiguidades, podem surgir novos sentidos. A Imaginação Criadora, presente na mente e nos primeiros traços, comporta simultaneamente o caos e a tentativa de arranjo, o inusitado e o habitual, a indeterminação e alguma convicção. Mas, para que a criação ocorra, é necessário antes imaginar. O lugar de criação das imagens é o imaginário: uma “bacia semântica” onde estão sentimentos, lembranças, experiências, visões do real e do irreal (DURAND, 2001).

Em cada gesto gráfico, sedimentam-se possibilidades imaginárias que, ao se discriminarem, concretizam-se. As irrealidades (ou possibilidades) se tornam reais. Fayga Ostrower (1987), em um sentido próximo ao de Bachelard e de Durand, diz que, “no formar (de um desenho), todo

constuir é um destruir” (p.26). Conforme essa pensadora, nesse momento, muitas outras hipóteses, até então consideradas, são descartadas. Tudo o que num dado momento se ordena afasta momentaneamente outros elementos, até então considerados.

O primeiro traço já faz parte de um processo em que o ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, de uma tensa oposição que cria. De acordo com Ostrower, a cada etapa, o delimitar participa do ampliar. Ou seja, das definições que ocorreram – que carregam consigo memórias, sentimentos, regras e métodos – nascem as possibilidades de diversificação. Cada traço definido é um ponto de partida, num processo de transformação, que está sempre recriando o impulso que o criou.

Para Michel Maffesoli (2004), o ato criador (aqui representado pelo enfrentamento da folha em branco) não deixa de ser angustiante, algo meio trágico (p. 74). É assim, no desenvolvimento do croqui, que a mente inquieta multiplica a concepção, até sair da constância e a normalidade para materializar e dar sentido às imagens mais ou menos hipotéticas sugeridas pela Imaginação Criadora.

## **O croqui e a “mão obreira”**

Bachelard (2001) diz que é pela mão trabalhadora, pela vontade de trabalho, e não só pelo intelecto, que o homem imagina, cria, transforma e dá sentido as suas obras. No momento do embate entre o grafite e o papel, o **Croqui** é executado pela “**Mão Obreira**” (BACHELARD, 1991, p. 52). Uma mão-cérebro que, contrária a um intelectualismo puro, não escamoteia a materialidade das coisas e das próprias imagens. Ou seja, não deixa o homem como um mero espectador do mundo, exposto à contemplação ociosa e passiva das coisas.

No Croqui, a Imaginação Criadora é uma “imaginação material” (BACHELARD, 2001, p 1), pois usufrui da folha de papel como provocação direta, concreta e como resistência, a solicitar a intervenção ativa e modificadora da Mão Obreira do designer. No desenho, essa manualidade carrega consigo as funções psíquicas mais consideradas por Bachelard: a imaginação e a vontade. Para Bachelard (op. cit., p.3), o mundo não é entendido somente como um espetáculo para a visão, mas sim como resistência à mão que tem vontades: vontade de criar, vontade de trabalho.

O técnico-artista, que é o designer, cria a partir de seus próprios devaneios, por sua própria vontade. Mas cria desenhando, aportando as profundezas do eu (a vontade) e das intimações sócio-culturais (as influências). A imaginação que lhe clareia o querer se une a uma vontade de imaginar e de viver o que imagina. Ela é o oposto do que prega a tradição intelectualista que concebe as imagens como simples simulacros, sem vida e sem essencialidades próprias, e cujo significado deve sempre ser traduzido em um conceito.



Figura 3 – Mão-cérebro/Mão obreira  
FONTE: ASSUNÇÃO, 2010

Segundo Bachelard (2001), “a duração do gesto do trabalhador é a mais plena das durações, aquela em que o impulso visa mais exatamente e mais concretamente o seu alvo” (p. 19). Em um Croqui, o projeto acompanhado por uma jovem energia se fixa direto na folha de papel, agarra-se a ela, prende-se nela. Essa emergência do gesto traz consigo um grande poder de integração entre a mão e o objeto resistente, neste caso, a folha em branco. É uma “fenomenotécnica” (BACHELARD, 2008, p. 17), em que o papel que provoca a mão possibilita invenção ou construção de fenômenos e sentidos novos.

Bachelard (1991) diz que “na consciência da mão no trabalho [...] não é somente o olho que segue os traços da imagem, pois à imagem visual é associada uma imagem

manual e é essa que verdadeiramente desperta em nós o ser ativo” (p.53). Um ser ativo e feliz por unir trabalho e liberdade. A folha de papel que ele procura dominar não é vista como hostil e causadora de penas e fadigas. É, ao contrário, provocadora de oportunidades de realização pessoal, de expansão do universo interior, de demonstração de força de vontade e de incentivo à Imaginação Criadora. A mão feliz é uma mão que sonha:

Lápis nos dedos, sobre a página em branco [...] o que faz o desenhista? Aproxima duas matérias; empurra suavemente o lápis preto em direção ao papel. Nada mais. A coesão do grafite é então solicitada à adesão pelo papel imaculado. O papel é despertado de seu sono de candura, despertado de seu pesadelo branco. A que distância começa o mútuo apelo, o íntimo apelo do preto e do branco? A partir de que limite a adesão extrovertida ultrapassa a coesão introvertida? Em que momento a vaga de átomos de carbono – negro pólen – deixa a mina para invadir os poros do papel? Em sua linguagem rápida a física responde: a um décimo milionésimo de milímetro. Os átomos são ainda mil vezes menores. Eis o lápis e o papel. Eis onde a falange sonhadora torna ativa a aproximação de duas matérias; eis onde as matérias empenhadas no desenho concluem e fixam a ação da Mão Obreira. (BACHELARD, 1991, p. 52)

Assim, com técnica, delicadeza ou vigor, a mão que desenha desperta as forças prodigiosas da matéria. Todas as imagens, das mais atraentes às mais repulsivas, das mais obscuras às mais evidentes, vivem na mão que desenha, síntese da imaginação, da força e da destreza do projetista/designer. As imagens produzidas pela Imaginação Criadora constituem centros de significações e de afetos. São, conforme Bachelard (1991), “elementos de uma confissão da dinâmica humana, elementos de uma nova quiromancia, aquela que, ao desvelar forças (e destrezas), revela-se criadora de um destino” (p. 54).

## O ensino do croqui

O croqui (desenho) pode ser ensinado? Ou seria uma habilidade natural? Penso que as duas questões são complementares. O ser humano sempre imaginou, sempre simbolizou e criou técnicas de representação para o que via ou imaginava (CASSIRER, 1994). Técnicas que foram sendo aperfeiçoadas e ensinadas. Leonardo da Vinci, por exemplo, enxergava a pintura e o desenho como uma ciência do conhecimento e como método de investigação. Desenhar, para ele, era uma forma tangível da ideia, um ato inventivo capaz de produzir uma obra de arte.

Segundo Pipes (op. cit.), “o desenho é uma linguagem que foi codificada e formalizada ao longo dos anos” (p.36). Forma e harmonia são resultados de ações intuitivas, mas também de métodos sistemáticos de desenhar. Os gregos, com Euclides, criaram a geometria. Os renascentistas Paolo Uccello e Filippo Brunelleschi inventaram a perspectiva. Na era Napoleônica, Gaspard Monge revolucionou o pensamento do desenho com suas teorias da Geometria Descritiva. Estes são alguns exemplos de codificações (“truques ensináveis”) que o *animal rationale e symbolicum* inventou, ao longo dos anos, para facilitar o entendimento de seus projetos ou de seus devaneios.

Existe uma citação atribuída a John Lennon que diz que “todos são capazes de desenhar até que alguém diga que não”. Tenho a impressão de que, nos tempos atuais, esse “alguém” é, principalmente e paradoxalmente, a escola. Segundo Moreira (1984), “toda criança desenha” (p. 15). Entre “o desenho certeza e a certeza de não saber desenhar está o processo de escolarização” (p. 56). Uniformidade e estereotipia: coelhinhos, casinhas, passarinhos que devem ser copiados ou pintados. Esses são sintomas de submissões aos desenhos dos professores, cópias que não contribuem para o desenvolvimento das crianças. Os desenhos “guiados” pelos adultos, sem a expressão própria da criança, perdem o seu significado e viram mera transmissão de “verdades dos outros”. Julgamento e comparação: “isso não se desenha assim” ou “olha como o desenho do Pedrinho tá mais bonito do que o seu!”. São situações pedagógicas que acabam fazendo a criança desistir de desenhar. “Julgar que o desenho de uma criança possa ser melhor do que o de outra é tão inconsequente quanto julgar a qualidade da alegria ou da felicidade de duas crianças que brincam” (MOREIRA, op. cit., p. 87). E ainda: “não se trata de fazer com que os adultos deixem de lado sua experiência e o seu conhecimento, mas que os usem para compreender o estágio em que a criança se encontra e poder ajudá-la no seu crescimento” (p. 88).

Constato, após alguns anos de magistério, que muitos dos alunos dos cursos atuais de Design são indivíduos que, num tempo e num espaço passado, “perderam” o encanto com seus desenhos. Hoje, indagam-se onde e quando os perderam. Sair à procura já é um primeiro passo para romper a cadeia da alienação: dominados, dominam, não criam e não levam à criação. Recuperar o próprio desenho, o croqui mais autêntico, é restabelecer o compromisso que esta palavra tem originalmente com a palavra “desígnio”: uma maneira de recuperarmos, bachelardianamente falando, a capacidade de influir no nosso viver, valorizando a imaginação e legitimando o devaneio libertador, concedendo-nos o humano direito de sonhar e de criar.

## Considerações finais

Voltando para a prática do Croqui, apontei neste texto que, particularmente, no processo projetual do Design, o Croqui se constitui em um meio mais ou menos sistemático de comunicação de imagens, ideias ou sentimentos através de símbolos gráficos. Disse, também, que o Croqui é formado pelo registro imediato de imagens mentais. E que o mesmo se configura em um desenho ágil e espontâneo, executado pela “mão obreira”, mão que promove esse registro, criando possibilidades de controle e escolha de alternativas. Além disso, mostrei que essas alternativas são geradas pela Imaginação Criadora, uma capacidade que temos de conceber imagens novas e outras concepções projetuais. Expus, ainda, a ideia de que a Imaginação Criadora, como forma de conhecimento, desafia a racionalidade técnica e sua primazia para a solução dos problemas de projeto, pois resiste a uma construção lógica e a uma linearidade das relações de causa e efeito que caracterizam o pensamento clássico, abrindo o leque de possibilidades criativas e ampliando o espaço das decisões do projetista.

Em resumo, expus que a prática do Croqui – com o incremento da Imaginação Criadora – aparentemente carrega em si a possibilidade de superação de estereótipos, em direção à satisfação de novas descobertas. Estas são alimentadas pelas intervenções que o designer pode provocar nas representações gráficas de um modo particularmente inovador, re-significando o objeto projetual em pauta. As (re) criações são possibilitadas também por uma outra “lógica”. Uma lógica que restabelece o equilíbrio entre a razão e a sensibilidade humana, constituindo o que Michel Maffesoli (1998) chama de “Razão Sensível”, uma sinergia entre a razão e os sentidos; entre a razão e a emoção, entre a razão e a paixão.

Então, um Croqui que, sem deixar delado o rigor científico, procura restabelecer a tensão antagonista entre a razão (a ciência, a norma) e a Imaginação Criadora (o devaneio, o “além” da norma), garantindo, com isso, uma relação equilibrada e dinâmica entre elas. Essa tensão é o motor de um terceiro termo: a criação de sentido para as ideias nascentes.

## Referências bibliográficas

- BACHELARD, Gaston. O ar e os sonhos. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BACHELARD, Gaston. O direito de sonhar. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1991.
- BACHELARD, Gaston. A água e os sonhos. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BACHELARD, Gaston. A terra e os devaneios da vontade: ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BACHELARD, Gaston. Estudos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2008.
- CASSIRER, Ernst. Ensaio sobre o homem: introdução a uma filosofia da cultura humana. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- DURAND, Gaston. A Imaginação simbólica. Lisboa: Edições 70, 1993.
- DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arqueologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- DURAND, Gilbert. O Imaginário. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.
- GOMES, L.V.N. Criatividade: projeto, desenho, produto. Santa Maria, RS: sCHDs, 2001.
- ICSID. Disponível em: <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm>. Acesso em: 15 set. 2009.
- MAFFESOLI, Michel. Elogio da razão sensível. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- MAFFESOLI, Michel. A parte do diabo. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- MOREIRA, Ana Angélica Albano. O espaço do desenho: a educação do educador. São Paulo: Loyola, 1984.
- PIPES, Alan. Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração. São Paulo: Blucher, 2010.
- PROJETO DE LEI Nº 2.621 DE 2003. Disponível em: <<http://www.designbrasil.org.br/portal/regulamentacao/projetodelei.jhtml>> Acesso em: 08 set. 2009.
- OSTROWER, Fayga. Criatividade e os processos de criação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- SCHULMANN, Denis. O desenho industrial. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- SILVA, Elvan. Uma introdução ao projeto arquitetônico. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 1998.