

# Dibujo expresional y creatividad: el pensamiento visual en beneficio del proyecto

*Expressional drawing and creativity: visual thought in benefit of the project*

*Desenho-expressional e criatividade: o pensamento visual em benefício do projeto*

Jocelaine Moretto. diseñadora, M.Sc. (c) Design.


joice@doisdi.com

 <https://orcid.org/0000-0003-4813-0501>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Bauru-SP, Brasil.

Milton Koji Nakata. Ph.D. en Comunicação e Poéticas Visuais

studio@miltonnakata.com.br

 <https://orcid.org/0000-0001-5254-1958>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Bauru-SP, Brasil.

Recibido: Agosto 27 de 2018

Aceptado: Noviembre 10 de 2018

Publicado: Diciembre de 2018

## RESUMEN

El presente trabajo tiene el objetivo de presentar por medio de investigación bibliográfica el dibujo, específicamente aquel realizado manualmente de modo rápido, buscando aclarar sus características y contribuciones a la creatividad. El término Dibujo-Expresional se adopta para describir las rápidas representaciones gráficas manuales, en sustitución de los términos *sketch*, bosquejo, croquis y rafe (*rough*). El texto también presenta informaciones de una investigación experimental, que pretende contribuir con la cultura de la práctica del dibujo como herramienta auxiliar en la generación de ideas, durante un proceso de resolución de problemas, con el objetivo de beneficiar áreas como la Arquitectura y el Diseño.

**Palabras clave:** diseño; proyecto; dibujo-expresional; creatividad.

## ABSTRACT

*The present work has the objective of presenting, through bibliographic research, the drawing, specifically the one done manually in a fast way, seeking to clarify its characteristics and contributions to creativity. The term Expressional Drawing is used to describe fast manual graphical representations, replacing the terms sketch, sketch, sketch and rap (rough). The text also presents information from an experimental research, which aims to contribute to the culture of drawing practice as an auxiliary tool in the generation of ideas, during a process of problem solving, with the aim of benefiting areas such as Architecture and Design.*

**Keywords:** design; project; drawing-expression; creativity.

## RESUMO

*O presente trabalho tem o objetivo de apresentar por meio de pesquisa bibliográfica o desenho, especificamente aquele realizado manualmente de modo rápido, buscando esclarecer suas características e contribuições para a criatividade. O termo Desenho-Expressional é adotado para descrever as rápidas representações gráficas manuais, em substituição dos termos sketch, esboço, croqui e rafe (rough). O texto também apresenta informações de uma pesquisa experimental que visa contribuir com a cultura da prática do desenho como ferramenta auxiliar na geração de ideias durante um processo de resolução de problemas, com o intuito de beneficiar áreas como a Arquitetura e o Design.*

**Palavras-Chave:** design; projeto; desenho-expressional; criatividade.

Como citar (APA)

Moretto, J., & Nakata, M. (2018). Dibujo expresional y creatividad: el pensamiento visual en beneficio del proyecto. *Procesos Urbanos* 5:106-112. DOI: <https://doi.org/10.21892/2422085X.415>



©2018 Los Autor(es). Publicado por [CECAR](#)

Revista Procesos Urbanos está distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0](#) Internacional.

## INTRODUÇÃO

Os profissionais da Arquitetura, Design, Moda e outras áreas que trabalham com representações gráficas diversas em seu cotidiano, encontram no desenho um ferramental apropriado. Aqueles que trabalham com projetos, estão acostumados com as etapas de pesquisa, geração de alternativas, prototipagem, implementação e *feedback*, sendo que em cada uma delas existe seu modo de trabalho.

As etapas denominadas criativas, destinadas à elaboração de possíveis soluções para um problema, irão refletir no resultado final e o modo como são conduzidas podem ser prejudiciais ao projeto. O desenho serve como meio de auxiliar o processo criativo, mas pode ser empregado em qualquer etapa de um projeto. Silva & Nakata (2012) declaram que "para os designers, constitui-se em uma ferramenta essencial, e talvez até vital, para transmitir conceitos e ideias sobre os produtos criados, quer sejam bidimensionais ou tridimensionais" (p.9-10).

No entanto, principalmente nos dias atuais com a tecnologia sendo usada de modo irregular, o desprezo e o distanciamento pela atividade do desenho influencia negativamente o trabalho de diversos profissionais. A escassez de desenhos, durante o projeto, pode resultar em opções inadequadas e pouco inovadoras. Há autores que defendem que o uso do desenho pelos profissionais é reflexo de como ele conviveu com a prática durante sua vida, envolvendo inclusive a problemática de que o ensino do desenho é mal aproveitado nas escolas.

Para obter essa atuação criativa, o desenhador deverá ser sistematicamente treinado, tanto em disciplinas teóricas quanto práticas, para neutralizar os bloqueios contraídos socialmente e derrubar as barreiras adquiridas ao longo do ensino-fundamental. Tenho alertado que a criatividade, principalmente aquela expressa graficamente, tem sido negligenciada (Gomes, 2001, p.23).

## METODOLOGIA

O presente trabalho adotou a metodologia de seleção de publicações acessíveis e de relevância, que apresentam o desenho preliminar para projeto, em suas variadas nomenclaturas. Também foram selecionadas publicações sobre criatividade, relacionadas à atividade projetual. Desse modo, foi construída uma discussão sobre a importância do desenho preliminar para o projeto, avaliando sua contribuição ao estímulo criativo, na geração de alternativas para solução de problemas.

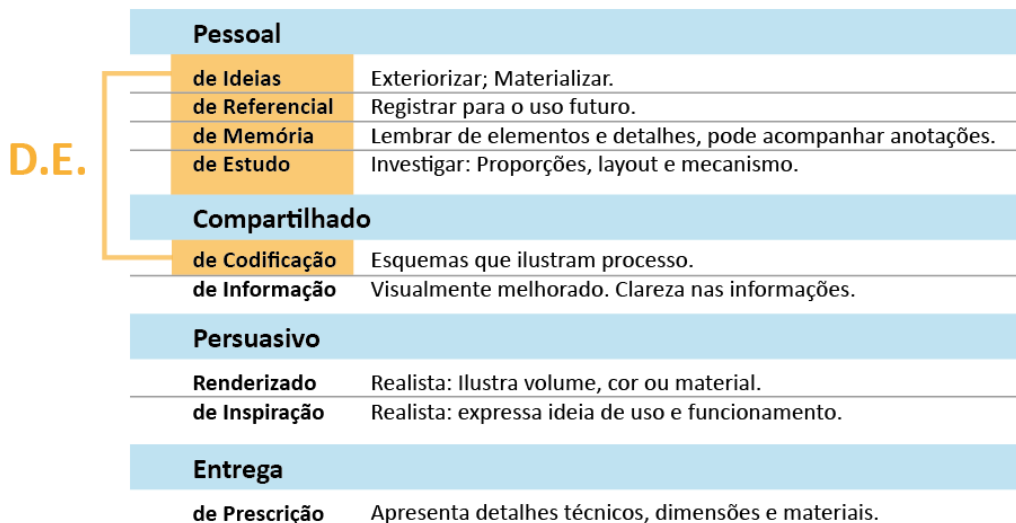
Também é relatada a execução de uma pesquisa que adotou métodos exploratórios para levantar informações sobre desenho preliminar, para design gráfico e coletar dados de profissionais da área sobre seu uso, que serviu para direcionar algumas ações de uma pesquisa de mestrado em andamento, de caráter experimental. O intuito é testar uma metodologia que visa contribuir com a cultura da prática do desenho como ferramenta auxiliar na geração de ideias durante um processo de resolução de problemas, beneficiando áreas como a Arquitetura e o Design.

Salienta-se ainda que, no presente trabalho, foi adotado o termo Desenho-Expressional para descrever as rápidas representações gráficas manuais, em substituição dos termos *sketch*, *esboço*, *croqui* e *rafe* (*rough*).

## DESENHOS PRELIMINARES COMO FERRAMENTA

Desenhar é algo próprio do ser humano e, ainda crianças, passamos pela fase dos rabiscos como meio de expressão e descoberta. O desenho, mesmo aquele pouco elaborado, é um meio de comunicação e registro com a mesma importância e significado que a escrita. (Silva & Nakata, 2012). Para Wong (1998), o processo de criação visual possui um propósito. O trabalho do desenho destina-se a constituir a melhor forma de expressão visual possível da essência de alguma coisa, seja mensagem ou produto. Segundo Silva (2014), o desenho não deve ser visto apenas como um registro passivo ou a capacidade de observar a realidade. Ele também é meio de invenção e interfere ativamente no processo de concepção e de comunicação das ideias.

## Tipos de Esboço (sketch)



**Figura 1.** Taxonomia do *sketch* proposta por Pei, Campbell & Evans (2011) e a relação com o Desenho-Expressional proposto por Medeiros (2004).  
Fonte: Do autor.

Vários estudos apresentam o desenho, suas características e nomenclaturas, e podemos compreender que ele é amplo e suas variações possuem aplicação específica. Encontram-se autores que abordam o desenho como um meio de interpretar a realidade pela linguagem visual, exteriorizar e analisar pensamentos para simplificar problemas, persuadir na apresentação de uma ideia, comunicar, instruir, entre outras possibilidades (Hallawell, 2006; Pipes, 2010; Gomes, 2001; Silva & Nakata, 2012).

Há uma proposta mais ampla de Pei, Campbell & Evans (2011) para uma taxonomia do desenho, que visa o esclarecimento dos tipos de representações utilizadas por profissionais. Inicialmente, os pesquisadores levantaram por meio de entrevistas com 17 designers, 14 engenheiros, 4 gerentes de projeto e 8 acadêmicos, de 23 escritórios e instituições acadêmicas do Reino Unido e de Singapura. Foram listados 35 tipos de representações visuais diferentes que eles conheciam e empregavam em seu trabalho. Esses autores estabeleceram quatro grupos: *sketches*, desenhos, modelos e protótipos, sendo que cada um possui subgrupos com diferentes empregos e características. A validação dessa taxonomia foi realizada por meio de entrevistas e ainda foi apresentada em conferência internacional. Os resultados desse trabalho, mostraram que não houveram problemas levantados pelos respondentes sobre a estrutura da taxonomia ou seus componentes. A respeito das representações gráficas rápidas e preliminares, foco do presente trabalho, os *sketches* foram divididos dessa maneira:

O termo *sketch* costuma ser amplamente utilizado para designar representações gráficas executadas rapidamente. Com uma ótica diferente, alguns autores ainda dividem o *sketch* em três grupos. O primeiro é o *thinking sketch*, um tipo de conversa entre grafismo e autor, que ocorre ao passar para o desenho para o papel enquanto o cérebro produz ideias primárias. O segundo grupo é o *talking sketch*, que comunica ideias dentro de um grupo de pessoas, criando um contexto compartilhado. Por último, o *storing sketch*, exterioriza graficamente as ideias que a memória não manterá na mente, aliviando-a (Senna, Fernandes & Silva, 2017).

Também, encontramos outras nomenclaturas como o esboço, croqui e rafe (*rough*). Silva & Nakata (2012) destacam uma preocupação com a utilização do termo *sketch* que pode ser confundido com a palavra em português "esquete", aparentemente um neologismo, que é usado no meio teatral representando uma atuação de curta duração.

Na classificação de Pei, Campbell & Evans (2011) podemos perceber que o *sketch* também mostra diferentes atribuições e estas podem ser confundidas, causando problemas de interpretação. Para Pipes (2010), o *sketch* preliminar pode ser denominado como esboço de conceito, mas Medeiros (2004) defende o uso do termo desenho-expressional (DE) para designar aquelas representações gráfico-visuais informais cuja função é refletir, registrar, assistir, desdobrar, ordenar, sintetizar com flexibilidade, rapidez e estabilidade, o pensamento fluído na etapa conceitual da projeção inovativa de produtos industriais. Dentro da taxonomia de Pei, Campbell & Evans (2011), o DE se enquadraria como Esboço Pessoal e Compartilhado de Codificação (fig. 1). O termo já é adotado por autores que estudam a aplicação do desenho nas etapas projetuais.

Direcionando nossa discussão para os desenhos rápidos, normalmente feitos à mão livre para discutir ideias ou simplesmente registrá-las graficamente, o termo adotado no presente trabalho será o Desenho-Expressional. Esse tipo de representação nem sempre retrata uma ideia em mente, pois

muitas vezes precede as próprias ideias. Quem o executa verifica uma situação a partir de suas propriedades funcionais e espaciais, sendo informado por seu grafismo (Kulpa, Carús & Hartmann, 2016).

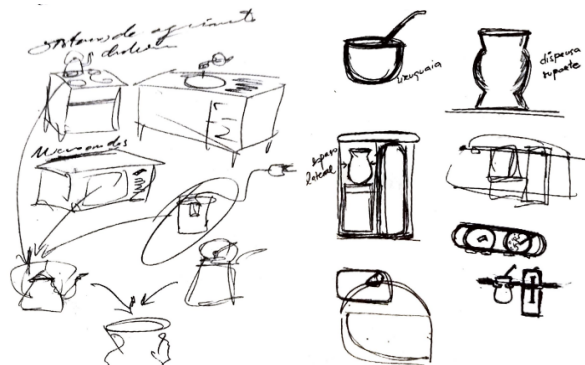


Figura 2. Exemplos de grafismos relacionados ao desenho-expressional. Fonte: adaptado de Medeiros (2004).

O conceito de DE se alinha ao que Silva & Nakata (2012) apresenta, ao dizer que o desenho rápido serve como ponto de partida, com traços simples e desenvolvido em poucos minutos com o intuito de expressar graficamente uma ideia ou conceito. Isso facilita a elaboração das ideias, e também permite sua modificação conforme for conveniente. Esses autores apontam que realizar concepções por meio do desenho se estabelece em duas etapas: 1. Coordenar mão, olho e cérebro —que exige prática e técnica; 2. Uso de Repertório —etapa onde se entende o problema; usa-se o cérebro para gerar soluções e desenvolve propostas. A denominação repertório diz respeito à biblioteca visual em nosso cérebro, que podemos acessar quando necessário.

Guerreiro (2014) e Jenny (2014) apontam para outra característica importante do desenho preliminar: a ambiguidade. Ela acontece no DE, momento em que são geradas várias ideias rapidamente, permitindo identificar a ideia grafada, mas deixa um espaço para outras interpretações. O benefício está no incitamento do pensamento criativo ao observar grafismos, seja forma, cor ou textura. Tudo isso se torna fonte de ideias, desde que seja permitido pelo pensamento associativo. No entanto, é necessário alertar que existem a boa e a má ambiguidade. A primeira, permite gerar mais ideias e serve como catalisador, permitindo acrescentar detalhes e complexidade às ideias já desenhadas. A má ambiguidade direciona à improdutividade, pois se o desenho é mal executado e foge da proposta, a ideia não se torna viável para o projeto e possivelmente será descartada em algum momento.

Entendendo que o desenho pode auxiliar no pensamento e na solução de problemas, poderíamos usá-lo para ampliar nossa capacidade criativa?

## CRIATIVIDADE E PENSAMENTO VISUAL

De acordo com Gomes (2001) a criatividade é um conjunto de fatores, um processo, assim como atitudes e comportamentos que estão presentes no desenvolvimento do pensamento produtivo. Criatividade apresenta-se por meio da ilusão (algo livremente fantasiável), da invenção (algo exclusivamente funcional) e da inovação (algo plenamente realizável). Para

Medeiros (2004), a criatividade pode ser classificada em tipos e níveis diferentes:

**Tipo Convergente:** produz novas informações do que se aprende ou se lembra, buscando os melhores resultados e soluções convencionais.

**Tipo Divergente:** produz novas informações do que se aprende ou se lembra, buscando maior número de resultados e soluções não convencionais.

**Nível Expressivo:** manifestação independente; o mais importante são a habilidade do sujeito e a originalidade do produto. Ex: fantasia e faz-de-conta.

**Nível Inventivo:** engenhosidade do sujeito, uso inusitado de ideias e conceitos inexistentes. Ex: inventos e descobertas.

**Nível Inovativo:** transformação do essencial de produtos ou ideias em finalidade e consequências previstas.

A atividade de criar, principalmente de modo inovador, é uma qualidade que muitos anseiam e respeitam. A criatividade é também muito necessária, principalmente em momentos de crise. Para projetos, a criatividade de nível inovativo parece se adequar melhor, pois não despreza detalhes práticos e depende de conhecimento, competência e circunstância, afastando-se da fantasia e da invenção. Para Pahl et al. (2005) e Medeiros (2004), a inovação varia em ineditismo do que é aplicado no trabalho até o uso e combinação de artifícios já conhecidos. Desse modo, esses autores indicam que existem três tipos de projeto:

**Projeto original:** elaboração de uma solução nova; pode ser radical.

**Projeto adaptativo:** ajuste de algo já conhecido para uma nova tarefa; pode envolver melhorias.

**Projeto rotineiro:** altera tamanho ou melhoria em algo já existente; muda componentes, materiais e forma para redução de custos, distribuição, estoque e descarte.

Quanto maior a necessidade de inovação, ou ainda, quanto mais inovador o projeto deve ser, a materialização da ideia depende ainda mais do desenho. E como podemos ser mais criativos, de modo produtivo para que isso nos auxilie na vida profissional? Alguns autores indicam que trabalhar o pensamento visual seja uma resposta bastante adequada. Roam (2012) propõe que pensar de forma visual, com a ajuda de desenhos, seja um modo apropriado para resolução de problemas. "O pensamento visual diz respeito a pensar com os olhos" (p.19). As ferramentas necessárias para isso seriam apenas os olhos, as mãos e os olhos da mente.

O pensamento visual não é um talento exclusivo para a seleção de indivíduos ou limitados apenas a pessoas com anos de dedicação ao assunto (...), o pensamento visual é uma capacidade inata. A prova está nos sistemas fisiológicos, neurológicos e biológicos com os quais nascemos e nas capacidades intelectuais, físicas e sociais dependentes da visão que começamos a desenvolver logo no início de nossa vida; ou seja, a impressionante capacidade de olhar, enxergar, imaginar e exteriorizar (Roam, 2012, p.28).

No Pensamento Visual, Olhar diz respeito a coletar e filtrar a informação visual, Enxergar (ou ver) significa perceber e

entender as informações, Imaginar é relativo a decidir e criar, enquanto Exteriorizar é mostrar resultado ou ação (Roam, 2012). Ver não é uma atividade estática, pois em nossas cabeças vários pontos de vista se encontram e se estimulam mutuamente, construindo imagens a partir de traços, indícios e fragmentos. No uso da imaginação, naturalmente, a maioria das pessoas a utiliza para reconhecer e completar informações imprecisas ou um simples fragmento em algo identificável. Imaginar é um processo individual e está vinculado ao nível de curiosidade, dependendo de mantermos nossa mente aberta ao olhar, pensar e ao lembrar-se de algo. Nosso pensamento visual é ativado ao nos depararmos com cor, textura e formas e o pensamento associativo permite que vejamos coisas novas e criamos um significado. E, assim que você pensa em uma imagem, surge naturalmente o anseio pela seguinte (Jenny, 2014).

Segundo Gomes (2001), é muito mais simples assimilar pelos sentidos do que criar, pois esse último costuma ser mais complicado devido à necessidade da interação entre cognição, retenção e avaliação. "É dessa interação que os diferentes aspectos do pensamento produtivo resultam" (p.3). Mesmo assim, podemos aproveitar nossa capacidade de obter ideias e colocá-las em serviço de nossas necessidades com a ajuda de alguns recursos, como o desenho.

Vimos que existem diversas formas de desenho e algumas são defendidas como mais adequadas para exercer o trabalho de estímulo criativo nas etapas de geração de alternativas para resolução de problemas. O DE tem se mostrado mais apropriado devido à sua rápida execução. No entanto, mesmo aparentando simplicidade em seu uso, existem alguns problemas na utilização do desenho, principalmente pelo fato dele ser encarado como atividade para especialistas.

Para o propósito de estimular a criatividade e exteriorizar pensamentos, não deve haver essa preocupação. Para Roberts, Headleand & Ritsos (2017) o uso de linhas rápidas e formas geométricas no papel para expressar o que se tem em mente costuma ser o suficiente. Esses desenhos não devem ser tratados como obras de arte ou imagens exatas. O que é preciso evitar é o senso crítico prejudicial que pode inibir a criação. Quando se desenhar rapidamente para exteriorizar pensamentos, a imagem costuma ser boa o suficiente, pois é adequada para o propósito de registrar a ideia.

Mesmo para aqueles cuja atividade do desenho é algo comum, pode acontecer entraves. Silva & Nakata (2012) alertam para o uso irregular de artifícios digitais para trabalhar os desenhos preliminares. Programas de computador que poderiam facilitar a execução de desenhos, podem ser uma armadilha quando se trata de gerar conceitos visuais. Geralmente, acontece o uso de grafismos e outros elementos prontos, característicos desses programas, que acabam conduzindo a um caminho de refinamento prejudicando o momento de gerar mais ideias. "No entanto, se as soluções visuais fossem criadas através de *sketches* subsidiadas por um *briefing* e a caracterização de problemas a ser atendidas, seguramente teríamos uma solução muito mais eficiente" (p.11).

Portanto, o pensamento visual apresentado por Roam (2012) e o conceito de DE de Medeiros (2004), não estão relacionados ao grau de perfeição das apresentações. O objetivo dessas práticas é atingir um grau de conforto ao pensarmos com os olhos, estimular a criatividade, gerando desenhos rápidos para exteriorizar novas ideias para resolução de problemas.

### ALGUNS DADOS SOBRE O USO DO DESENHO-EXPRESSIONAL

Buscando levantar informações relevantes sobre o uso do DE, no início do ano de 2018 foi realizada uma breve pesquisa online, de caráter exploratório, com profissionais que trabalham com desenvolvimento gráfico. O intuito principal foi de verificar se esses indivíduos usavam desenhos preliminares nas etapas criativas de seus projetos. Por meio de formulário online, foram coletados dados pessoais e profissionais, envolvendo informações sobre formação, atuação profissional e uso do desenho. O termo “desenho manual (esboço)”, foi utilizado nessa coleta de dados para representar o DE, pois houve preocupação em citar nomenclaturas que fossem compreensíveis e perguntas que fizessem sentido dentro da atuação profissional dos indivíduos participantes. As seguintes questões, com suas respectivas opções de respostas, foram aplicadas:

- 1) Qual o seu hábito de usar o desenho manual (esboço) no desenvolvimento de um projeto gráfico?
  - a) Nunca utilizo
  - b) Raramente utilizo
  - c) Às vezes utilizo
  - d) Quase sempre utilizo
  - e) Sempre utilizo
  
- 2) Quais os motivos de você usar desenhos (esboços) no decorrer do projeto?
  - a) Ajudar a ter mais ideias.
  - b) Exteriorizar e analisar pensamentos para simplificar problemas
  - c) Apresentar detalhes para produção, quando necessário
  - d) Persuadir para vender uma ideia
  - e) Não utilizo
  
- 3) Qual o motivo de não utilizar desenho (esboço) nos projetos?
  - a) Não gosto de desenhar
  - b) Não sei desenhar
  - c) Não vejo necessidade
  - d) Utilizo o desenho
  - e) Aproveitamento do tempo
  - f) Depende do projeto

Com 99 participações válidas, em sua maior parte era composto de pessoas com formação superior (cursando ou completa) e atuantes nas áreas do Design, da Comunicação, da Publicidade, do Marketing e da Fotografia. Os resultados apontaram que uma

porcentagem relevante (85%) utiliza com alguma frequência o esboço manual em seus projetos, sendo motivados pela necessidade de gerar mais ideias e exteriorizar pensamentos para simplificar problemas. A maioria dos indivíduos, que não utilizam o esboço manual em seus projetos, responderam que não o fazem pois não sabem desenhar (fig. 3). Esses dados parecem apontar para o fato de que os profissionais que atuam com projetos gráficos utilizam de algum modo o esboço manual em seus trabalhos, principalmente no trabalho de geração de ideias.

Uma nova pesquisa, de caráter experimental e em andamento, prevista para ser concluída ainda em 2018, propõe aprofundar como o uso do DE pode influenciar no resultado de um trabalho de design gráfico. Sabemos que a atividade projetual desencadeia um caminho cíclico dividido por etapas, que busca alcançar soluções criativas para atender alguma necessidade. Algumas dessas etapas, são destinadas à geração de ideias, e o modo como esse momento é conduzido vai influenciar no resultado do projeto. Em hipótese, acredita-se que o uso do DE nas etapas de geração de alternativas para solução de problema conduzirá à melhoria qualitativa e quantitativa na produção de ideais e, conseqüentemente, gerando resultados melhores.

Está sendo observado um corpo de amostra composto por profissionais que trabalham com design gráfico e, posteriormente, será feita uma análise dos métodos adotados por eles durante a etapa criativa no desenvolvimento de um projeto gráfico temático, verificando os meios e os resultados alcançados. Cada sujeito da amostra desenvolveu uma peça gráfica ao seu modo, sem intervenções da pesquisadora, respeitando um *briefing*. O tema escolhido para os trabalhos foi o conto João e o Pé de Feijão e o design gráfico deveria ilustrar uma espécie de anúncio dos feijões mágicos. Foi solicitado que a finalização da peça deveria ser feita em meios digitais. Na etapa seguinte houve uma intervenção para que o uso de desenhos fosse estimulado durante a etapa de geração de ideias. Sendo assim, o mesmo corpo da amostra passou por um treinamento (*workshop*) sobre DE e pensamento visual. O termo esboço foi utilizado na comunicação com a amostra, pois é mais comum e melhor absorvido.

Os conceitos de pensamento visual e o DE foram apresentados como ferramentas úteis no processo de desenvolvimento, sendo uma via de acesso à atividade mental para o enriquecimento conceitual do projeto e indicado durante a geração de ideias até a etapa iluminação. Em seguida, foram apresentados modelos

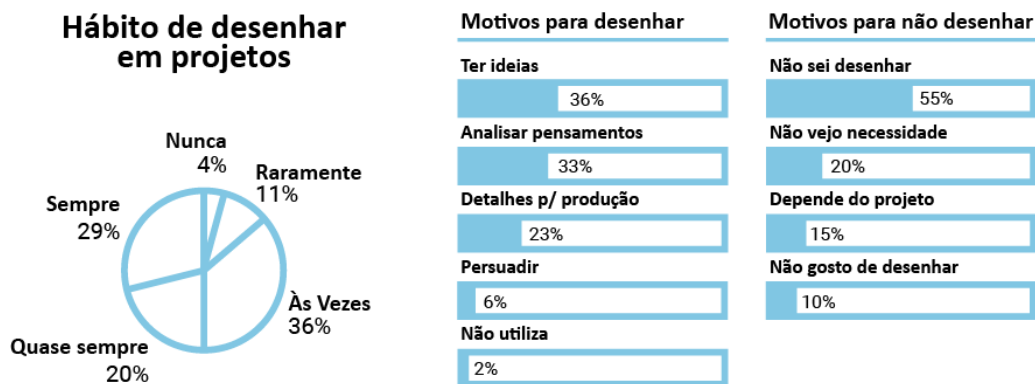
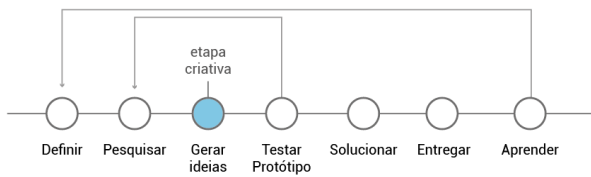
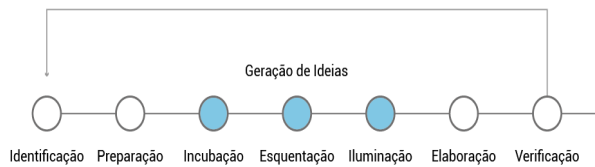


Figura 3. Parte dos resultados da pesquisa online sobre uso do desenho. Fonte: do autor (2018).

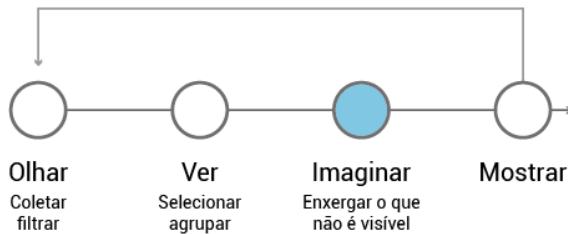
de etapas projetuais para esclarecer quais as fases utilizam melhor o DE.



**Figura 4.** Etapas projetuais propostas por Ambrose & Harris (2011).  
Fonte: Do autor.

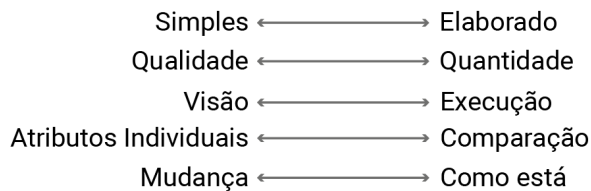


**Figura 5.** Etapas projetuais propostas por Gomes (2001).  
Fonte: do autor.



**Figura 6.** Etapas projetuais propostas por Roam (2012).  
Fonte: do autor.

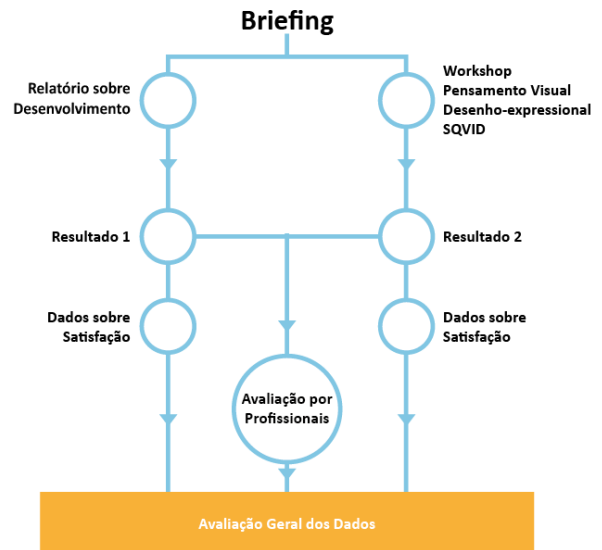
Também foi apresentado um método chamado SQVID, como exercício que estimula o cérebro na criação visual, que consiste em elaborar grafismos com variantes como Simples, Elaborado, Qualitativa e Quantitativa. Segundo Roam (2012), o método usa as iniciais das palavras Simples, Qualidade, Visão, Individual e Mudança (no texto original da publicação, representada por D de Delta Δ). Para efeito de reconhecimento, a sigla SQVID acaba por remeter à palavra *squid* (lula em inglês).



**Figura 7.** Metodologia SQVID para exercício do pensamento visual.  
Fonte: Adaptado de Roam (2012).

Instruções adicionais sobre DE foram trabalhadas no workshop para demonstrar a importância de se sentir confortável ao desenhar durante o processo de criação e que esse conforto aumenta com a prática. Os desenhos deveriam ser simples e rápidos, a fim de auxiliar no esclarecimento das ideias para nossa própria mente e também no compartilhamento delas para

outras pessoas. Foi evidenciado que durante esse processo criativo, nossa ideia tende a evoluir e raramente a proposta final é a primeira que tínhamos em mente. Uma nova peça gráfica deve ser produzida por cada indivíduo depois do treinamento.



**Figura 8.** Síntese das etapas metodológicas da pesquisa sobre desenho-expressional nas etapas criativas.  
Fonte: Do autor (2018).

A amostra preencheu fichas que descrevem os passos de seus trabalhos em cada etapa e também a satisfação com todos os resultados. Os desenhos coletados estão sendo analisados pela pesquisadora responsável, para gerar dados sobre a direção do pensamento visual. Os resultados finais do desenvolvimento gráfico serão avaliados por um grupo de profissionais relativos à área do Design, visando uma classificação qualitativa. É esperado que o DE estimule a capacidade criativa da amostra na geração de alternativas mais inovadoras, resultando em peças gráficas menos óbvias. O corpo da amostra totalizou 14 indivíduos, que já estão concluindo a etapa final pós-workshop. Os resultados parciais têm se mostrado promissores com relação ao que a hipótese da pesquisa tem sugerido.



**Figura 9.** Alguns dos indivíduos da amostra aplicando o método SQVID.  
Fonte: do autor (2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É necessário certo cuidado em atribuir a classificação de desenho-expressional, para algumas representações gráficas. Mesmo sendo executadas rapidamente, alguns desses grafismos podem se enquadrar melhor como desenhos investigativos,

esquemáticos e com tom de realismo. Esses podem ter seu destino mais apropriado para as etapas projetuais posteriores à de geração de ideias, por serem mais elaborados e sofrerem mais avaliações críticas. Diferenciar os tipos de desenho pode ainda orientar tutores e profissionais no ensino e na prática profissional com foco em inovação. Além disso, serve para esclarecer a importância do desenho dentro do projeto.

O desenho, além de servir como alívio da memória quando se transforma em grafismo alguma ideia, serve de estímulo criativo no trabalho projetual. Desde que o *briefing* esteja claro, as ações destinadas à geração de alternativas podem se beneficiar bastante com o uso de técnicas como o pensamento visual. O uso da imaginação e de nosso repertório podem ser direcionados à criatividade e, somado ao uso de desenhos para exteriorizar pensamentos, permitirá um avanço tanto quantitativo quanto qualitativo nas opções viáveis para solução de problemas.

Os dados levantados em pesquisa exploratória online, citada neste trabalho, indicaram que os profissionais realmente utilizam desenhos de alguma forma em seus trabalhos, havendo inclusive um sinal de que há uma relação entre saber desenhar e colocar isso em prática em sua atividade profissional. Suas diferentes aplicações podem ser entendidas como sendo uma mesma atividade, igualando equivocadamente, por exemplo, um desenho de observação a um desenho-expressional. Durante o workshop da pesquisa experimental, a amostra mostrou-se interessada no potencial do desenho dentro do projeto, nas diferenças entre os tipos de representação e no que o DE pode contribuir nas etapas criativas.

Futuramente, é pretendido apresentar os dados completos da pesquisa experimental e continuar com trabalhos sobre a aplicação do desenho, sua influência na criatividade e nas atividades projetuais, objetivando principalmente a melhoria na produção criativa realizada por profissionais.

### Referências

- Ambrose, G; Harris, P. (2011). *Design Thinking*. Porto Alegre: Bookman.
- Gomes, L. A. V. N. (2001). *Criatividade: projeto, desenho, produto*. Santa Maria: sCHDs.
- Guerreiro, J. M. N. S. (2014). *Sketching, desenho de ideias e comunicação de conceitos em Design Industrial*. (Dissertação de mestrado, 2014). Departamento de Artes Visuais e Design, Universidade de Évora, Évora, Portugal.
- Hallawell, P. (2006) *À mão livre: a linguagem e as técnicas do desenho*. São Paulo: Editora Melhoramentos.
- Jenny, P. (2014). *Um olhar criativo*. São Paulo: Gustavo Gili.
- Kulpa, C.; Carús, L.; Hartmann, P. (2016). "Sketching: pensamento visual e representação de ideias". In: *Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design* [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2, pp. 2665-2676]. São Paulo: Blucher.
- Medeiros, L. (2004). *Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhando*. Santa Maria: sCHDs Editora.
- Pahl, G; Wolfgang, B; Feldhusen, J; Grote, K-H. (2005). *Projeto na engenharia*. São Paulo: Blucher.
- Pei, E.; Campbell, R.I.; Evans, M.A. (2011) A taxonomic classification of visual design representations used by industrial designers and engineering designers. *The Design Journal*, 14 (1): pp. 64-91. Disponível em < <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/10889/6/A%20Taxonomic%20Classification%20of%20Visual%20Design%20Representati.pdf> >.
- Pipes, A. (2010). *Desenho para designers: habilidade de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração...* São Paulo: Blucher.
- Roam, D. (2012) *Desenhando negócios: como desenvolver ideias com o pensamento visual e vencer nos negócios*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Roberts, J. C; Headleand, C. J; Ritsos, P. D. (2017). *Sketching Design Skills* In: Roberts, J. C. et. al. *Five Design-Sheets: Creative Design and Sketching for Computing and Visualisation*. UK: Springer International Publishing. pp. 121-149.
- Senna, C; Fernandes, S. H; Silva, T. L. K. (2017). Ferramentas de apoio ao ensino do sketching: um panorama recente. Conference: *XII Seminário do Programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade*. At: Feira de Santana (Bahia).
- Silva, A. M. (2014). Daciano da Costa: um caso de estudo sobre a importância do Desenho no processo conceptual em Design. *i+Diseño*, Vol. 9, Abril, Ano VI. pp.66-70 . Disponível em < [http://www.disenho.uma.es/i\\_diseno/i\\_diseno\\_9/moreira.html](http://www.disenho.uma.es/i_diseno/i_diseno_9/moreira.html) >
- Silva, J. C. P.; Nakata, M. K. (2012). *Sketch para design: sua importância no processo de criação de produtos*. Bauru: Canal 6.
- Wong, W. (1998). *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes.