

Conclusão

A perspectiva é o meio de que os designers, arquitetos e profissionais de áreas afins se utilizam para comunicar suas criações, tanto para eles mesmos, quanto para os demais, uma vez que vistas ortogonais – desenhos em duas dimensões, não são interessantes para quem não tem uma formação específica na área. Neste sentido, as perspectivas lineares e as auxiliadas por computador são ainda as formas mais populares que encontramos hoje.

O advento do computador e os programas de desenho auxiliados por ele possibilitou ao desenho em perspectiva aproximar-se ao máximo das imagens reais, tal qual os nossos olhos enxergam. Muito utilizada nos escritórios de arquitetura e design, a maquete digital, que simula o percurso do usuário nos ambientes projetados no monitor, está às vésperas de ser substituída por outros meios de representação como a RV – realidade virtual, por exemplo, que permite ao usuário testar, experimentar o produto antes de comprá-lo, mesmo que virtualmente.

A perspectiva computadorizada, não substituiu a artesanal.

Diferente da perspectiva auxiliada por computador cujos sinais gráficos são os pixels, temos no traço, ou nos grafismos, o mais importante diferencial entre elas, o divisor de águas, aquele que caracteriza e denuncia seu autor, e que por isso mesmo torna a perspectiva artesanal única e rica em sua unicidade.

Sua importância está em tornar possível a comunicação de uma ideia, um *input* entre profissionais da área de Design ou Arquitetura, mas também a comunicação entre alunos e professores da área, pois percebemos que a deficiência em representar suas ideias limita ou bloqueia sua criatividade; projetam o básico por não saberem representar o complexo.

Apesar de o seu conhecimento não ser inerente ao homem, é possível desenvolver o raciocínio ou o olhar tridimensional, pois seu aprendizado não exige demais dos aspirantes ao desenho em perspectiva.

Concluimos também que a perspectiva artesanal é ainda a forma mais rápida e mais acessível de transmissão de mensagens, uma vez que para a sua realização basta um lápis e um papel, ou um giz e uma lousa, ou um graveto e o chão.

Com relação à eficácia de sua comunicação, temos nos contrastes e na obtenção da sensação de volume adquiridos através dos componentes gráficos como: a variação tonal, a luz e sombra, a utilização da cor, e o domínio da representação da terceira dimensão desenvolvido por Fellipo Brunelleschi (1377-1446), os meios de obtenção da representação da realidade, infinitamente superior aos desenhos dos homens de Lascaux – paleolítico (2,5 milhões a.C.), que mesmo com seus desenhos rupestres já conseguiam uma forma de comunicar-se.

Fica a sugestão, porém, para que se faça um trabalho de pesquisa entre os consumidores de Design e Arquitetura, para que se analise o nível de capacidade de apreensão dos mesmos com relação ao que foi mostrado antes da concretização da obra, ou seja, se a obra concluída correspondia à expectativa apresentada nas perspectivas, cuja etapa antecede a obra.

Denota-se, entretanto, que a comunicação entre os profissionais de Design e o cliente ou a comunicação do profissional para com ele mesmo, assim como a roda não perdeu sua função, desenhar para comunicar-se ainda se faz necessário.