

**o p r o c e s s o
c r i a t i v o
p r o p r i a m e n t e d i t o**

ESDI Escola Superior de Desenho Industrial
CTC Centro de Tecnologia e Ciência
UERJ Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**o p r o c e s s o
c r i a t i v o
p r o p r i a m e n t e d i t o**

Projeto Marina Almeida de Oliveira
Orientador João de Souza Leite

Rio de Janeiro, dezembro de 2015

À minha família, pelo apoio e amor incondicional.

*Àqueles que colocaram a mão na massa para que esse projeto hoje tomasse vida.
Sem vocês, participantes e atuantes – dos primeiros estudos até os que estão aqui
registrados – nada disso existiria.*

*Além, aos amigos que estavam nos bastidores – especial minha fiel amiga
Camila Barboza – e meu orientador João de Souza Leite, ouvindo minhas
inseguranças e reclamações, dúvidas de conceito e conteúdo à dicas
de impressão e indesign.*

*E ainda ao meu companheiro de vida, Felipe Patiu, pela parceria, por nunca me
deixar desistir dos meus sonhos e, claro, por realizar a árdua correção ortográfica
desse projeto.*

Sumário: **Resumo 6**

Palavras-chave 6

Posicionamento do Projeto 7

Referencial Teórico 8

sobre o processo criativo,
propriamente dito **8**

desdobramentos do processo criativo um:
estudos referenciais complementares **15**

desdobramentos do processo criativo dois:
estudos práticos e experimentais **21**

O projeto 26

pesquisa e experimentos **26**

experimento um **27**

experimento dois **32**

O registro 53

a escolha do nome **53**

identidade visual **54**

público alvo **54**

formato e suporte **55**

grid **58**

tipografia **59**

mapa das páginas

 miolo maior **60**

 miolo menor **65**

Registro do impresso 66

Conclusão 80

Bibliografia 82

Resumo

O projeto consiste no desenvolvimento de um registro de texto e imagem sobre os experimentos e estudos realizados a cerca do processo criativo como experiência humana. Estruturado a partir de imagens e textos produzidos pelos participantes durante os experimentos, entrevistas realizadas, conteúdo teórico e estudos explicativos sobre o assunto. Objetiva uma reflexão sobre as individualidades e pluralidades ao pensar criativamente como ser (humano) consciente-sensível-cultural.

Palavras Chave

processo, experiência, criatividade, design gráfico.

Posicionamento de projeto

Ao refletir sobre o início de toda atividade projetual – o processo de desenvolvimento de ideias, as ordenações feitas entre a memória e os novos paradigmas, a avaliação de possibilidades, a significação, a interpretação de conceitos e a objetivação da percepção – chega-se a questão que está direta e primordialmente ligada a uma característica essencial humana: os processos de criação.

Segundo Aurélio, processo significa: sucessão de estados ou de mudanças; sequência de estados de um sistema que se transforma; evolução. E experiência significa: conhecimento ou aprendizado obtido através da prática ou da vivência; modo de aprendizado obtido sistematicamente, sendo aprimorado com o passar do tempo; todo conhecimento adquirido através da utilização dos sentidos. E são nessas duas palavras e em seus significados que conceituo o projeto em questão.

Acredito na relevância do tema não só para nós, designers, artistas, etc – profissionais estritamente ligados ao processo criativo ‘idealizado’ – como para todos nós, humanos, que direta ou indiretamente estamos criando e significando ‘coisas’ a todo momento por termos necessidades evolutivas, momentâneas e ‘criadas’ pelo mundo moderno.

Como objetivo, procuro uma reflexão acerca do processo criativo como experiência humana, abordando nossas individualidades e pluralidades ao pensar criativamente como ser consciente-sensível-cultural. Através dos experimentos realizados, busco exemplificar essa incrível multiplicidade humana ao pensar e agir além de atentar-nos das atividades rotineiras que diminuem nossa capacidade criativa inata.

Referencial Teórico:

sobre o processo criativo, propriamente dito

A partir do estabelecimento do meu tema geral, comecei a busca bibliográfica para que eu pudesse desenvolver uma base teórica consistente a partir do meu ponto de partida: processos de criação e a criatividade nas atividades humanas.

A primeira afirmação e principal premissa dissertativa no livro 'Criatividade e Processos de Criação', publicado em 1977, da artista plástica Fayga Ostrower, é: criar é basicamente formar e o homem, mais do que um ser 'fazedor' é um ser formador. Consequentemente, ele é capaz de estabelecer relacionamentos entre os múltiplos eventos que ocorrem ao redor e dentro dele, configurando em sua experiência e lhes garantindo significados; nas perguntas que o homem faz ou nas soluções que encontra ao agir, imaginar, sonhar, ele sempre relaciona e forma.

O conceito de ser consciente-sensível-cultural torna o estudo também determinante ao afirmar que a criatividade não seria, então, senão a própria sensibilidade:

'Orientando seus interesses e suas íntimas aspirações, suas necessidades de afirmação, propondo possíveis ou desejáveis formas de participação social, objetivos e ideais, a cultura orienta o ser sensível ao mesmo tempo que orienta o ser consciente. Com isso, a sensibilidade do indivíduo é aculturada e por sua vez, orienta o fazer e o imaginar individual. Culturalmente seletiva, a sensibilidade guia o indivíduo nas considerações do que para ele seria importante ou necessário para alcançar certas metas na vida.' (Fayga, 1977)

Nota-se ainda a importância das associações e as ordenações de novos paradigmas vividos com o referencial histórico, a nossa memória adquirida durante o tempo:

'De modo similar ao da percepção, pelos processos orientadores da memória, articulam-se limites entre o que lembramos, pensamos, imaginamos e a infinidade de incidentes que se passam em nossa vida. De fato, se não houvesse essa possibilidade de ordenação, se viessem anarquicamente à tona todos os dados da memória, seria impossível pensarmos ou estabelecermos qualquer tipo de relacionamento. Seria impossível funcionarmos mentalmente. Surgindo por ordenações, a memória se amplia, o que não exclui especificidade maior. Além de renovar um conteúdo anterior, cada instante lembrado constitui uma situação nova em si. (...)Seria uma memória de vida vivida. Sempre com novas interligações e configurações, aberta às associações.' (Fayga, 1977)

A partir do primeiro capítulo do livro determinado 'I. Potencial' que enumera os acontecimentos múltiplos que ocorrem durante um processo criativo, simplificou-se em um diagrama para a melhor visualização e compreensão:

percepção,
elaboração
mental das
sensações
agir, receber
e reconhecer
estímulos
sensibilidade
homem
individualidade
subjetiva
pensar-se
sentir-se
ideias,
hábitos e
ações
particulares
consciência

memórias
do passado
história do
grupo que
pertence /desenvolvimento
cultura
experiência
coletiva
passado de
geração em
geração

correspondências,
experimentações,
associações
possibilidades,
hipóteses, linguagem
experiências e
sentimentos
anteriores
memória

intenções
problema
interligação e seletividade
necessidade
integração de
sugestões do
meio ambiente
objetivos imediatos
memórias
tensão psíquica
e vivências novas
potencial criativo
e antigas

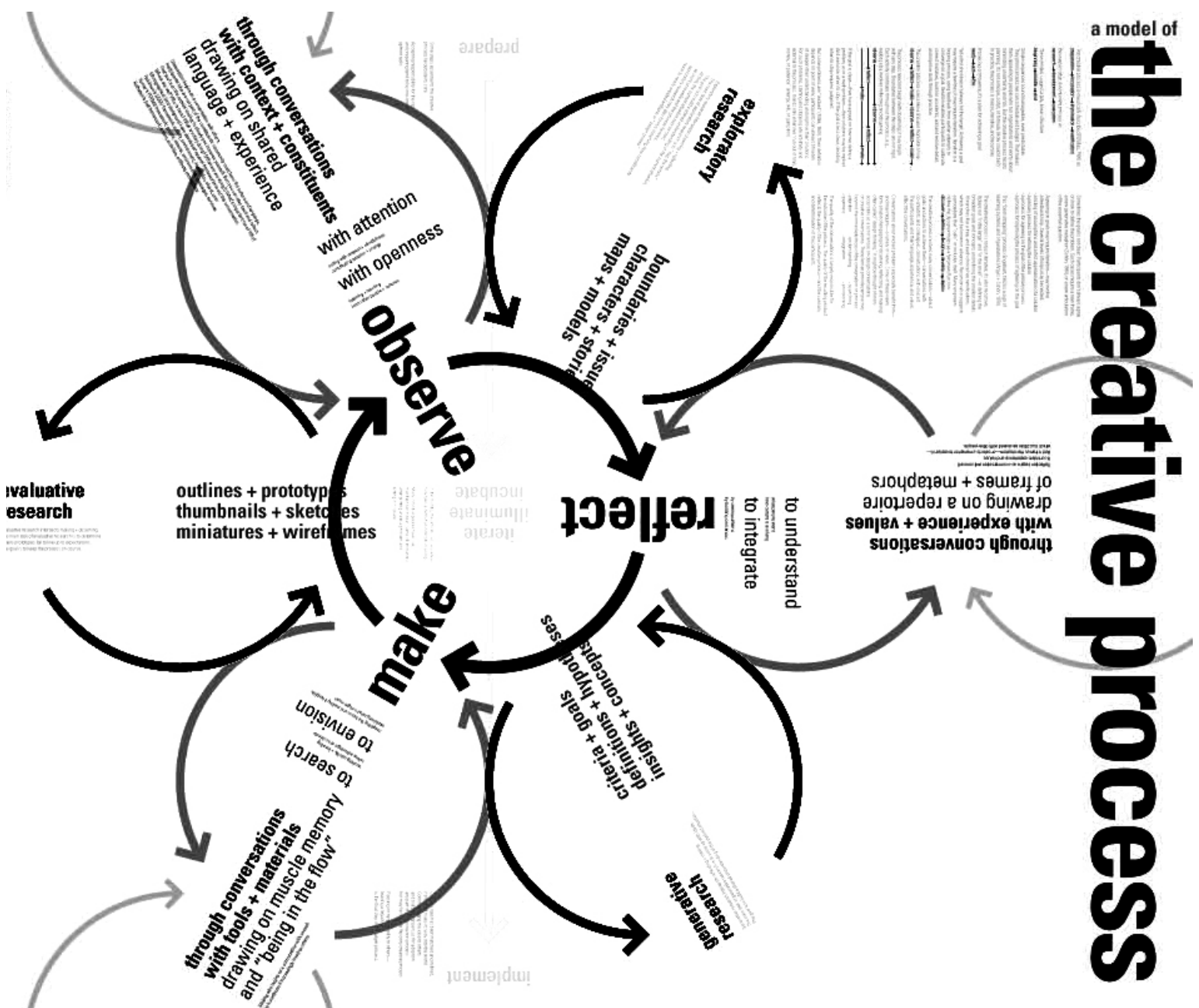
conceituação

criação

Ao longo do seu discurso, Fayga reitera que o imaginar – esse experimentar imaginativamente com formas e meios – corresponde a um traduzir na mente certas disposições. Estas estabelecem uma ordem maior, da matéria, e uma ordem interior, nossa, de que a imaginação criativa só nasce do interesse, do entusiasmo de um indivíduo pelas possibilidades maiores de certas matérias ou certas realidades. E através das formas próprias de uma matéria estamos nos movendo no contexto de uma linguagem.

Outra referência, mais gráfica é encontrada no site da Dubberly Design Office, publicado no site da empresa no ano de 2009, onde um novo diagrama é estruturado de forma simplificada tentando traduzir ao leitor tal processo. Nesse, a criação não é somente interativa, é recursiva. A palavra recursividade é usada de maneira geral para descrever o processo de repetição de um objeto de um jeito similar ao que já fora mostrado; dentro do tema em questão, podemos traduzir por um processo de ampliação do pensamento e de possibilidades e depois um afunilamento mais minucioso das escolhas tomadas, formando assim um ciclo.

cartaz produzido
pela Dubberly
design office;



Já no livro *Fantasia*, publicado em 1997, do designer italiano Bruno Munari, depara-se com um texto mais baseado em imagens e exemplos concretos. Neste, a busca por uma explicação sobre a criação humana chega a formulação de exemplos de pensamento inventivo como o seguinte:

‘Operações de inteligência:

Um espinho na natureza (observação visual)

O espinho pica, do lado da ponta (observação tátil)

Todas as coisas pontiagudas picam (dedução, verificação)

As coisas pontiagudas podem ferir (elaboração)

Uma arma pontiaguda (invenção): a ponta usada para ferir.’

(Bruno, 1997)

O cientista bielorusso Lev Vygotsky, nascido em 1896, em seu estudo ‘Imaginação e criação na infância’, publicado na língua portuguesa em 2009, caracteriza que o processo criativo por meio da imaginação que faz o ser humano sempre se superar, evoluir. Novas construções e novos conhecimentos são tornados possíveis já que nem o novo, nem a criação, não são produtos de algum talento humano inato especial, mas são frutos de um longo trabalho de combinação e de re-ordenação de dados formando novas configurações. Assim, o produto da atividade criativa é sempre fruto de seu próprio tempo, do contexto social em que a pessoa que cria está inserida, e das influências deste tempo e da cultura sobre a pessoa – dividindo o mesmo pensamento que o desenvolvido por Fayga. Ainda afirma que toda nova descoberta é uma imaginação cristalizada, justificando que a imaginação não é algo totalmente alheio à realidade nem separado dela, mas toma-lhe os dados dos quais se utilizará.

Concordando com esse pensamento evolucionista, cita-se a Teoria Evolucionista de 1859 do cientista naturalista Charles Darwin, que define a criatividade como uma força vital: a vida é criativa, uma vez que a matéria orgânica é a força criadora do universo; a criação é uma característica da vida, pois sempre está gerando novas espécies. Porém, ao que tratamos aqui, podemos considerar a criatividade como uma força vital a partir da interação do homem com o ambiente e sua condição de ser cultural, que produz sentido por meio de todas as interações, atos e pensamentos.

Já no artigo ‘Creativity as commonplace’ do professor escocês Richard Coyne, publicado em 1997, encontramos uma visão da criatividade sobre o ponto da ciência cognitiva, como podemos ver pelo trecho abaixo:

‘Third, cognitive science treats creativity, or any cognitive function, as a mental function as opposed to a bodily one. Thinking occurs in the brain. But even from a reductive point of view we can argue that the nervous system pervades the entire body. For some purposes it makes sense to talk of the brain as a controller. If it is severed from the rest of the body then the organism dies. But the body is made up of many systems that have parts that show greater and lesser degrees of dependency, and that dependency depends on circumstance. From this reductive physiological point of view, it also makes sense to say that thinking occurs in the hands. Without the use of the hand designing becomes very difficult. Again from a reductive point of view, if cognition depends on the nervous system it also depends on the physiology that supports and sustains the nervous system, and the uncountable inputs from the rest of the body, and their complex interactions.

(...) the key concept is the indivisible nature of thinking. John Dewey, also of the pragmatic movement, debunked the notion that there are different modes of thought – rational and logical on the one hand and aesthetic (we

may say, creative) on the other. According to Dewey, every act involves us in some kind of aesthetic appreciation, involving the imagination, ethical sensibility and the emotions. This applies whether we are solving a mathematical problem, making a scientific judgment, laying bricks, writing a paper, listening to music or designing a house. This is not to say that all these activities are the same. They differ in context, the mode of explanation by which we justify our actions, and the communities in which they operate. Each activity is not the exercise of a different cognitive function. Neither does each represent the exercise of different cognitive functions in different degrees. If this seems to label all cognitive events as the same, it also labels every one as different. (...)The way I am creative today is sufficiently different from the way that I was creative yesterday that it makes little sense to ascribe the occasions to the same cognitive process.’ (Richard, 1997)

Já nesse próximo trecho, percebemos a explicação da criatividade humana pela hermenêutica – a teoria da interpretação:

‘(...) the theory of interpretation, or hermeneutics, draws attention to the situated nature of all judgments. If we want an overall label to describe cognition we could do worse than use the word ‘interpretation’. We are always busy interpreting situations, from within a situation, that includes a background of understanding and within a community. Some interpretations we label as untrue or inappropriate, and we are liberty to do so. But any judgement on an interpretation is itself an interpretation. The concept of interpretation as a universal phenomenon is indeterminate, and has very little utility for the cognitive scientist. If we say that every situation involves us in interpretation, we are also saying that every interpretive situation is unique.’ (Richard, 1997)

Reforçando a crítica acerca da atual forma de se pensar a criatividade, encontra-se nesse trecho uma posição interessante da autora Fayga Ostrower no livro ‘Criatividade e processos de criação’:

‘O vício de considerar que a criatividade só existe nas artes, deforma toda a realidade humana. (...) Reduz o fazer a uma rotina mecânica, sem convicção ou visão ulterior de humanidade. Reduz a própria inteligência humana a um vasto arsenal de informações “pertinentes”, não relacionáveis entre si e desvinculadas dos problemas pertinentes da humanidade. Nessas circunstâncias, como poderia o trabalho ser criativo? Pois não só se exclui do fazer o sensível, a participação interior, a possibilidade de escolha, de crescimento e de transformação, como também se exclui a conscientização espiritual que se dá no trabalho através da atuação significativa e sobretudo significativa para si em termos humanos.

Enquanto o fazer humano é reduzido no nível de atividades não criativas, joga-se para as artes uma imaginária supercriatividade, deformante também, em que já não existem delimitações (...). Há um não comprometimento até com as matérias a serem transformadas pelo artista. Por isso mesmo, a arte permanece submersa num mar de subjetivismos.’ (Fayga, 1977)

Por outro lado, na revista Olhares do Sensível publicada em 2014 e organizada por Patricia Biegging e Victor Aquino, encontramos em um dos textos componentes intitulado 'Produção e Consumo: A criatividade empreendedora como identidade' de Clotilde Perez e Marcia Ogécia Drigo, a proposição da criatividade como o foco central da singularidade, que se manifesta tanto na esfera da produção, quanto do consumo. Pode-se então perceber que os processos de individualização foram se expandindo, principalmente de forma mais acelerada nas últimas décadas, pelas tecnologias de comunicação, com total ênfase na web, mas também pela expansão dos meios de transporte e criações que privilegiam a manifestação e a vontade dos indivíduos, facilitando os processos de produção e publicação de suas criações.

Ainda sobre a produção criativa voltada para a indústria, segundo o teórico De Brabandere, a criatividade é um processo individual, nasce da idéia que surgiu na cabeça de alguém, enquanto a inovação é um processo tendencialmente coletivo, que deve ser trabalhado em grupo e conduz coletivamente a uma mudança de percepção. Por isso, se diz que determinada pessoa é criativa e a empresa é inovadora. Não existe inovação sem criatividade, pois esta é a aplicação prática criativa, uma ideia resultante de um processo criativo que só passará a ser considerada inovação caso seja aplicada, se não é apenas invenção.

desdobramentos do processo criativo um: estudos referenciais complementares

No livro 'Acasos e criação artística' da artista plástica Fayga Ostrower, publicado em 1990, encontra-se um capítulo nomeado 'III. Formas e expressividade', que disserta sobre noções de percepção sensorial, necessidades internas comunicativas e conseqüentemente as formas de linguagem, criadoras de formas simbólicas e expressivas para a estruturação de um diálogo entre nós, nossas criações e as outras pessoas:

'As noções que vamos ganhando da realidade do mundo e de nós mesmos elaboram-se em nossa mente através de imagens. Percebemos, compreendemos, criamos e nos comunicamos, sempre por intermédio de imagens, formas.

A percepção encerra o processo de conversão de dados sensoriais em noções não-sensoriais e vice-versa. A partir de uma condesação seletiva de estímulos, a apreensão sensorial transforma-se em processo de compreensão não sensorial. As imagens se transformam em significados. Inversamente, criamos imagens, formas sensoriais, para comunicar os significados.

A busca de significações, provavelmente movida por necessidades internas nossas, de encontrarmos certas ordenações nos fenômenos para que façam sentido para nós, e que, talvez em última instância, corresponde à busca de determinados estados de equilíbrio interno, esta busca é de ordem não-sensorial. No padrão referencial que se estabelece cada vez em nossa mente, funcionando como simultânea filtragem e enfoque dos estímulos externos e internos, e também como contexto de avaliação, existe sempre uma imagem subjacente.

Nessa conversão, de imagens e significados, fundamentam-se as linguagens simbólicas. Temos a capacidade, também, de traduzir conteúdos psíquicos em símbolos, formas simbólicas de uma linguagem. Por exemplo, quando choramos, podemos chorar de alegria, tristeza, amor, ódio, e cada vez sabemos porque choramos.

O importante aqui é saber que por intermédio de formas simbólicas torna-se possível objetivar as vivências subjetivas de cada um. E essas não só podem chegar ao consciente da pessoa como também ser comunicada. Aí está a importância da simbolização: é um processo formador, conscientizador e comunicador.

E simbolizamos através de formas de linguagem. Assim, ao tentar entender e interpretar o fato de sua própria existência, e tentar comunicá-lo a outros, o homem-fazedor, falando, cantando, dançando, pintando, esculpindo, sempre criando formas simbólicas e expressivas. O mundo de nossa sensibilidade é um mundo de diálogos com as formas das matérias, físicas e psíquicas. As palavras são formas e devem ser entendidas como tempos verbais e formas de significação.' (Fayga, 1990)

A ideia de forma sempre abrange um princípio organizador, estruturador, uma ordenação que se torna manifesta. 'Forma: modo de ser, feitio, aparência, configuração, disposição'.

Dissertando sobre o mesmo tema, a semiótica, porém de forma mais aprofundada e técnica, encontra-se o trecho do livro 'Reading images - The grammar of visual design' de Thoma Kress e de Theo van Leeuwen, publicado em 1996:

'Como estruturas linguísticas, estruturas visuais apontam para interpretações particulares de experiência e formas de interação social. Até certo ponto, estas também podem ser expressas linguisticamente. Significados pertencem à cultura, ao invés de pertencerem a modos semióticos específicos.

Vemos então a representação como um processo em que os signo-makers, seja criança ou adulto, procuram fazer uma representação de algum objeto ou entidade, seja ela física ou semiótica, e em que o seu interesse no objeto, ao ponto de fazer a representação, é um problema complexo, decorrente da história cultural, social e psicológica do indivíduo focado pelo contexto específico em que produz o signo. Esse interesse é a fonte de seleção do que é visto como o aspecto criterioso do objeto, e esse aspecto criterioso é então considerado como suficientemente representativo do objeto num dado contexto. Em outras palavras, nunca é o "todo objeto", mas sempre apenas seus critérios que são representados.

Estes aspectos criteriosais são representados pelo signo-maker, no momento de produzir um signo, da forma mais adequada, e do modo de representação mais apto e plausível (por exemplo, desenho, blocos de Lego, pintura, fala). O processo de produção de um signo é o processo de constituição de um signo/ metáfora em duas etapas: 'um carro é (mais como) rodas' e 'rodas são círculos'. Traduzindo o pensamento: o interesse do signo-maker neste momento se estabeleceu em 'rodas', como o recurso criterial de 'carro'. Ele constrói, através de um processo de analogia, duas metáforas: primeiro, a 'roda' significado é apropriadamente representado pelo significante 'círculo' para fazer o signo motivado 'roda'; segundo, o 'carro' significado é apropriadamente representado pelo significante 'muitas rodas' para fazer o signo motivado 'carro'. O signo resultante, o desenho anotado 'este é um carro', é, portanto, um signo motivado pelo fato de cada conjunto de significante e significado é um conjunto apto, motivado da forma que melhor representa o que há de ser significado. Este signo é, portanto, o resultado de um processo metafórico duplo na



A Fig 0.1 Drawing by a three-year-old child

*representação gráfica
de 'carro'
por uma criança
de 3 anos de idade.*

qual a analogia é o princípio constitutivo. Analogia, por sua vez, é um processo de classificação: x é como y (em maneiras criteriosas). Algumas metáforas são bem sucedidas e passam para o sistema semiótico como convencional, e depois como naturalizado, e então como neutros, classificações neutras, governadas por relações sociais de poder.

Signos não são arbitrários e a motivação deve ser formulada em relação ao signo-maker e ao contexto em que o signo é produzido, e não de forma isolada a partir do ato de produzir analogias e classificações. Signo-makers utilizam as formas que consideram aptas para a expressão de seu significado, em qualquer meio em que eles podem produzir esses signos. Quando as crianças tratam uma caixa de papelão como um navio pirata, eles o fazem porque consideram que a forma material (caixa) um meio apto para a expressão do significado que eles têm em mente (navio pirata), e por causa de sua concepção dos aspectos criteriosas de navios de pirata (conteúdo, mobilidade, etc.). A língua não é exceção a esse processo de produzir um signo. Todas as formas linguísticas são usadas de uma maneira não arbitrária mediada na expressão de significado.

(...) Para as crianças em idade pré-escolar, por exemplo, existe mais e menos liberdade de expressão: mais, porque eles ainda não aprenderam a limitar a produção de signos para os meios de comunicação culturalmente e socialmente facilitados, e porque eles são inconscientes das convenções estabelecidas e relativamente sem restrições na produção de signos; menos, porque eles ainda não são tão ricos de recursos culturais semióticos disponíveis como fazem os adultos. Assim a comunicação exige que os indivíduos produzam suas mensagens da forma mais compreensível em um contexto particular. Eles, portanto, escolhem formas de expressão que eles acreditam ser maximamente transparentes para os outros participantes da comunicação.

Acreditamos que a representação visual, como todos os modos semióticos, cumpre três funções principais. Para usar os termos do linguista australiano M.A.K. Halliday, cada signo semiótico comunicado apresenta uma função 'ideacional', uma função de representar 'o mundo ao redor e dentro de nós', e uma função 'interpessoal', uma função de adotar interações sociais como relações sociais. Todas as entidades de mensagens também tentam apresentar um "mundo do texto" coerente, o que Halliday chama a função 'textual' - um mundo em que todos os elementos do texto são coerentes internamente, e que por si só é coerente com o seu ambiente relevante. Quer participar da conversa, produzir um anúncio

publicitário ou reproduzir uma peça de música, estamos simultaneamente comunicando, fazendo algo para ou com alguém, aqui e agora em um contexto social (troca de notícias com um amigo; persuadir o leitor de uma revista para comprar alguma coisa; entreter uma platéia) e que representa algum aspecto do mundo 'lá fora', seja em termos concretos ou abstratos (o conteúdo de um filme que vimos; as qualidades do produto anunciado; um humor ou sentimento melancólico ou exuberante transmitido musicalmente), e nós vinculamos essas atividades juntos em um texto coerente ou evento comunicativo.

(...) Podemos perceber também que linguagem visual dominante é agora controlada pelos impérios culturais globais/ tecnológicos dos meios de comunicação de massa, o que divulga os 'exemplos gráficos' produzidos, por meio da disseminação de bancos de imagem e tecnologia computacional de geração de imagens, exercendo uma 'normalização' visual.' (Toma e Theo, 1996)

Além disso, para que se perceba uma forma, quer de objetos, quer de acontecimentos ou processos, é indispensável existirem delimitações. Segundo Fayga, estas podem ser de ordem física ou mental, de acordo com a natureza do fenômeno. Mas são essenciais para a percepção. São suas referências. As delimitações segregam algum fenômeno da totalidade do acontecer, destacando-o como um contexto próprio, uma forma. Quando não se consegue estabelecer delimitações, torna-se impossível dimensionar o fenômeno. Não se deve confundir delimitações com restrições. As delimitações não restringem a existência de um fenômeno; ao contrário, elas o esclarecem. Representam aspectos estruturais e orientadores.

'Nos processos de criação, um artista ou cientista jamais irá simplesmente abolir os limites de um fenômeno. Ao invés disso, ele irá ampliá-los ou reformá-los, recolocando-os em outro lugar com novos significados. Pois sempre haverá limites. Os limites são indispensáveis, estabelecendo cada vez as referências. E tudo o que se torna significativo só pode ser avaliado através de referências. Permitindo a avaliação do 'novo' nas formas novas, o referencial também permitirá avaliar o conteúdo incorporado nestas formas. É justamente esta compreensão, e a plena aceitação do fato, o respeito pelos limites reais, que dão ao artista ou cientista a liberdade de se aprofundar na matéria sem medo de se perder, sondar sua essência sem medo de violentá-la, com vistas à descoberta, em novas formas, de novos relacionamentos significativos. Daí poder surgir o vôo livre da imaginação criadora, que não se esvazia em fantasias vagas e sem rumo, e sim nos apresenta cada vez uma nova versão da realidade.

Quando os fenômenos ultrapassam nossa capacidade de percepção, não existe uma possibilidade de avaliação afetiva, eles não são vivenciados por nós. Os limites não são necessariamente margens de contorno. Devem existir, sim, áreas de delimitação. Nós podemos projetá-las, mentalmente, em função de certas condições de organização existentes num fenômeno.' (Fayga, 1990)

Já no capítulo denominado ‘VII. Criação – Estilo’, nos confrontamos com a denominação de potencial criador e motivação existencial humana; juntas, ao se deparar com o ato de criar, expõem, inegavelmente, a experiência de vida e personalidade do indivíduo. Ainda nessa passagem, encontramos mais uma vez um questionamento aos processos mecânicos do fazer profissional atual, o qual o trabalhador simplesmente não tem mais compreensão nem acesso à sua atuação na linha de trabalho:

‘O potencial criador é a disponibilidade interior, esta plena entrega de si e a presença total naquilo que se faz. Movidos por uma urgência interior, muitos adultos começam a explorar espontaneamente, intuitivamente, de modos os mais diversos, áreas de conhecimento também das mais diversas. Essa urgência é uma necessidade existencial das pessoas descobrirem suas verdadeiras potencialidades. Imbuído de imensos afetos, o fazer será acompanhado por um constante pensar e duvidar, um repensar, um refazer, um sondar profundos estratos de sensibilidade. As ‘obras’ que eventualmente resultem do fazer, por ora serão menos importantes do que os caminhos de busca.

(...) Atualmente, o trabalho consiste em apertar botões durante oito horas por dia, preencher formulários, ler gráficos e listas, fazer cálculos ou relatórios, ou então desempenhar qualquer outra tarefa igualmente mecânica, monótona e fragmentada... e a pessoa não tem a menor idéia do que significa sua atuação dentro do processo maior. Nesse clima vazio e de frustração diante do próprio fazer, não há condições para as pessoas se tornarem criativas. Então, hoje em dia, propõe-se uma ‘metodologia’ da criatividade, segundo o ensaio ‘Education and Creativity’, de S. J. Parnes. Através de testes, ‘fatores de originalidade, flexibilidade espontânea e fluência de ideação e também através de métodos chamados ‘brainstorming’ (tempestade cerebral, turbilhão de ideias), ‘think-tanks’ (tanques de pensamentos) etc, pretende-se estimular a produção de ideias criativas em situações de grupo.’ Na opinião do autor do ensaio, a criatividade ‘deve ser útil para alguma coisa’, isto é, ‘útil para geração de boas ideias’; e ‘nessa produção de ideias, a quantidade levará a qualidade’.

(...) Entendemos que o que importa é a motivação existencial. O criativo na pessoa só pode aflorar e manifestar-se espontaneamente. A criatividade e a sua realização correspondem a um caminho de desenvolvimento de personalidade. Caminho sem fim. A pessoa poderá crescer para níveis sempre mais elevados e complexos, para aqueles que existirem latentes em suas potencialidades.

Quando a pessoa é aberta a vida, sem preconceitos, receptiva às novas experiências, quando ela é capaz de diferenciar-se e reintegrar-se, de amadurecer e crescer espiritualmente, ela terá condições para criar. As ordenações manifestas nas formas criadas haverão de revelar as ordenações íntimas da personalidade, em visões talvez desconhecidas antes de terem sido articuladas através de processos de criação. Desse modo, o fazer criativo sempre se desdobra numa simultânea exteriorização e interiorização de experiência de vida, numa compreensão maior de si próprio e numa constante abertura de novas perspectivas do ser.

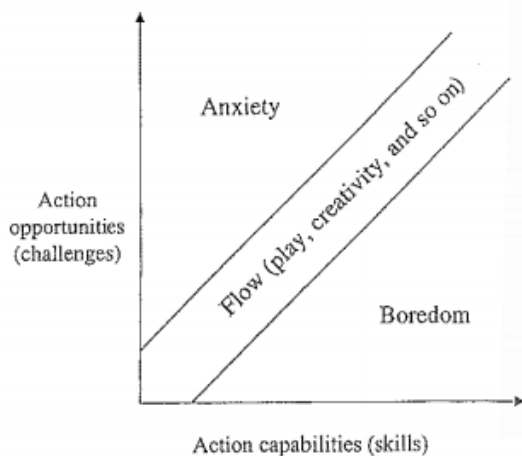
(...) Criar significa poder compreender, e integrar o compreendido em novo nível de consciência. Significa poder condensar o novo entendimento em termos de linguagem. Significa introduzir novas ordenações, formas. Assim, a criação depende tanto das convicções internas da pessoa, de suas motivações, quanto de sua capacidade de usar a linguagem no nível mais expressivo que puder alcançar. Este fazer é acompanhado de um sentimento de responsabilidade, pois trata-se sempre de um processo de conscientização. Pode-se dizer que o entendimento da real dimensão da criação artística - sua dimensão poética - corresponde ao entendimento das formas de linguagem como atos. São atos que se encontram incorporados nas formas, atos imbuídos de emoção e pensamento, correspondendo a valores e tomadas de posição. Qualquer forma expressiva criada pelo artista e, do mesmo modo, qualquer avaliação de formas expressivas, incorpora um ato e uma tomada de posição. E por que não? Afinal, estamos lidando com conteúdos de vida. Nisto não há neutralidade (se é que haja em qualquer coisa que se faça).’ (Fayga, 1990)

Entrando em um estudo psicológico publicado em 1990, a teoria do ‘Flow’ desenvolvida pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, define o estado mental de operação de uma pessoa que exerce uma atividade totalmente imersa em um sentimento de foco, energia, envolvimento pleno e prazer no processo da atividade. Em essência, o Fluxo é caracterizado pela completa absorção e imersão no que se faz.

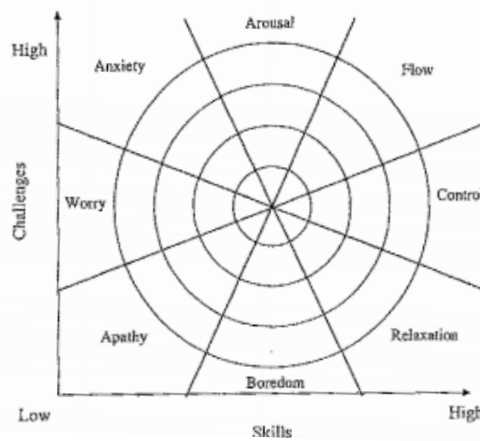
O Fluxo tem uma correlação experimentada e documentada com alto desempenho principalmente nas áreas da criação artística e científica; ensino, aprendizagem e esporte. A experiência é associada simultaneamente a persistência e a realização de uma atividade, ajudando a reduzir a ansiedade e aumentar a auto-estima do indivíduo.

De acordo com Csikszentmihalyi, o fluxo é uma motivação completamente focada. É uma ‘single-minded immersion’ e representa uma experiência excepcional ao utilizar as emoções à serviço do desempenho e aprendizagem. Em fluxo, as emoções não são apenas contidas e canalizadas, mas positivas, energizadas e alinhadas com a tarefa de fazer algo específico. Uma característica do fluxo é um sentimento de alegria espontânea, mesmo êxtase, durante a execução de uma tarefa, embora o fluxo também seja descrito como um foco profundo em nada além da atividade - nem mesmo a si próprio ou suas próprias emoções.

Csikszentmihályi cita seis fatores que abrangem a experiência de fluxo: concentração intensa e focada no momento presente; fusão de ação e conscientização; a perda da auto-consciência reflexiva; um senso de controle pessoal sobre a situação ou atividade; a distorção da experiência temporal, a própria experiência subjetiva do tempo é alterada e experiência da atividade como intrinsecamente gratificante. Estes aspectos podem aparecer independentemente um do outro, mas somente em combinação é que eles constituem um chamado fluxo de experiência.



1) O modelo original
do estado de Flow
(1975/2000);



2) O modelo atual
do estado de Flow
(1997);

São estabelecidas duas condições a serem cumpridas para atingir um estado de fluxo: 1) deve-se estar envolvido em uma atividade com um conjunto claro de metas e progressos adicionando direção e estrutura para a tarefa; 2) a tarefa em questão deve ter um feedback claro e imediato ajudando a pessoa a negociar quaisquer novas exigências e lhes permitindo ajustar seu desempenho para manter o estado de fluxo.

É discutido que os fatores antecedentes de fluxo estão inter-relacionados, como um equilíbrio percebido entre desafios e habilidades exigindo consciência de suas metas e quão bem sucedido ele está em fazê-lo (feedback imediato). É preciso também ter confiança na capacidade para completar a tarefa em questão.

Em um estudo científico sobre o improviso musical no jazz, publicado em 2008 e realizado pelo cientista Charles Limb, da Johns Hopkins University em Maryland, EUA, relata uma experiência bem interessante que está estritamente relacionada ao processo de criação – na música, neste caso. Cito aqui o Abstract da pesquisa: ‘Para investigar (os substratos neurais subjacentes) a performance musical espontânea, nós examinamos a improvisação em pianistas de jazz profissionais usando ressonância magnética funcional. Ao empregar dois paradigmas que diferiam amplamente na complexidade musical, descobrimos que a improvisação em comparação com a produção de seqüências musicais decoradas foi consistentemente caracterizada por (um padrão dissociado da atividade no córtex pré-frontal) um padrão que pode refletir uma combinação de processos psicológicos necessários para a improvisação espontânea, na qual motivados internamente por comportamentos de estímulo independentes se desdobram na ausência de processos centrais que normalmente permeiam o auto-monitoramento e controle volitivo de desempenho em curso. Mudanças na atividade pré-frontal durante a improvisação foram acompanhadas por ativação generalizada de áreas (sensório-motoras neocortical) que permeiam a organização e execução de performance musical, bem como a desativação de estruturas límbicas que regulam a motivação e tom emocional. Este padrão neural distribuído pode proporcionar um contexto cognitivo que permite o surgimento de atividade criativa espontânea’.

Simplificando a explicação: durante a improvisação, a parte de auto-monitoramento do cérebro (pré-frontal lateral) desativa, enquanto a parte do cérebro de auto-expressão é ativada (pré-frontal medial). Literalmente, isso significa que para ser criativo e improvisar, é preciso parar de criticar a si mesmo para aumentar a sua capacidade auto-expressiva.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, o psicólogo maltês Edward de Bono afirma que o indivíduo, para gerar novas ideias e soluções, deve parar de se auto-criticar:

‘Deve-se trabalhar a desinibição para se tornar alguém mais criativo.

Essa é a base do brainstorming e outras tantas técnicas de desinibição: sugerindo qualquer pensamento ou ideia que vier à mente a respeito do tema tratado, esperando-se reunir o maior número possível de ideias, visões, propostas e possibilidades que levem a um denominador comum e eficaz para solucionar problemas e entraves que impedem a solução de algo.

(...) O cérebro foi projetado para ser não-criativo. Se o cérebro fosse criativo, a vida seria impossível. Por exemplo, com 11 peças de roupa para colocar pela manhã, teríamos 39.916.800 possibilidades de nos vestir. Se você experimentasse uma a cada um minuto precisaria de 76 anos para tentar todas essas maneiras de se vestir.

Felizmente, o cérebro é projetado para gerar padrões estáveis para lidar com um universo estável. Essa é a excelência do cérebro e por algo que devemos ser muito gratos.

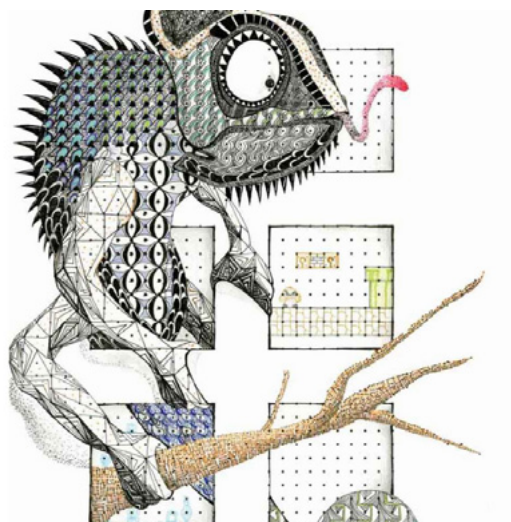
**(Porém) Sem criatividade, só existe repetição e rotina. Estes são altamente valiosos e fornecem a maior parte do nosso comportamento - mas a criatividade é necessária para a mudança, melhoria e novos caminhos.’
(Edward, 2007)**

desdobramentos do processo criativo dois: estudos práticos e experimentais

Ao pesquisar opções experimentais e metodológicas sobre a criação de ideias, encontrou-se o livro 'The process: The new foundation in Art and Design' dos professores e designers Judith e Richard Wilde, da School of Visual Arts de Nova York, que é uma compilação de 17 projetos experimentais de arte e design a partir do conteúdo gerado pelos seus alunos durante o curso de artes visuais ministrado por eles (falaremos mais desse livro na parte Experimento 2 desse relatório).

Um importante aspecto ao solucionar problemas é ter um conjunto claro de parâmetros que podem ser entendidos como uma condição necessária para solucionar visualmente problemas de comunicação. Uma resposta inicial aos parâmetros é, na maioria das vezes, visualizada como um impedimento à criatividade, quando, na verdade, eles estabelecem as bases para soluções de sucesso posteriormente. E tratam o processo criativo como um desenvolvimento progressivo de reações a situações específicas - 'nós reagimos quando deveríamos somente responder'.

Seguem algumas páginas do livro relativas aos diferentes exercícios desenvolvidos pelos alunos:



na ordem:
exercício de abstração e
desenvolvimento visual
a partir de uma grid de
pontos;

exercício de representação
abstrata de um som/
palavra;

exercício em que dingbats
eram dados e a partir
desses deveria usá-los para
representar
a frase dada;



*livros ilegíveis
pelo designer
italiano Bruno
Munari;*

Outro exemplo, a obra 'Livros Ilegíveis', projetado pelo designer Bruno Munari em 1955, é uma importante referência quando objetos considerados ilegíveis tem o intuito de desafiar o próprio conceito de livro e expandir a experiência da leitura para outros sentidos. Experiências lúdicas como a proposta por esses livros, ajudam a construir um novo significado no processo de leitura e ao objeto. A sensibilidade humana deve ser aguçada para que o conteúdo, mesmo que interpretado por cada um de uma forma diferente, chegue ao observador final carregado de um significado real.



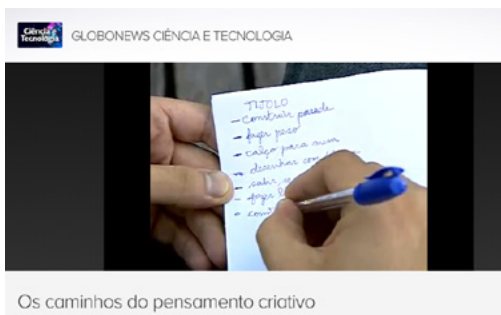
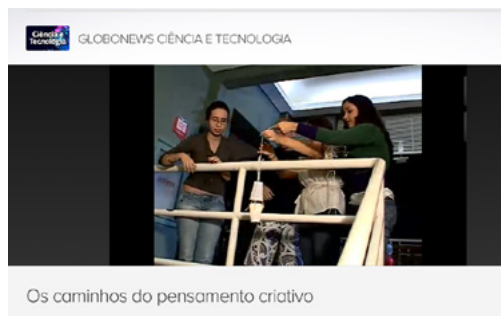
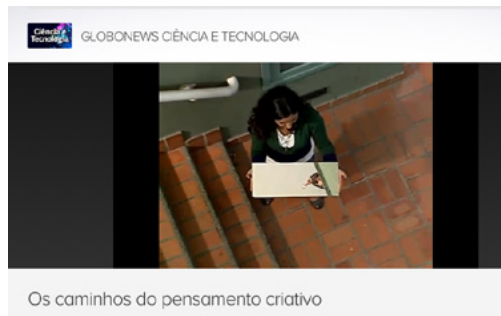
Não podemos deixar de citar o pedagogo alemão Friedrich Fröbel, fundador do primeiro jardim de infância e responsável pela estruturação do conceito de curso básico da Bauhaus. Ele defendia que o desenvolvimento infantil deveria ocorrer de forma espontânea, ao adulto caberia o papel de satisfazer ou apoiar a curiosidade natural apresentada pela criança, porém, estando atento aos sinais de conhecimento mostrados pela mesma. O jogo foi um grande instrumento utilizado que, juntamente com os brinquedos, serviria para mediar o autoconhecimento, exteriorizar e interiorizar a essência divina que ele acreditava existir na criança. Froebel considerava que os jogos e as brincadeiras eram utilizados pela criança para expressar sua visão de mundo, além de acreditar que contribuíam para o desenvolvimento na primeira infância, período considerado mais importante, pois seria o momento que a personalidade do indivíduo está se formando.



*uma série de objetos
(ou brinquedos
educativos) que
ofereciam aos
estudantes em fase
de desenvolvimento
a fim de incentivar
a resolução de
problemas visuais
e conscientização
dos conceitos
matemáticos através
da brincadeira;*

prints do
programa
espaço aberto,
na globo
news sobre
criatividade;

Ainda sobre métodos de geração de ideias, em um programa chamado 'Espaço Aberto' sobre Criatividade no canal Globo News, o designer e especialista em inovação Federico Hess realiza um pequeno workshop de geração de ideias com alguns estudantes de design. Primeiramente, demanda que, em 5 minutos, os estudantes listassem o maior número possível de usos para um tijolo. Após o tempo, os alunos tinham feito em média de 4 a 10 proposições. Num segundo momento, ele demanda uma lista de usos para uma bexiga porém afirma que não haverá limites de forma, textura, material (características que normalmente levamos em conta ao gerar usos ao objeto). Dessa vez, quantidade de usos aumentou em duas vezes, dentre 20 e 30 proposições, já que não existiam limitações para o pensamento. Ele explica durante o programa que é necessário desenvolver um número máximo de ideias para que depois possamos optar por uma proposição que pareça melhor para um desenvolvimento mais aprofundado. Por último, foi proposta a solução de um problema: Lançar de uma altura de 2 metros uma vela acesa. Assim, os alunos foram estimulados a gerar soluções não-superficiais a fim de gerar opções inovadoras e viáveis. Ideias como: colocar a vela em uma cesta, amarrar com barbante, até as mais abstratas como: fotografar e jogar o celular a uma altura de 2 metros, chegando 'acesa' virtualmente, foram pensadas pelos alunos.

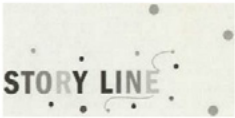


No mesmo programa, a psicóloga Eunice de Alencar explica que, para sermos inovadores, devemos dar oportunidade as pessoas de serem efetivamente criativas e de romperem com os paradigmas existentes; saber se afastar e se aproximar do problema; tratar o trabalho como um ciclo onde forma-se de um modelo de solução e depois desconstrói-se este, em um processo de construção e desconstrução para chegar a uma solução mais adequada.

*prints dos exercícios
presentes no livro
de Edward de Bono
citado acima;*

Outra referência importante para o projeto é o livro 'How to have creative ideas? 62 exercises to develop the mind' do escritor e psicólogo maltês Edward de Bono. Busca, através dos exercícios desenvolvidos, a oportunidade de praticar a habilidade mental de criatividade e desenvolver os hábitos mentais que fazem criatividade acontecer (falaremos mais desse livro na parte Experimento 2 desse relatório).

GAME 13



THIS IS ANOTHER exercise that comes from the Think Link series. It is rather different from the preceding games and requires a different sort of creativity. This is 'constructive creativity' as distinct from 'perceptual creativity'.

PROCESS

1. Obtain four Random Words.
2. Create a story using the Random Words in any order you wish to fit the story you want to tell.

NOTE: The story should have more interest than just saying: 'He went shopping and he bought this and this and this ...' Or 'He was travelling in a bus and saw this and this and this ...'

The four Random Words are: PATROL; WASP; LASSO; DRUG.

Immediate thoughts:

... there was a patrol out to catch people believed to be smuggling drugs across the border. They were chasing a man and about to lasso him when a wasp stung the hand of the person with the lasso. As a result he lassoed a member of the patrol and the smuggler got away

Further thoughts:

... the police chief said: 'You do not set out to catch a wasp with a lasso. Trying to catch drug-dealers with a patrol is just as useless. You need to infiltrate their network'

VARIATIONS

1. Use the Random Words in the order in which they are obtained. You must tell the story with this fixed sequence. You cannot choose your own sequence.
2. Use five, six or even seven Random Words.
3. Obtain five Random Words and then choose one to throw out and not use. You end up using four Random Words for the story and have thrown out the one which may not fit.

GAME 28



IN THIS EXERCISE, the emphasis is directly on associations – not on concepts, functions or values.

The association steps taken must be strong. The steps must be short. The emphasis is not on possibility but on logical associations.

PROCESS

1. Obtain two Random Words.
2. The task is to move from one of the Random Words to the other one using association steps.
3. The steps must be clearly explained.

NOTE: Concepts are not permitted as steps. Values are not permitted as steps.

The two Random Words are: VINEGAR and BANDAGE.

Immediate thoughts:

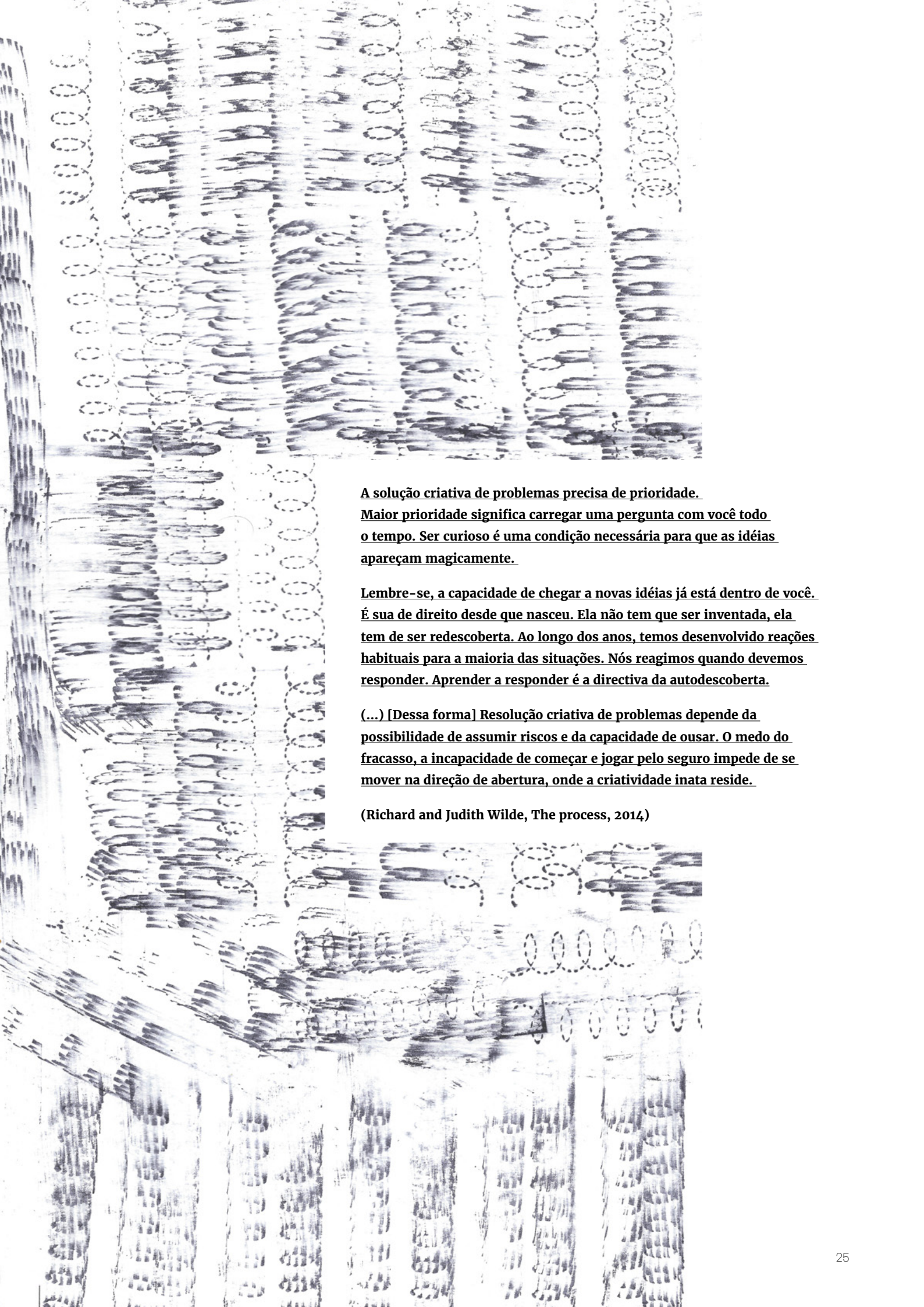
... vinegar is made from wine. Wine contains alcohol. Many road accidents are caused by alcohol. Victims may need to be bandaged in some way

Further thoughts:

... vinegar goes into salad dressings. Salads are eaten by vegetarians, who believe that animals should not be killed for food. Killing involves injury. Bandages are used for injuries

VARIATIONS

1. Obtain one Random Word and then two more Random Words. Using only associations, move from the first word to each of the other two.
2. Obtain one Random Word and then two others. Show how you can move from each of the two to the original one using only associations.



A solução criativa de problemas precisa de prioridade. Maior prioridade significa carregar uma pergunta com você todo o tempo. Ser curioso é uma condição necessária para que as idéias apareçam magicamente.

Lembre-se, a capacidade de chegar a novas idéias já está dentro de você. É sua de direito desde que nasceu. Ela não tem que ser inventada, ela tem de ser redescoberta. Ao longo dos anos, temos desenvolvido reações habituais para a maioria das situações. Nós reagimos quando devemos responder. Aprender a responder é a directiva da autodescoberta.

(...) [Dessa forma] Resolução criativa de problemas depende da possibilidade de assumir riscos e da capacidade de ousar. O medo do fracasso, a incapacidade de começar e jogar pelo seguro impede de se mover na direção de abertura, onde a criatividade inata reside.

(Richard and Judith Wilde, The process, 2014)

O Projeto:

O projeto consiste no desenvolvimento de um registro de texto e imagem, um livro em grande formato, sobre os experimentos e estudos realizados a cerca do processo criativo como experiência humana. O registro é composto por textos de teóricos e estudos importantes presentes também nesse relatório, imagens e textos produzidos pelos participantes durante o experimento e entrevistas realizadas. O projeto se configura como um metaprojeto, quando o prefixo meta exprime a ideia de reflexão sobre si, no caso a reflexão sobre o desenvolvimento do próprio projeto.

O objetivo é propor uma reflexão sobre as individualidades e pluralidades ao pensar criativamente como ser (humano) consciente-sensível-cultural. Convida o leitor a pensar como aqueles participantes conseguiram chegar a resultados tão plurais quando colocados em uma situação desafiadora, quando são pressionados a abstrair e pensar em novas formulações, ordenações de referências e conceitos pessoais para realizar os exercícios.

Os experimentos tem como finalidade proporcionar ao participante e ao leitor uma visão prática do processo e a chance de poder olhar por outra perspectiva. Dessa forma, inputs – as palavras, as frases e seus significados semânticos – são dados para que a partir desta delimitação possam abstrair, sentir, relacionar, organizar, transformar, recodificar, representar, por fim, criar, formar algo novo ou não. E assim, os trechos teóricos e das entrevistas apresentam-se como material explicativo para a melhor compreensão do processo desenvolvido ao idealizar esse projeto.

desenvolvimento de projeto

Ao iniciar a pesquisa e o brainstorming do projeto final, foi escolhido o assunto 'processos criativos' por ser de grande interesse pessoal e por dialogar com todo o processo diário de trabalho das áreas de maior interesse no design – gráfico, moda e artes visuais – buscando suprir a necessidade de novas perspectivas e formas de ver o mundo.

Assim, a pesquisa bibliográfica foi o passo inicial onde defrontou-se com estudos de Fayga Ostrower, Lev Vigotsky, Charles Darwin, entre outros para me familiarizar, informar e desenvolver as ideias a partir do tema.

Simultaneamente ao processo de pesquisa teórica, refleti sobre as possibilidades projetuais do tema como um projeto de design e decidi, primeiramente, projetar um diário de processo com as descobertas feitas durante a pesquisa teórica e sobre as atividades que me propus a realizar com um público. Dessa forma, juntamente ao caráter de registro do processo, existe o caráter experimental, buscando mostrar de forma prática as potencialidades criativas do homem.

Essas atividades com o público foram primeiramente pensadas de maneira conceitual e simplificada para a geração de possibilidades. Em um primeiro momento, foram elas:

Atividade 1) Envio de um enunciado para que algo fosse desenvolvido a partir dele, através de uma associação livre e pessoal. Atividade individual.

Input (palavras ou imagens) > Pessoas diferentes pensando individualmente > Expectativa: Resultados diferentes entre si; percepção do processo criativo pessoa; estrutura de pensamento próximo ao tipo de atividade profissional; pertencimento socio-cultural;

Atividade 2) Realização de uma oficina com uns 7 participantes onde um input será dado para que as pessoas possam desenvolver algo em conjunto.

Esse enunciado foi enviado via e-mail para 8 pessoas, agilizando o processo de resposta por não ter que estar presencialmente com todos os participantes. Utilizaram uma linguagem mais informal já que as pessoas escolhidas eram próximas e nem todas estavam familiarizadas com o vocabulário mais específico usado em estudos sobre esse processo de criatividade como os designers, artistas e psicólogos, por exemplo. Além disso, temeu-se que uma abordagem mais complexa e explicativa fosse causar um amedrontamento e assim um bloqueio maior ao resolver as questões colocadas. Tentou-se enunciar os comandos e explicar o que fazer de uma forma mais simples e objetiva.

A questão central desses dois exercícios era a produção de associações e reflexões a partir de um enunciado e o processo de identificação de relações entre a palavra e a imagem com o background pessoal, gerando assim ordenações diferentes entre os participantes.

Na busca de um input, existia a possibilidade de muitos campos temáticos e estruturais de linguagem a seguir: uma palavra, uma imagem, um sentimento, um material, um problema, uma necessidade, etc. Porém, para o Experimento 1 resolveu-se realizar de forma mais simples e sentir como seriam as respostas para que pudesse adaptar para o próximo enunciado corrigindo os problemas encontrados neste. Escolhendo tratar de palavras e imagens. A primeira atividade enuncia a associação livre de idéias acerca dos antônimos, abstrato x concreto escolhendo um para 'traduzir'. Esses foram escolhidos por serem palavras de semântica mais 'abstrata', ampla e sem ter relação direta com uma forma específica, gerando uma maior possibilidade de resultados entre as pessoas.

Já as imagens foram escolhidas ao pesquisar abstração/ abstraction e surrealismo/ surrealism no Google Imagens, no mesmo campo semântico do primeiro enunciado, buscando imagens desconhecidas, ou seja, que não fossem de artistas famosos evitando que esse fosse o referencial. Além disso, nesse momento, optou-se por escolher imagens abstratas e dúbias, esperando gerar resultados diferentes entre as pessoas, procurando fugir de respostas padronizadas e referenciais rotineiros, figurativos.

A escolha das pessoas que participaram desse Experimento 1 foi pelo critério diversidade. Procurou-se chamar pessoas que tivessem formações diferentes e que pudessem abordar os temas de formas simbólicas e comunicativas diferentes (dentro das minhas possibilidades e acesso no momento para essa primeira atividade).

O exercício foi enviado para 8 pessoas. Segue a identificação de cada um e seu feedback:

Bianca Vasconcellos

Idade: 47 anos,

Profissão: professora pré-escolar

Formação: graduada em Pedagogia

‘(Para o exercício 1) Escolho a palavra abstrato, pois minha ideia é a de algo livre. Cada um escolhe, de forma consciente ou inconsciente, o que deseja ver, sentir. (Para o exercício 2) A figura que mais me chamou a atenção foi a imagem B. Me fez pensar em livros e em quanto estes podem mexer, sacudir o nosso pensamento, ideias e até atitudes. A figura é, também, como se fosse um vendaval de cores e alegrias.’

Diana Dias

Idade: 24 anos

Formação: mestranda em Artes Visuais,
graduada em Design Gráfico e de Produto

Sem resposta.

Felippe Patiu

Idade: 28 anos

Profissão: servidor da Justiça Federal

Formação: pós-graduado em Processo Penal,
graduado em Direito

‘No primeiro, escolhi a palavra “concreto” pois se identifica mais com a minha personalidade. A partir daí identifiquei a ideia que esta palavra refletia, acredito que de acordo com minhas experiências. Foi um processo meio automático-indutivo. No segundo, (imagem A) olhando as imagens, a primeira me chamou atenção pela ser um tanto quanto familiar (arajo de flores) enquanto a segunda, por não ter sido prontamente associada a uma ideia/imagens/fato/etc, não deteve minha atenção.’

Maisa Luna

Idade: 24 anos

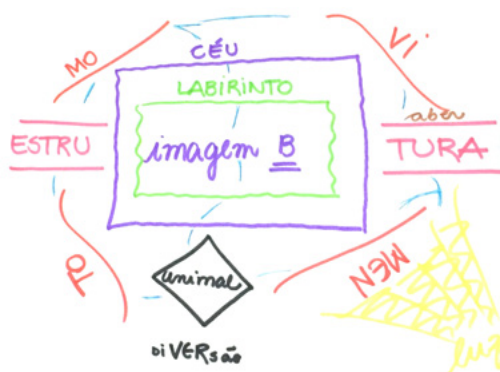
Profissão: designer de estamparia

Formação: graduada em Design Gráfico e de Produto
Sem resposta.

Fernanda Pamplona

Idade: 25 anos

Formação: graduanda em Psicologia,



‘Para mim, qualquer atividade criativa envolve necessariamente o uso das palavras (e da fala, quando não escrita). Tenho dificuldade em me expressar de outras formas, seja por desenho, pintura, fotografia, etc. Em contraposição, a linguagem sempre foi um exercício relativamente fácil e que acelera meu pensamento e construção de ideias. Nas duas atividades propostas, tanto a interpretação da palavra “ABSTRATO” quanto a da imagem B me remeteram a associações de palavras que, no meu momento de vida e pelas minhas preferências pessoais, levaram a estruturação de conceitos de significantes do pensamento que adquirem sentido consciente.

Palavras que, a priori, possam parecer desconexas, mas ao olhar a imagem e a palavra escolhidas encaixam-se numa cadeia de ideias interpretativas – algumas conscientes, outras não, e que ao serem escritas dão vida a este processo criativo e único, pois são expressão de uma singularidade subjetiva, às vezes desconhecida para mim mesma e que no movimento de criar, emerge ao meu conhecimento.’

Isadora Barreto

Idade: 24 anos

Profissão: assistente direção de conteúdo,

Formação: graduada em Comunicação Social



X



'Então, eu considerei os dois exercícios como um só porque eles são muito próximos e identifiquei os dois antônimos: Estética das forças X estética das formas (sensação em oposição à representação); Pulsão X representação (dentro da teoria psicanalítica).

O abstrato e o concretismo como independência final da arte, que saiu de uma estética da representação e de um ideal platônico de beleza para uma estética da força, de pulsão, de criação pura. É interessante pensar a correlação entre o ato da criação e o da representação, e de analisar as possibilidades radicais de uma criação não representacional.

Pensar a arte e a criação como uma das formas de ato psíquico, que pressupõe uma pulsão, uma força interna que posteriormente sofre transformação psíquica para logo ter um equivalente representacional, podendo ser traduzido em linguagem e, conseqüentemente, apreendido.'

Paula Vasconcelos

Idade: 28 anos

Profissão: fonoaudióloga

Formação: pós graduada em Fonoaudiologia



abstrato

Imagem B: abstrato, sem forma definida

Valquiria de Castro

Idade: 25 anos

Profissão: ux designer

Formação: graduada em Design Gráfico e de Produto



abstrato

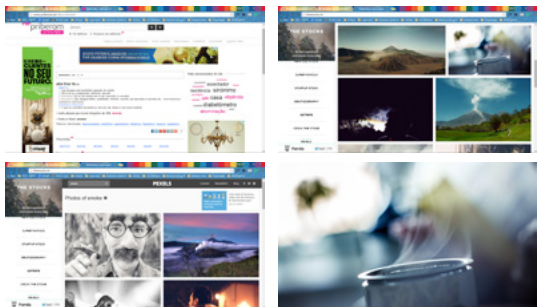
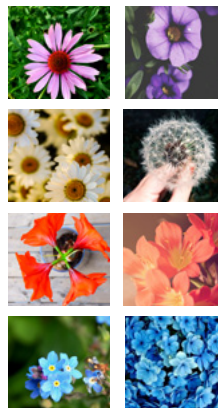


imagem A



Após a realização do Experimento 1 e a análise do feedback dos participantes – 6 feedbacks de 8 propostas enviadas, podemos perceber pontos positivos e negativos, quanto a elaboração do enunciado, a escolha temática, a interpretação realizada e a eficiência do exercício. Acredito que, apesar dos problemas, consegui obter sucesso ao atingir meu objetivo principal com esse experimento ao receber diferentes visões, tratamentos semânticos e comunicativos acerca de um input inicial.

Sobre a forma escolhida para ‘traduzir’ o tema proposto, pode-se observar que a linguagem escrita foi uma das mais usadas juntamente com a escolha de imagens que poderiam significar a palavra ou a imagem. Foi utilizada também uma produção imagética nova e diagramas estruturais com base na proposta inicial.

Por ter escolhido as palavras e as imagens em um mesmo campo semântico, a abstração, percebi que os dois exercícios acabaram ficando muito próximos. Consequentemente, as respostas foram mais óbvias e repetitivas, provavelmente causando até uma dificuldade para o participante de gerar alternativas diferentes em cada enunciado. Acredito que a escolha de temas distintos nesse caso pode ser mais proveitoso, ao requerer da pessoa um pensamento em campos semânticos distintos em cada exercício.

O planejamento é aperfeiçoar essas atividades para que a abordagem e o enunciado sejam cada vez mais fiéis e compreensíveis pelo participante afim de conseguir feedbacks mais efetivos.

Assim, em um segundo momento, percebi que a abordagem e efetividade dos exercícios deveria ser maior para que os objetivos do projeto fossem alcançados. Continuei uma pesquisa de autores psicólogos e designers que tivessem desenvolvido algum trabalho/ técnica sobre geração de ideias e formas de pensar ‘fora da caixa’.

Simultaneamente, foi necessária uma reestruturação dos objetivos projetuais e um afunilamento do tema para que pudesse focar no aspecto da pesquisa que mais interessava: O processo criativo como experiência humana. Dessa forma, o foco do projeto está na pesquisa realizada e consequentemente nos experimentos com as pessoas, idealizados para juntos o estruturarem uma narrativa sobre o tema.

Encontrei, então, dois livros com duas abordagens: um ligado à linguagem escrita e outro ligado à linguagem visual. Ambos me serviram de base para estruturar o Experimento 2.

Experimento dois

O livro ‘How to have creative ideas: 62 exercises to develop the mind’, publicado em 2007 e escrito pelo escritor maltês e instrutor na disciplina de pensamento e psicólogo da universidade de Oxford, Edward de Bono, busca, através de exercícios, a oportunidade de praticar a habilidade mental de criatividade e desenvolver os hábitos mentais que fazem criatividade acontecer.

Edward trata os exercícios como jogos, realizados de forma lúdica, em grupo ou individualmente, e afirma que ao exercitar a habilidade do pensamento criativo estamos desenvolvendo a habilidade mental e hábitos mentais de pensamento criativo. E dessa forma, nessa brincadeira, não existe certo e errado, e sim o que faça sentido para você a partir do que foi requisitado.

As palavras usadas são sorteadas, aleatoriamente escolhidas, sem nenhum sentido ou ordem específica, sendo um exemplo de provocação. Em um pensamento normal, precisamos de uma razão para dizer algo antes de ser realmente dita. Caso contrário, o resultado é absurdo. Com a provocação, não existe razão para não dizer algo até ou depois que é dito.

Praticando esses exercícios, percebemos que criatividade perceptiva envolve olhar para as coisas de maneiras diferentes. Ela envolve extrair conceitos. Trata-se de valores de extração. Ela envolve a abertura de conexões e associações. Criatividade perceptiva significa colocar as coisas em conjunto para entregar valor. Enquanto educação se concentra basicamente em análise, não há praticamente nenhuma atenção em projetar o pensamento. Contudo, a vida e o progresso humano dependem do projetar do pensamento. A análise é importante, mas não é o suficiente.

Dessa forma, escolhi 4 dos 62 exercícios criados por Edward de Bono – alguns sofreram pequenas modificações – para fazer parte do meu Experimento 2.

Sobre as palavras aleatórias para a realização dos exercícios, eu sorteei previamente as palavras, para que todas as pessoas realizassem o Experimento 2 a partir das mesmas palavras.

Odd Man Out:

São dadas 4 palavras: **FARMÁCIA, IMPÉRIO, MÁQUINA e AÉREO.**

Defina uma base/ conceito para selecionar uma palavra que fuja do contexto criado em que todas as outras se encontram. Explique sua definição.

Exemplo: As palavras são COURO, RESGATE, CHIMPANZE, PREOCUPAÇÃO

Preocupação é a única emoção humana dentre as palavras

Chimpanze é o único ser vivo.

Resgate é a única palavra que indica criminalidade

Couro, Resgate e Preocupação são desagradáveis. Chimpazé não.

Nesse exercício, busca-se estimular a criatividade e interligação de ideias através do aleatório.

IMPÉRIO, MÁQUINA E AÉREO SE UNEM NA
CONSTRUÇÃO POLÍTICA E MILITAR DE UMA
SOCIEDADE
FARMÁCIA ESTÁ A PARTE DISTO.

Império / Máquina / Aéreo

Farmácia

Farmácia relaciona-se à saúde das pessoas.
As outras 3, à divisão, capitalismo.

Farmácia, máquina e aéreo

Porque o transporte farmacêutico é aéreo, e
as máquinas que meu pai vende fazem parte
deste setor da medicina

Império / máquina / aéreo → aviação
Farmácia → loja

AÉREO é adjetivo

FARMÁCIA, IMPÉRIO e MÁQUINA são substantivos

Farmácia, Império, máquina e aéreo.

Império remete a uma estrutura política, as demais são com

IMPÉRIO É A ÚNICA ~~MAQUINA~~ PALAVRA QUE DENOTA TEMPO.
FARMÁCIA, MÁQUINA E AÉREO NÃO!

farmácia } ~~tem~~ paroxítonas
Império } terminadas em ROL
aéreo } → máquina

Farmácia, Império, máquina → indústria
Aéreo → meio de transporte

Farmácia, Império, máquina e aéreo

Máquina é o único objeto.

Farmácia, Império e aéreo podem indicar
uma localização.

Associações:

São dadas 2 palavras: **ROMANCE** e **CAMELO**.

Usando associações diretas, link as duas palavras.

Explique claramente as etapas de associação criadas entre as palavras.

Exemplo: As palavras são VINAGRE e ATADURA

Vinagre é feito do vinho. Vinho contém álcool. Muitos acidentes são causados pelo álcool. Vitimas normalmente precisam de ataduras de alguma forma.

Nesse, a ênfase esta diretamente nas associações - não em conceitos, funções ou valores.

O romance me lembra amor. Amor necessário à convivência com os animais. O camelo como um animal, necessita de amor.

Camelos é um ser vivo. Seres vivos da espécie humana vivem no romance.

Romance é um gênero literário. Um livro do gênero é "Mil e uma noites". ~~Se~~ Se passa no deserto.

Camelos vivem no deserto.

Camelos tem duas corcovas.
~~Um par de camelos~~ Dois ^{um par} camelos.
~~Existem~~ Existem pares de muitas coisas: meias, calças, sapatos, cartas, pessoas.

Se há um par de pessoas, pode ser que haja um romance entre elas.

CAMELOS SÃO USADOS COMO MEIO DE TRANSPORTE NO DESERTO.
NO DESERTO ~~DESCOBRIMOS~~ ~~DESCOBRIMOS~~ VIVEM VÁRIOS ~~POVOS~~. OS CHEFES DOS ~~POVOS~~ POVOS ~~PLANEJAM~~ PLANEJAM VÁRIOS CASAMENTOS ARRANJADOS. APOUCOS DELES SE PRECEDE QUALQUER ROMANCE.

O ROMANCE PODE ACONTECER EM QUALQUER LUGAR;
JOSÉ E MARIA DESCOBRIRAM O ROMANTISMO DO SAARA;
NO SAARA TEM MUITOS CAMELOS;
JOSÉ E MARIA SE CASARAM NO SAARA EM UMA DE CAMELOS.

Romance causa o casamento, que tem uma lua de mel, e um bom lugar para ter uma boa lua de mel é o Egito que tem muitos camelos.

Romance, lua de mel, Magism, ^{mariscos} mariscos, pastos a dois de camelo no deserto.

Aladin teve um romance com Jasmin.
Eles viviam na Arábia e andavam de camelo.

Romance faz com que casais saiam pra passear.
Jovens casais gostam de ir ao zoológico, onde há camelos.

Similaridade:

Dão dadas 4 palavras: **CUBO, VULCÃO, PILOTO e CINTO.**

Para cada palavra, sugira um animal (passaro, peixe, inseto...) que tenha alguma similaridade em algum aspecto da palavra. Explique essa semelhança.

Exemplo: As palavras são Parceiro, Piada, Ronco.

Parceiro sugere uma relação longa. Alguns pássaros são companheiro uma vida toda.

Piada sugere macacos que estão sempre brincando como se tivessem até senso de humor.

Ronco sugere o barulho que o sapo faz.

Nesse exercício, buscamos algum aspecto do animal que tenha similaridade com outro objeto, sentimento, para que a conexão seja feita.

Cubo → esponja do mar. (BOB ESPONJA)
Vulcão → escorpião pois é uma coisa saindo de uma coisa dura.
Piloto → passarinho, pq voam
Cinto → cobra. formato - maleável e comprida.

Cubo → pinguim (Cubo de gelo, lugar onde vive este animal)
Vulcão → tigre (Fogo é o que afugenta estes animais)
Piloto → macaco (Lomenda, devido à sua inteligência)
Cinto → boi (Couro de onde é fabricado o cinto)

Cubo = pinguim; mas lembra ao cubo do coque que é colorido como pinguim
Vulcão = dragão; ambos soltam fogo

Piloto = aves; ambos voam

Cinto = cobra; tem uma faixa enrolada

CUBO: ABELHA - PO COLMEIAS TEM FORMAS GEOMÉTRICAS TBM.

VULCÃO: DRAGÃO DE KOMODO - PO DRAGÃO SOLTA FOGO TAMBÉM, MAS ESSE EXISTE.

PILOTO: ÁGUA - PO VOA MUITO RÁPIDO

CINTO: VACA - POR CAUSA DO CUBO

Cubo - ~~passaros~~ pássaros em gaiolas (forma de cubo).

Vulcão - Abelha, a picada também arde.

Piloto - peixe - piloto ~~tem parecido~~ tem parecido a tubarão associação direta das palavras
Cinto - cobra, comprida e fina

Vulcão → Dragão antes lançam fogo

Piloto → piloto o avião que voa que também um pássaro que também voa

Cinto → envolve a cintura das pessoas e a cela envolve o cinto de CAVALEIRO

Cubo → é um diabo quem joga e quem joga o cubo é o animal locutor (homem)

Cubo → pinguim (cubo de gelo)

Vulcão → lagarto (escamas de terríveis)

Piloto → avião (voa, emerge tudo)

Cinto → bicho - preguiça (não se move, está sempre em segurança)

CUBO - ^{zão} cachorro Dálmata (branco com pontos pretos)

VULCÃO - Leão, porque tem força!

PILOTO - Pássaros migratórios que voam na forma do V, com um sempre com o outro

CINTO - cobra (grima)

Vulcão → tatu bola / bola x cubo

Vulcão → dinossauro → viviam perto de vulcões

Piloto → tubarão → pequenos peixes se agrupam ao redor de tubarões

Cinto → cobra → ambos são compridos, negros "corcova", semelhantes no.

- PILOTO - ÁGUA

POIS COMO ÁGUAS POSSUEM MUITO CONTROLE PRESSIONAL

CINTO - COBRA

POIS QUE A COBRA COLOCA DIVERSOS CINTOS PARA ADEQUAR NO USUAL

CUBO - BAO

BAO SE COMPARA E SE DEFORMA DE ACORDO COM A SITUAÇÃO, PODENDO VIRAR CUBO

VULCÃO - BOMBO

POIS CAGAM NAS PESSOAS COMO UM VULCÃO EM ERUPÇÃO

CUBO VULCÃO PILOTO CINTO

formiga lagarta besouro canguru

formiga é comum que o apicador seja vendido em cubos. Formigas gostam de apicar.
lagarta voa e lagartas também
besouro se esconde de carrapato e se esconde na cintura humana. E se esconderem em cinto com uma companhia de um bolso
canguru por causa dos filhotes na cintura humana. E se esconderem em cinto com uma companhia de um bolso

O livro 'The Process: A new foundation in art and design', outra referência utilizada para esse experimento, criado pelos professores americanos Judith e Richard Wilde, publicado em 2014, é uma compilação de 17 projetos experimentais de arte e design a partir do conteúdo gerado pelos seus alunos durante um curso de artes visuais. Os projetos deste livro focam no desenvolvimento formal de excelência: o forte senso estético com a habilidade de gerar novas ideias. É necessária então a conciliação entre a formação de imagens e o pensamento conceitual.

A premissa desse livro é prevista na crença de que todo mundo nasce criativo, com uma abertura e uma espontaneidade que foram sufocadas por exigências da sociedade. Se examinarmos os desenhos de crianças, percebemos que eles tem uma instintiva e desinibida qualidade, que conseqüentemente tem uma vida real para eles. No entanto, quando tornam-se educados e socializados, esse dom essencial é substituído pela memorização, pelos sins e não e normas sociais. Então, ao ingressar na escola, o desconhecido é substituído pelo conhecido.

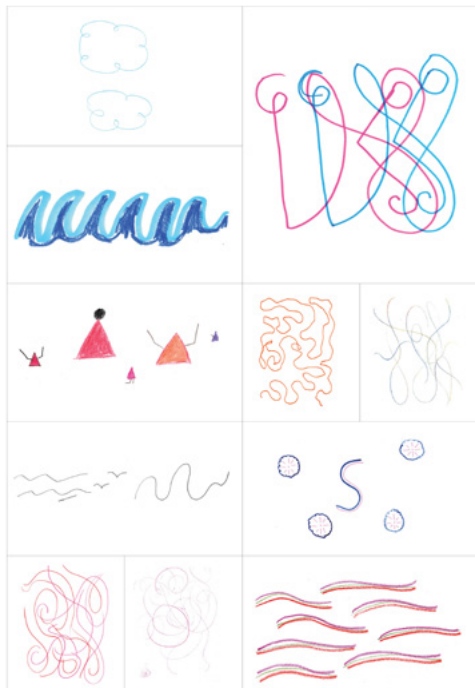
Dessa forma, escolhi 2 dos exercícios propostos nesse livro para utilizar em meu Experimento, como parte de uma exploração visual da experiência criativa. Parte dos enunciados foram adaptados já que não estamos tratando de artistas acadêmicos, e sim, com um grupo plural de pessoas.

Abstração Visual:

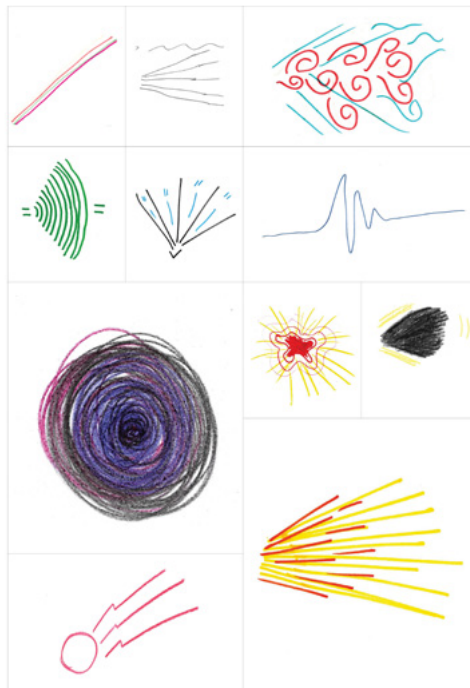
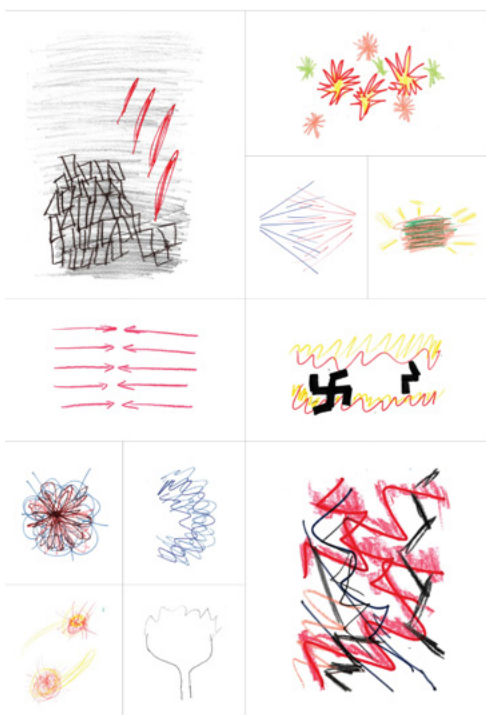
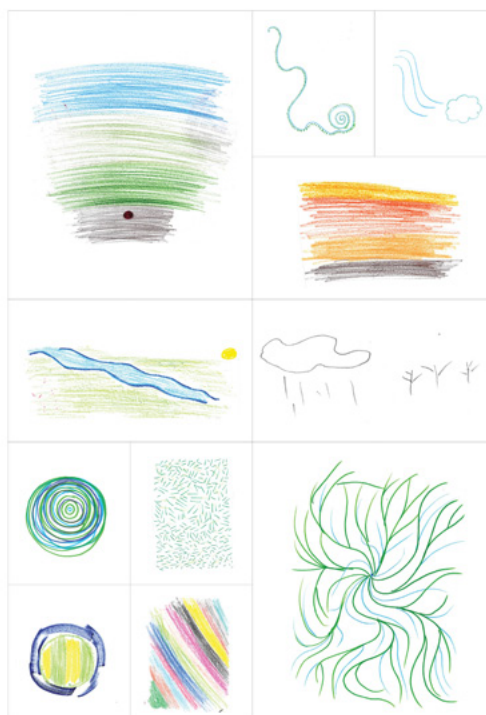
Representar visualmente as palavras, buscando uma linguagem abstrata, metafórica e simbólica.

DANÇA, GRITO, GUERRA e NATUREZA

Por abordar diferentes assuntos, força a reflexão para o desconhecido, onde está sendo chamado para criar uma interpretação visual própria para a semântica da palavra em questão..

dança:

34

grito:**guerra:****natureza:**

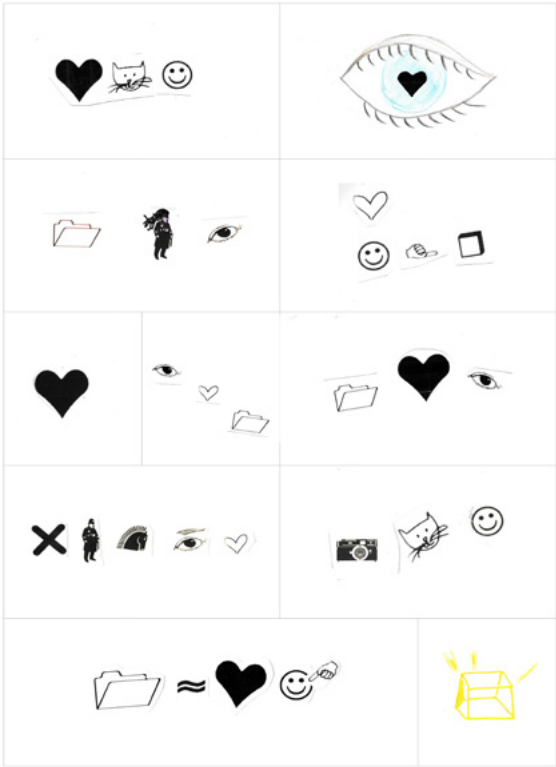
Usar os dingbats, símbolos, ícones e alguma interferência manual – se necessário, para representar a semântica das frases dadas. O objetivo desse exercício é manipular, alterar e desconstruir o valor gráfico das imagens dadas, transcendendo seu significado original e criando uma nova narrativa.

‘Guardai-me como a menina dos seus olhos.’

‘O astronauta voou em direção a lua.’

Basear-se em soluções clichês é uma reação habitual à resolução de problemas que leva a resultados previsíveis. Aqui estamos lidando com o conhecido, o que está faltando são: novidade, energia e espontaneidade.

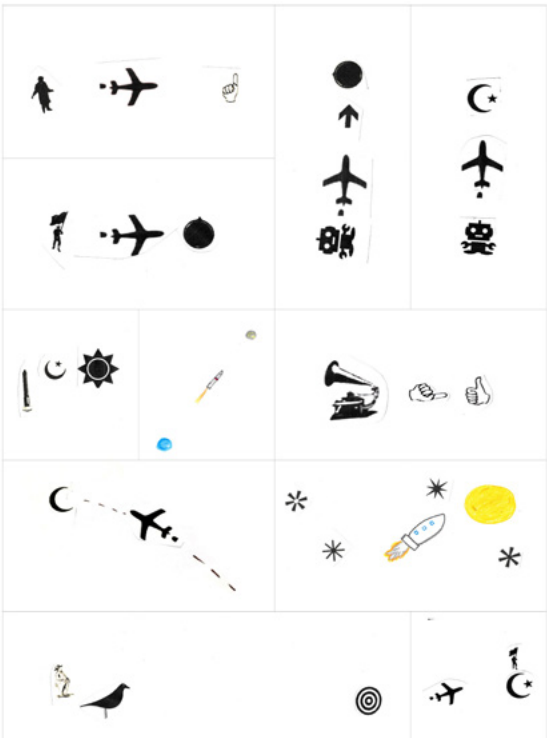
‘Guardai-me como a menina dos seus olhos.’



‘Música é poesia para meus ouvidos’



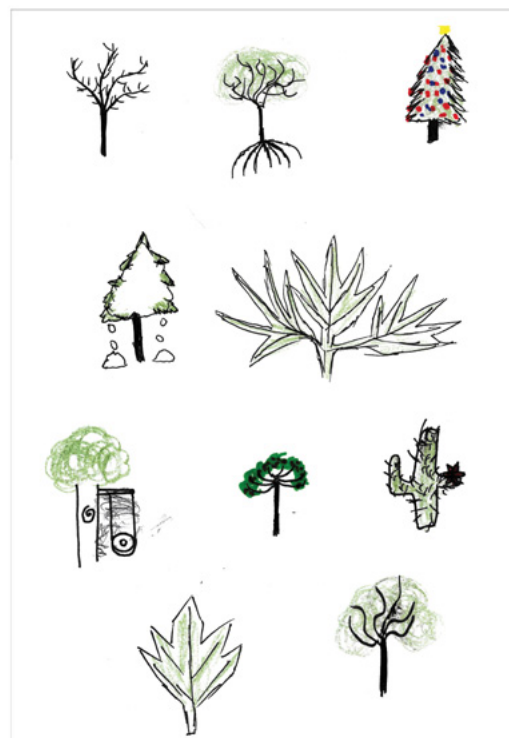
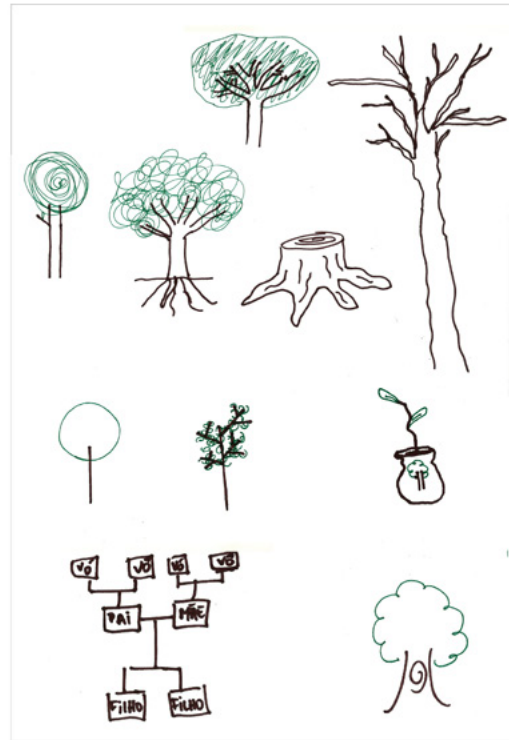
‘O astronauta voou em direção a lua.’

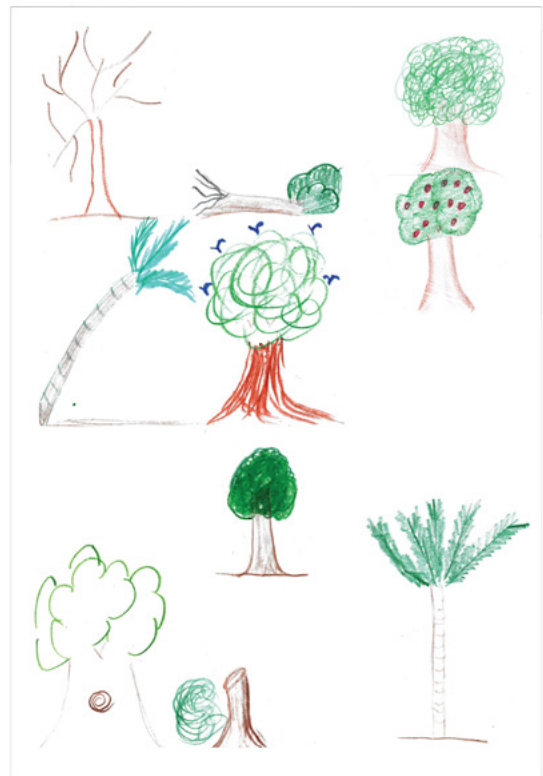
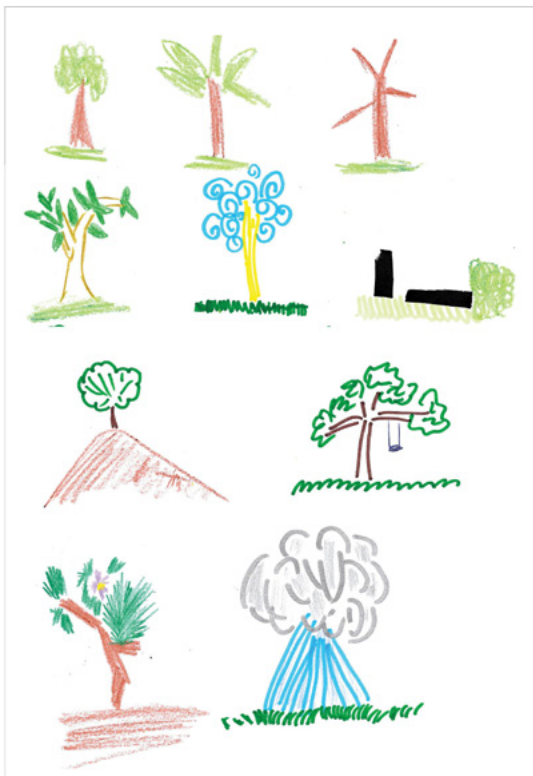
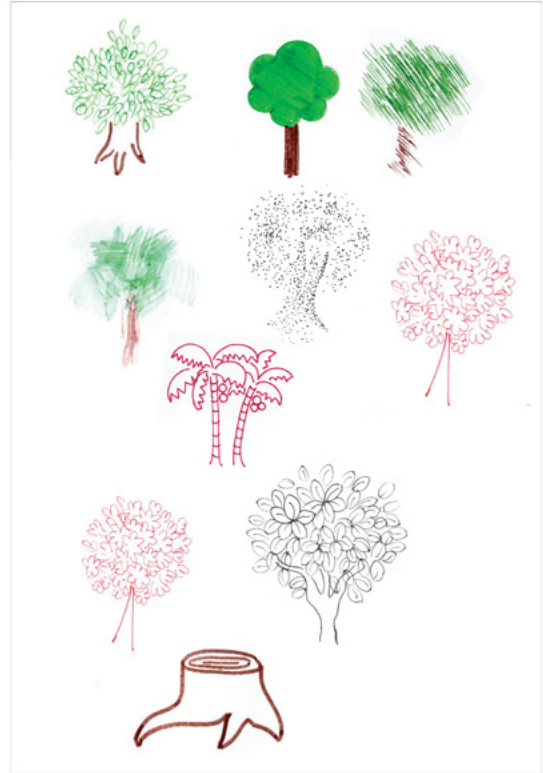
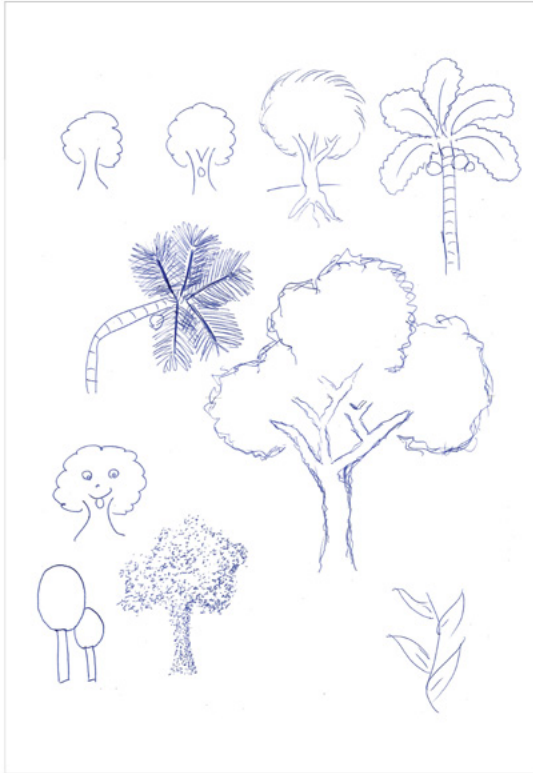


Alternativas:

Representar de dez maneiras diferentes uma **árvore**. O objetivo desse exercício é trabalhar com a geração de alternativas visuais de um objeto banalizado figurativamente. Por ter que representar muitas vezes, somos obrigados a gerar novas formas visuais e estados do objeto para cumprir a tarefa.

A utilização do mesmo input – as palavras, as frases e seus valores semânticos – são um objetivo básico na estruturação desses experimentos: observar a pluralidade e individualidade criativa das pessoas, sendo assim a partir de um mesmo input. Busquei ainda pessoas de diferentes, para que pudessemos perceber essas diferenças referenciais e criativas pelos resultados obtidos, criando um panorama variado.







Esse Experimento 2 foi realizado com 11 pessoas e o critério de seleção foi pela diversidade, assim como no primeiro. Procurei chamar pessoas que pudessem abordar os temas de formas simbólicas e comunicativas diferentes dentro das minhas possibilidades e disponibilidades dessas, já que o encontro foi presencial. Seguem os participantes:

Andrea Pech

Idade: 25 anos

Profissão: Produtora executiva

Formação acadêmica: Design Gráfico e Produto

Diana Dias

Idade: 25 anos

Profissão: Mestranda

Formação: Design Gráfico e Produto, mestranda em Artes Visuais

Felippe Patiu

Idade: 28 anos

Profissão: Servidor Público

Formação: Pós graduado em Direito

Flora Rodrigues

Idade: 24 anos

Profissão: Designer gráfica

Formação: Design Gráfico e Produto

Marcelo Oliveira

Idade: 16 anos

Profissão: Estudante

Formação acadêmica: Ensino médio incompleto

Maria Cláudia Almeida

Idade: 53 anos

Profissão: Professora

Formação acadêmica: Licenciatura em Educação Física

Maria Inês Vasconcellos

Idade: 55 anos

Profissão: Professora

Formação acadêmica: Licenciatura em História

Paula Gonçalves

Idade: 28 anos

Profissão: Fonoaudióloga

Formação acadêmica: Pós graduada em Fonoaudiologia

Sergio Lemos

Idade: 55 anos

Profissão: Representante Comercial

Formação acadêmica: Licenciatura em Educação Física

Tiago Lombardi

Idade: 24 anos

Profissão: Designer de estampas

Formação Acadêmica: Design Gráfico e Produto.

Valquíria de Castro

Idade: 25 anos

Profissão: UX designer

Formação: Design Gráfico e Produto.

Porém, de maneira nenhuma se tem a presunção de apresentar esses experimentos como um resultado científico sobre o processo criativo, já que muito trabalho ainda tem de ser feito: muitos outros experimentos devem ser executados e muitas outras pessoas devem ser questionadas para que o resultado seja realmente tão mais complexo, condizendo com a nossa realidade. Dessa forma, esse experimento, no formato que se propôs, é um início de estudo com finalidade proporcionar uma visão prática do processo e a chance olhá-lo por uma outra e nova perspectiva o processo criativo, foco do projeto em questão.

Além dos exercícios citados acima, foi realizada uma pequena entrevista (abaixo) com essas pessoas. Buscou-se obter informações sobre seu dia a dia, tipo de trabalho que realiza e se procura novas ideias e soluções para os problemas em sua rotina profissional e pessoal. As perguntas serviram de guia para uma conversa informal gravada por áudio, e os pontos chave da conversa foram transcritos para também compor o registro.

Quando, durante seu dia a dia, você tem necessidade de ter novas ideias?

Andrea/ Meu trabalho atualmente é administrativo e mecânico; na maior parte das vezes sinto necessidade de melhorar o processo de gerenciamento do trabalho da galeria.

Diana/ Na minha rotina acadêmica, preciso sempre ler e buscar referências que rodeiam o tema do mestrado, para que consiga desenvolver uma nova linguagem e novas ideias.

Felippe/ Na minha vida profissional, tenho pouca necessidade de inovação. Meu trabalho é bastante repetitivo e burocrático, já que a estrutura do serviço público é muito engessada.

Flora/ Como designer, preciso pensar em novas ideias para desenvolver os projetos e para isso procuro buscar outros meios de inspiração, sem ser os usuais pinterest, behance, etc, já que nesses a chance de cair no óbvio é grande; gosto de ler sobre o tema e a partir desse conhecimento pensar em como projetar uma visualidade para transparecer o conceito de determinada empresa/ cliente.

Maria Cláudia/ No trabalho, preciso principalmente inovar para me adaptar as adversidades de espaço, aos alunos que darei aula e como serão as atividades a realizar. Já no âmbito pessoal, busco organizar minha vida em função dos meus filhos que ainda precisam bastante do meu apoio, dessa forma, as novas ideias seriam para melhorar minha relação com o tempo e meus afazeres pessoais, familiares e profissionais.

Maria Inês/ Preciso pensar em formas novas do planejamento diário das aulas, considerando as particularidades de cada turma; na hora de sanar dúvidas sobre os conteúdos, preciso repensar e reestruturar explicações para serem mais claras para os alunos.

Paula/ Tenho necessidade de pensar em novas ideias ao planejar as atividades terapêuticas a serem realizadas com meus pacientes.

Sergio/ A todo momento da minha vida profissional eu preciso ter novas ideias e adaptar situações para melhor gerir minha empresa. Durmo, acordo, levanto no meio da noite, anoto uma ideia que tive. E quando tenho algo mais sério, de grande responsabilidade para resolver não consigo nem dormir enquanto não chego a uma solução satisfatória. Leio, vejo televisão.. mas enquanto o estalo não vem, não paro de pensar. Essa é minha vida, se parar, eu morro.

Tiago/ No meu trabalho, preciso criar novas formas visuais para roupas, no caso estampas. Minha busca por novas ideias é então na parte gráfica: busco referências

dos temas juntando com meu repertório pessoal para desenvolver uma nova ideia. Tudo é uma questão de referência e adaptação.

Valquíria/ Faço parte de uma equipe de inovação em tecnologia digital. Preciso ficar pensando em coisas novas 8 horas por dia. Busco uma ideia que ache relevante para a empresa; destrincho essa ideia; pesquiso sobre o mercado para adaptar essa ideia a um público e torná-la comercial, e assim vai...

Em que momento do dia você normalmente tem mais calma para pensar em novas ideias e soluções para problemas cotidianos?

AA/ Normalmente durante o banho ou antes de dormir, quando realmente me desligo de todos os afazeres do dia.

FP/ Como minha rotina é muito corrida, não tenho muito tempo para parar e pensar. Meu momento de reflexão se concentra a noite, quando todos já foram dormir e eu consigo calma e silêncio.

FR/ Durante o caminho para o trabalho (normalmente andando à pé), quando tomo banho, quando propositalmente 'dou uma voltinha' para desligar um pouco a cabeça.

MO/ Na madrugada, quando estou tranquilo e ninguém está falando comigo.

MC/ Durante o dia e principalmente quando estou dirigindo que é o raro momento em que estou focada em fazendo só uma coisa e aí que os pensamentos vem e acabo até me desligando do caminho, por estar tão focada em solucionar algum problema ou perda em algum pensamento (risos).

MI/ Ao longo do dia, sem um momento estipulado, acontece normalmente.

PG/ Dirigir sozinha é um dos momentos em que reflito mais sobre minhas questões e penso em soluções de vida, já que não tenho outras atividades para me distrair como o celular, pessoas falando comigo, etc.

SL/ Não existe um momento específico, estou sempre procurando novas soluções, sempre pensando.

TL/ Quando dirijo e quando estou no banheiro, momentos que consigo parar para pensar e refletir. E ainda, sendo uma pessoa noturna, minhas atividades rendem muito mais nesse horário.

VC/ Conversando com meu namorado sempre chegamos em um assunto super filosófico em que paramos para refletir e pensar sobre, é interessante e sempre bastante questionador. Além desse momento específico, quando dirijo sozinha ou quando estou no banheiro.

No seu atuar – profissional e/ou acadêmico, você se questiona se a forma tradicional é a realmente a melhor? Porque?

AA/ Sim, a todo momento. No meu trabalho, por exemplo, gostaria de melhorar o modelo atual de organização, porém, nós funcionários, não temos abertura para isso. Não há muita troca com a chefia e por isso as coisas já estabelecidas ficam lá, se repetindo, e muitas vezes ocorrendo de forma mais trabalhosa/ despendiosa.

FP/ Mesmo quando questiono a eficácia do processo de trabalho da estrutura pública, fica bem complicado tentar mudar, dado o padrão burocrático já instaurado. Dá mais trabalho instaurar uma maneira nova do que continuar fazendo a mesma coisa, como sempre foi feito.

FR/ Sim, sempre me questiono das coisas mas as vezes até acho que seria mais feliz se isso não acontecesse (risos). Mas, voltando a pergunta, acho que pelo menos

no meu trabalho, deveria ter mais conversa e discussão sobre os temas e projetos realizados, para que pudessemos trocar mais ideias e ouvir mais as outras pessoas, ajudando no processo criativo da equipe como um todo. Porém essa geração e proposição de ideias dentro de uma empresa está totalmente ligadas ao processo administrativo e estrutural empresarial, algo que dificulta a ocorrência delas.

MO/ Sim, me questiono sobre a forma que ensinam nas escolas; A escola deveria propor novas formas, mais descontraídas para passar o conteúdo aos alunos, com atividades, canções... que atraísse o nosso interesse, ainda seria mais fácil de aprender e memorizar.

MC/ Sim, me questiono e tento mudar a forma de dar as aulas e de tornar as atividades com as crianças mais dinâmicas, porém, muitas vezes, pelo número de alunos, não é possível e faço do jeito que sei que já dá certo.

MI/ Sim, basicamente nada do que eu aprendi na teoria na minha formação é colocado em prática nas salas de aula. O ensinar está muito mais baseado no relacionamento construído diariamente com cada turma e suas características do que técnicas de pedagogia e de ensinamento.

PG/ Sim. Uma vez, ao tratar uma criança, busquei adaptar a técnica a ser realizada a uma brincadeira de criança para que aquilo fosse uma atividade lúdica e ela pudesse realizá-la da melhor forma, além de ser mais fácil para a mesma compreender qual 'barulhinho' que deveria ser executado. Esses momentos são super frequentes em várias atividades da minha profissão.

SL/ Na minha vida, não existe rotina nem técnica normalmente usada, sendo assim, a cada dia eu preciso mudar e adaptar ideias e pensamentos aos novos problemas que enfrento. Como agora atingi uma estabilidade na empresa, meu papel é pensar em formas de melhorar, de como gerir e inovar o mecanismo empresarial e fazer meu negócio crescer.

TL/ Sim, normalmente procuro diversificar o modo em que estruturo as construções e os 'layouts' das estampas que desenvolvo. Porém, as vezes, vou pelo seguro e faço do jeito que já sei que funciona. Além disso, questiono a estrutura de trabalho e finalização no setor de estamparia da marca que trabalho: muito acaba sendo feito por mal planejamento de pessoal e de tempo, por exemplo.

Quando enfrenta um problema, você geralmente reflete sobre novas formas de resolvê-lo? Ou já segue automaticamente para a mais usual?

AA/ Depende muito da natureza do problema, mas normalmente espero algo dar errado para pensar em ideias para solucioná-lo.

FP/ Eu sempre busco melhores proposições ao enfrentar um problema, buscando melhor adaptá-las ao meu modo de vida, facilitando-o e não empurrando com a barriga.

FR/ Eu espero o problema me incomodar realmente para tomar alguma atitude e pensar em uma solução efetivamente.

MO/ Sempre procuro pensar na forma mais fácil e rápida de resolver, seja ela nova ou usual.

MC/ Depende bastante, principalmente no meu trabalho. Normalmente não tenho muito tempo para refletir e avaliar novas formas, por isso já busco no meu repertório as atividades que já deram certo com as turmas. Porém quando estou com um domínio mais tranquilo da turma, me permito inovar e buscar novas atividades, que as vezes são até melhores.

MI/ Busco pensar em novas formas para que possa sempre atender as individualidades de cada um (no trabalho por exemplo).

PG/ Eu ajo pelo automático. Se não der certo, aí é que vou pensar em opções.

SL/ Como já disse, meu trabalho é muito dinâmico e requer de mim essa agilidade ao pensar e surgir com novas ideias, já que a natureza de cada problema é diferente. Você tem medo, mas para tomar uma atitude e implantar uma nova ideia é preciso coragem. É preciso arriscar... O problema sempre gera a melhor solução.

TL/ Eu reflito sobre novas formas de resolvê-lo porém existe sempre uma questão de segurança: seguir pelo método 'lusitano' que eu sei que vai funcionar, ou arristar um método diferente, novo, em que vai existir a chance de dar errado... é aí que eu normalmente sigo para a forma usual, que vai funcionar. Esse medo é presente, o medo de arriscar e dar errado.

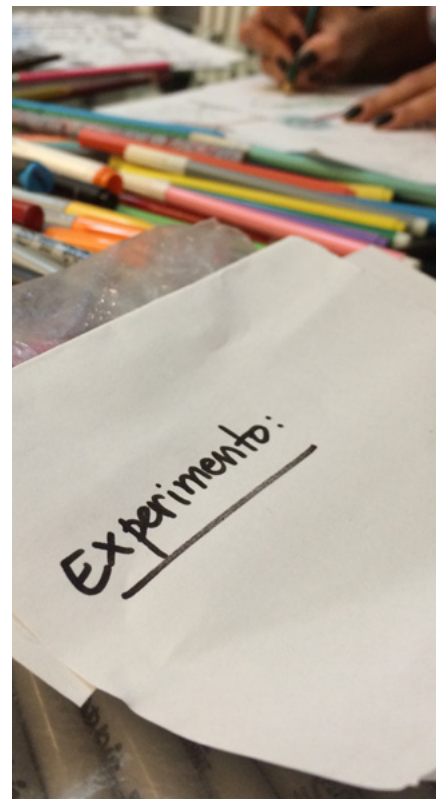
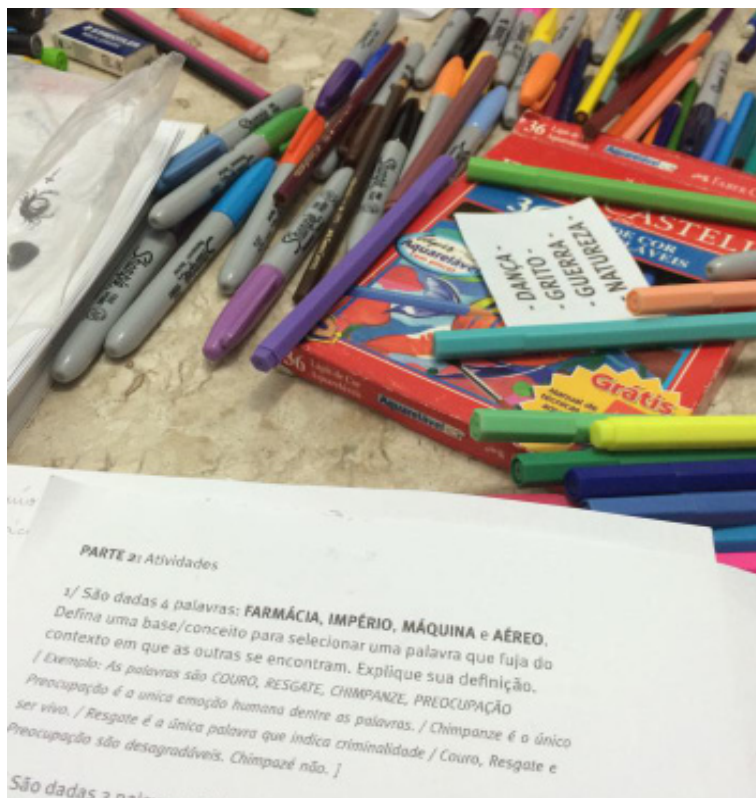
VC/ Eu sou uma pessoa que procura problemas mesmo onde eles ainda não existem. Assim, já começo a querer resolvê-lo antes mesmo de ter acontecido. Então, antes até do problema existir eu já estou pensando nas maneiras de solucioná-los.

Após a realização do Experimento 2, e a análise do feedback dos participantes, podemos perceber que, dessa vez, o experimento atingiu um nível de complexidade maior e pudemos perceber que os objetivos propostos – quanto a elaboração do enunciado, escolha da temática, a interpretação realizada e a eficiência dos exercícios – foram alcançados, e melhor, de diferentes formas representativas. Mesmo aqueles resultados que mais se distanciaram do 'esperado' foram de grande valia para formar esse conjunto plural objetivado.

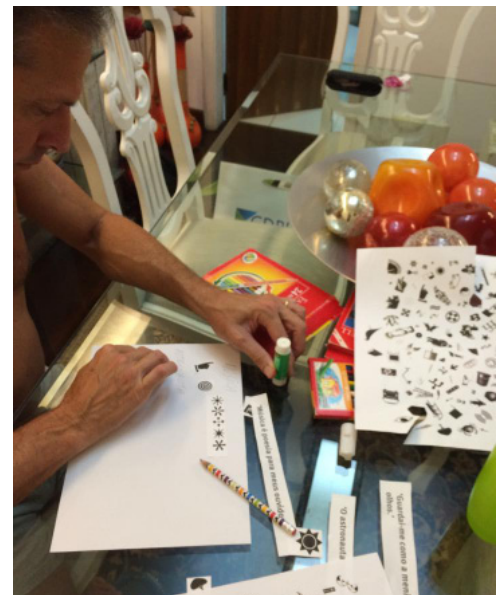
Vale comentar que o experimento busca um esforço do participante para pensar em novas formas e representações que extrapolam as formas usuais comunicativas estabelecidas pela sociedade. Percebe-se que os exercícios propostos exploraram a capacidade abstrativa, a representação formal e linguística de conceitos considerados 'sem sentido' ou abstratos demais, principalmente para aqueles que não estão acostumados com esse tipo de 'problemática'. Além disso, podemos citar o processo de desinibição que o participante vai adquirindo durante o processo de 1 hora e meia de sessão, aproximadamente, facilitando a resolução das atividades, por compreender gradativamente que aquele resultado está muito além da resolução matemática de 'certo e errado', e sim pelas novas conexões e relacionamentos que precisa fazer para 'resolver' aqueles enunciados.

É importante comentar ainda que, como imaginado, cada enunciado provocou a busca por referências individuais e coletivas presentes em cada um de nós, deixando claro que a criação é realmente um processo de escolhas, decisões e reorganizações dentro de um mundo de memórias e sensações vividas pelo homem ao longo de sua vida. Dessa forma, podemos perceber que mesmo quando duas ou mais pessoas responderam aos experimentos com localizações, características ou definições parecidas a aplicação e representação foi diferente, individualizada, pela sua vivência e personalidade própria.

registro dos experimentos









O registro

A partir da pesquisa teórica, referencial e experimental, foi realizado um registro desse processo de descoberta sobre o processo criativo e como o homem se relaciona com as experiências propostas. Esse registro, foi realizado como um livro de grande formato, composto por uma narrativa de textos e imagens – textos sobre assuntos referenciais, as entrevistas e os próprios resultados dos experimentos.

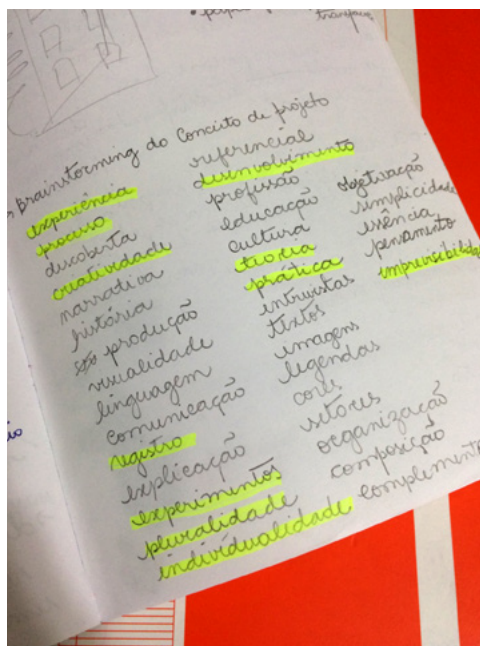
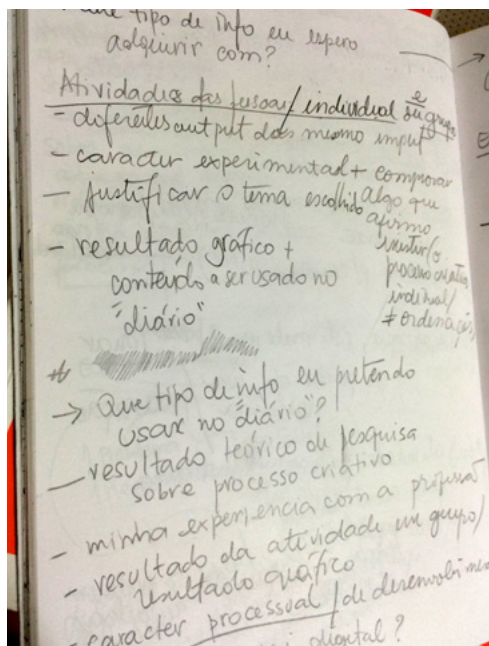
Nesse registro, na área destinada aos experimentos, optou-se por não designar os desenhos e os registros escritos aos participantes já que o intuito do projeto é criar uma visão plural do conjunto participante e não gerar comentários comparativos e pejorativos de qualquer forma.

a escolha do nome

Ao realizar um brainstorming e listar as palavras-chaves que melhor definiam e refletiam sobre o processo de desenvolvimento do projeto, chegou-se a palavras como: experiência, processo, criatividade, narrativa, produção, linguagem, visualidade, registro, experimentos, pluralidade, individualidade, teoria, prática, comunicação, descoberta, ressignificação, pensamento, composição, essência, imprevisibilidade, objetivação, ordenação, entre outras palavras que ajudaram a compor o panorama semântico.

Porém, ao retornar a organização do primeiro relatório e perceber que já estava bem estruturado em tópicos e importância, encontramos um subtítulo que era o nome perfeito para projeto, ao traduzir todos os conceitos anteriormente pensados: O processo criativo, propriamente dito. Quando ‘propriamente dito’, como expressão, significa mencionar um substantivo que já foi especificado expressando o sentido exato e restrito da palavra, no sentido próprio ou direto – não figuradamente; genericamente; algo dito de maneira apropriada, sem duplos, ou múltiplos sentidos, segundo o dicionário Michaelis online.

anotações sobre
questionamentos e
brainstorming sobre
o projeto;



identidade visual

A identidade visual do projeto foi marcada pelo conceito de diversidade e contraste. Procurou-se trabalhar o layout de forma versátil e adaptável, podendo ser modificado para que trouxesse valor ao texto, a imagem ou aos próprios experimentos quando fosse necessário. Ainda, utilizou-se uma composição gráfica diferenciada para cada página dupla – trabalhada a partir das guides, explorando o conteúdo do texto e sua importância em relação ao todo e ainda marcando o contraste entre eles.

O trabalho tipográfico é marcado também pelo contraste e diversidade entre os pesos. Como as tipografias escolhidas proporcionavam amplas possibilidades, de thin a heavy, utilizou-se esses antônimos também ao traduzir o conceito ao impresso.

Pelo projeto ter uma forte presença de desenhos feitos a mão por causa dos experimentos realizados, foram produzidas também algumas ilustrações que simbolizavam aspectos temáticos abstratos os processos de criação e estavam intimamente de acordo com essa linguagem ‘feita à mão’. Foram usadas diferentes ferramentas de desenho como nanquim líquido no palito, lapis grafite, naquim caneta e técnica mista. Além disso, carimbos infantis também foram utilizados para geração de texturas e grafismos que compuseram a parte imagética do registro.

O logotipo foi desenvolvido com a tipografia Cooper Hewitt heavy – utilizada amplamente no projeto como type display, com todas as linhas justificadas – utilizando diferentes entrelinhas entre as palavras, e uma barra linear embaixo, produzindo a ideia de assinatura e diferenciação de todo o resto.

*logotipo desenvolvido
para o projeto em
questão;*

**o p r o c e s s o
c r i a t i v o
p r o p r i a m e n t e d i t o**

público alvo

O projeto é destinado àqueles que tem interesse em entender sobre os processos de criação e curiosidade de ver os resultados os experimentos realizados sobre a experiência criativa. Claro que acadêmicos e pessoas ligadas às áreas de Artes, Design e Comunicação provavelmente terão mais interesse pelo tema e abordagem por ter de relação visceral com o que estudam e trabalham. Porém, o objetivo do projeto é também desmistificar essa relação ilusória da criatividade a essas áreas, mostrando que todos, seres humanos, necessitam pensar fora da caixa para se desenvolver e aprimorar suas atividades, cada um em seu campo de atuação. Assim, o público alvo amplia-se àqueles que se interessam em entender que o crescimento pessoal e humano está sim ligado ao quão íntimo estamos desse processo de criatividade.

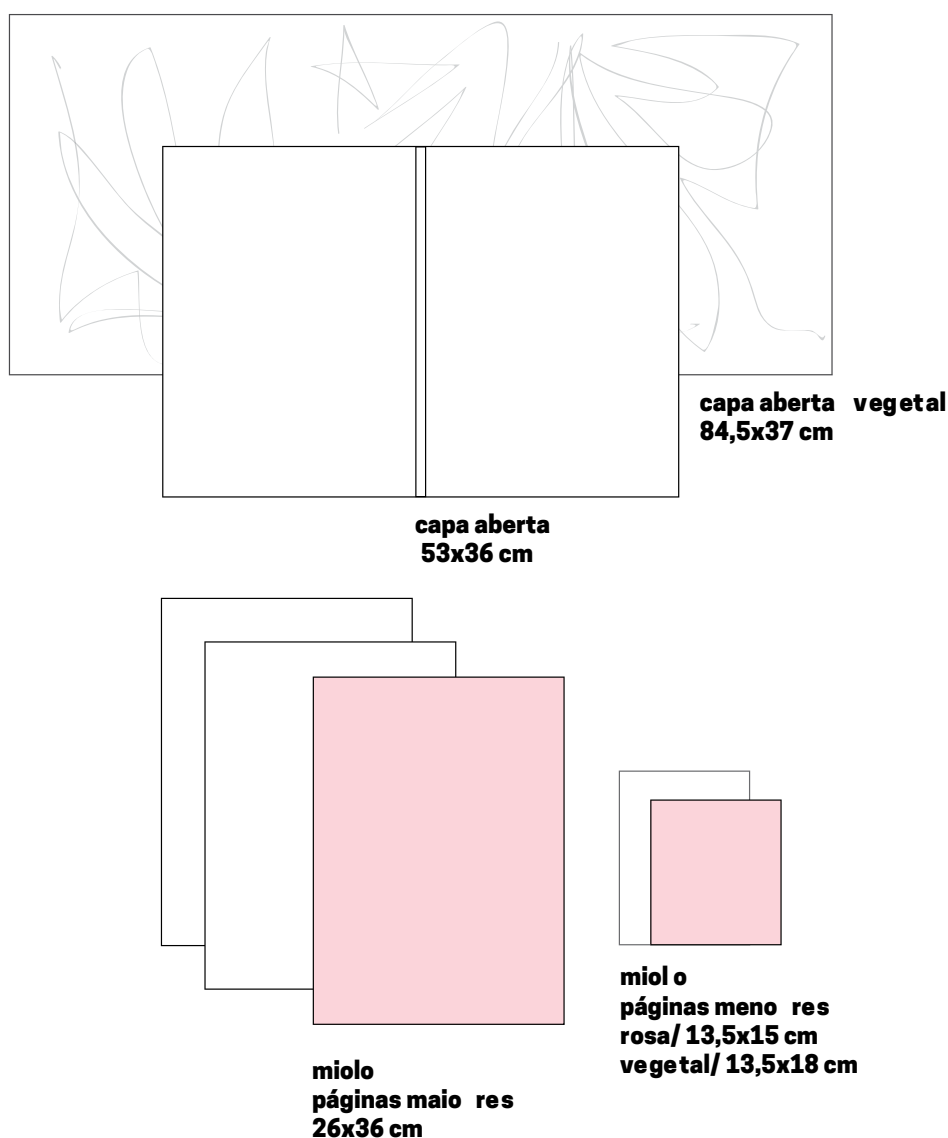
formato e suporte

A escolha do suporte livro foi feita por transmitir o conceito multifacetado do conteúdo e dialogar com diferentes formas comunicativas. Ele traduz o desenvolvimento e processo construído ao passar as páginas; a composição por partes informativas diferentes como textos teóricos, diagramas, entrevistas, ilustrações e experimentos; a possibilidade de construção de diferentes estruturas narrativas e hierarquias de conteúdo – linear, não-linear, primária, secundária –, a construção de um layout específico a cada página dupla, etc.

O formato grande, 26 x 36cm foi escolhido para compor o miolo do registro e por proporcionar flexibilidade ao diagramar os textos e imagens em diferentes tamanhos, além de permitir a ocupação do espaço de forma ampla, com construções mais inusitadas e dialogar com os diferentes meios de expressão do tema.

A encadernação adotada foi hot melt, já que é feita a base de cola quente e as folhas soltas poderiam ser fresadas e coladas em uma capa de gramatura maior. O maior problema encontrado nesse tipo de encadernação foi o refilamento necessário, feito após a colagem, que acaba por diminuir do tamanho projetado para as páginas.

Segue esquema de páginas e capa com as devidas dimensões:

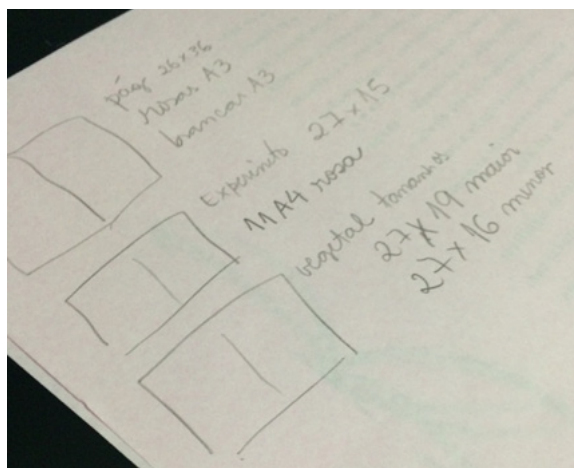


escolhas cromáticas, texturas de diferentes ferramentas e intensidade do traço. As folhas, divididas em duas cores de papel, onde as rosas (19 folhas) definem as páginas referentes aos textos teóricos e entrevistas; e as brancas (13 folhas) que referem aos experimentos realizados; as folhas de papel vegetal servem de divisórias entre as partes do livro branca-rosa.

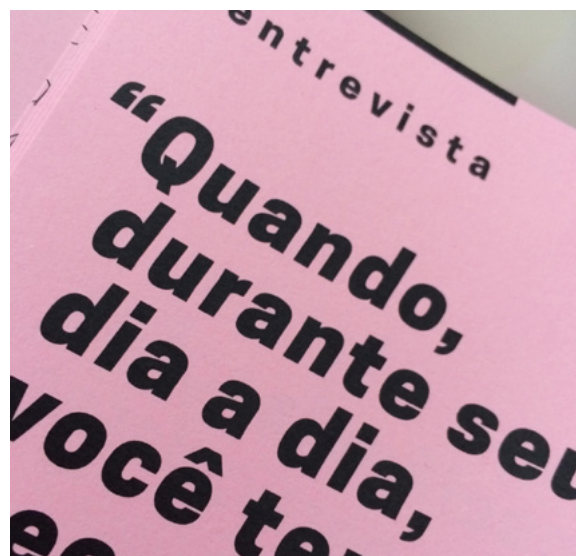
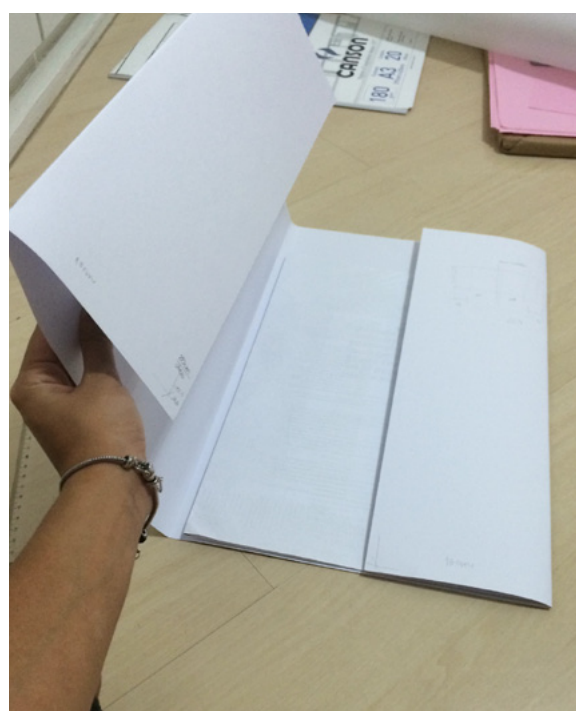
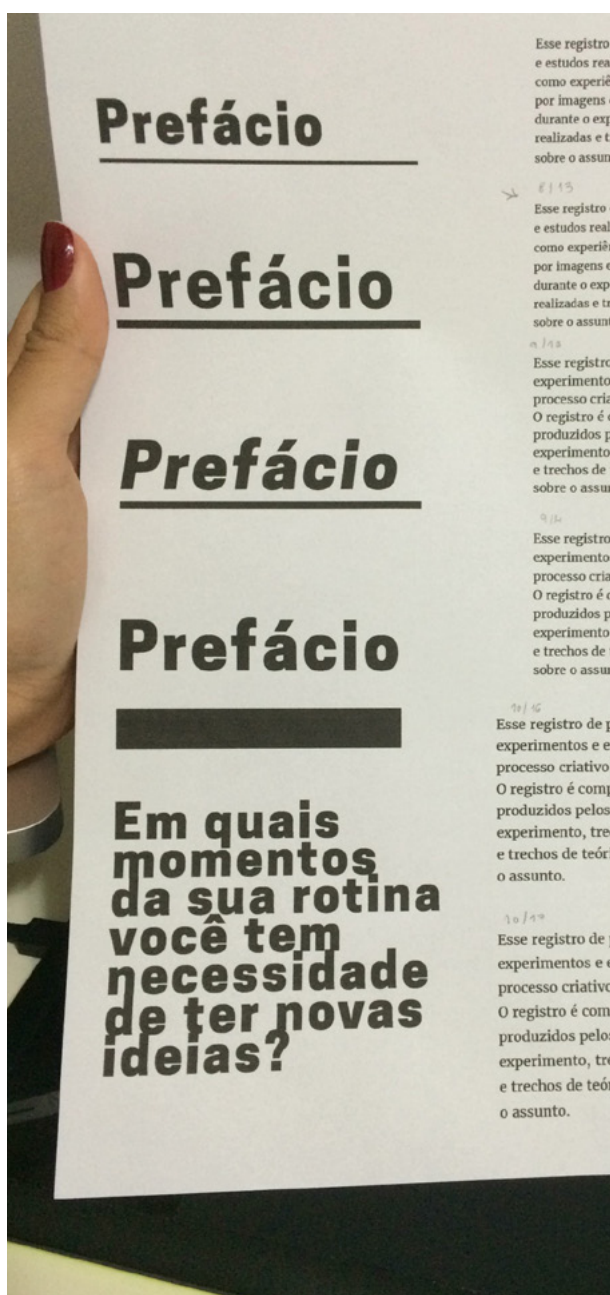
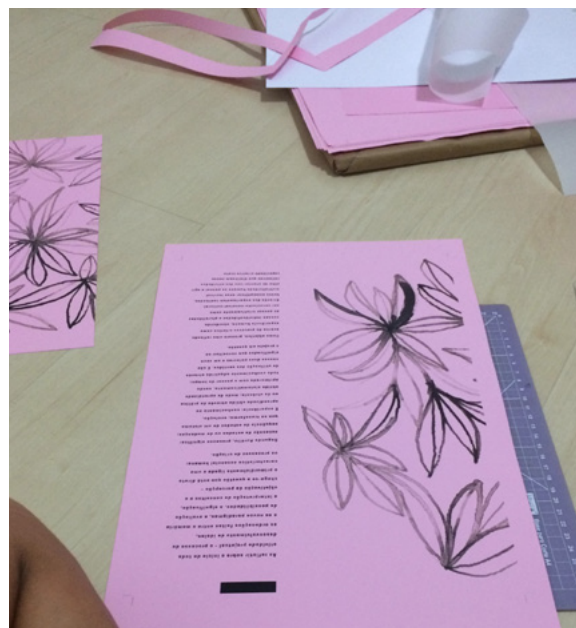
O miolo ainda é composto pelas folhas de papel rosa menores, dimensão 13,5 x 15cm (13 folhas) e papel vegetal, dimensão 13,5 x 18cm (7 folhas), que indicam quais são os experimentos e explicam o enunciado do exercício.

Registro de testes
e produção do
impresso;

Já a capa é composta pela capa dura branca, com 53 x 36cm e uma capa de papel vegetal com ilustração impressa, dimensões 84,5 x 37cm que encaixa-se por cima.



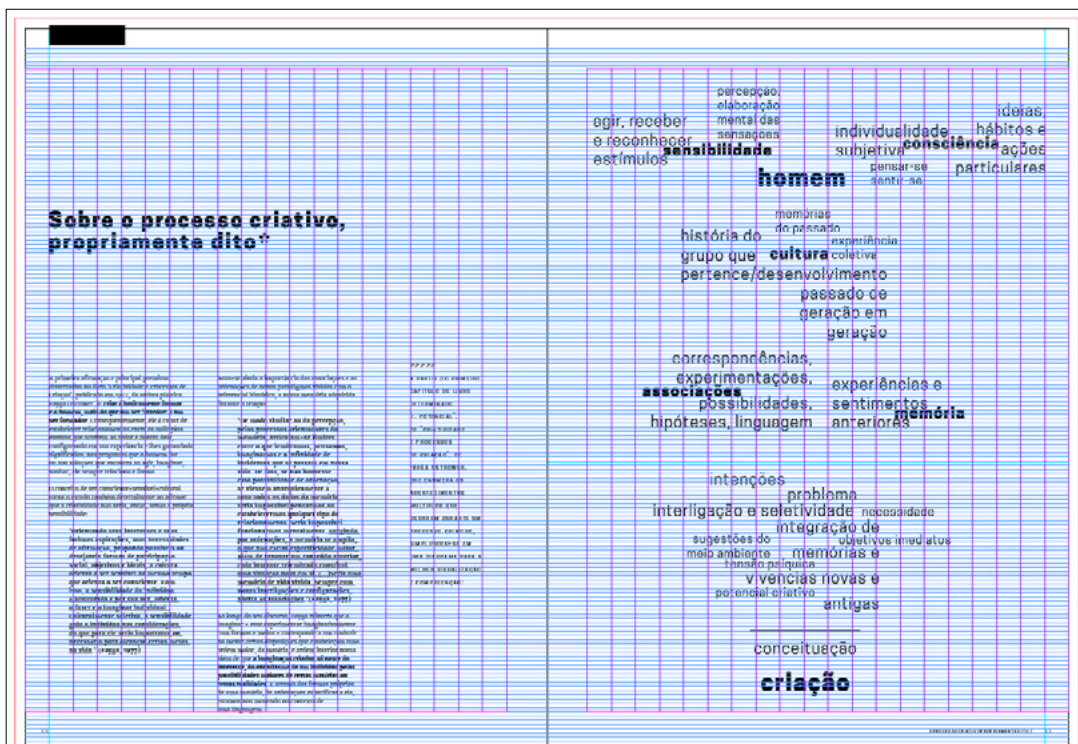
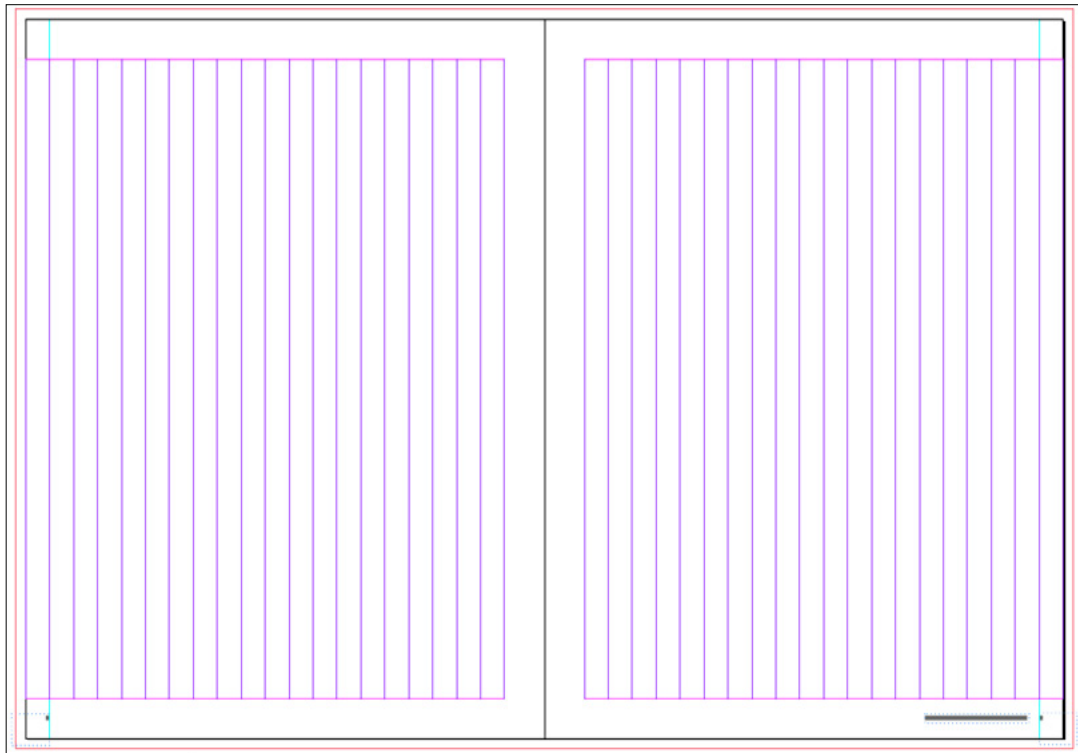
Registro de testes
tipográficos, de capa
e de impressão ;



grid

A grid definida apresenta margem lateral interior, superior e inferior de 2 cm. É configurada por 20 colunas e uma baseline grid de 6pt. A grande quantidade de colunas e a baseline pequena permitiram que a grid fosse bem flexível, um ponto buscou-se para realização de diferentes ordenações do espaço ao ser ocupado pelas informações.

Segue imagens ilustrativas da malha utilizada para a construção do projeto gráfico:



tipografias

As duas tipografias escolhidas para o projeto grafico do Propriamente Dito foram:

Merriweather, desenhada pelo americano Eben Sorkin e licenciada pela Sorkin Type, é uma fonte serifada projetada para textos de longa leitura. Apresenta uma grande altura x, letterforms ligeiramente condensados, serifa fortes e formas abertas.

Essa tipografia foi amplamente utilizada para compor a massa de texto do registro, mais densos e extensos, usando principalmente em suas formas regular e itálico.

Merriweather:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Cooper Hewitt, desenhada pelo canadense Chester Jenkins, membro do Village Type & Design para o projeto de redesenho do logotipo do museu norte-americano Cooper Hewitt, que resolveu disponibilizar o download do type em seu site. A Cooper Hewitt é uma fonte sem serifa contemporânea, com caracteres compostos por arcos e curvas geométricos modificados. Inicialmente encomendado pela Pentagram para evoluir seu tipo de letra Polaris Condensed, Chester Jenkins criou uma nova forma digital para o recém-reformado museu. “Em vez de desenvolver sobre as estruturas da Polaris, eu fiz tudo do zero, utilizando as formas existentes como um guia para a largura das letras e espessuras”, disse Jenkins. Essa tipografia foi amplamente usada como type display, principalmente nos seus pesos extremos, thin e heavy, caixa baixa e small caps, para compor as chamadas, títulos, legendas e pequenos textos de maior importância no projeto gráfico.

Cooper Hewitt:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

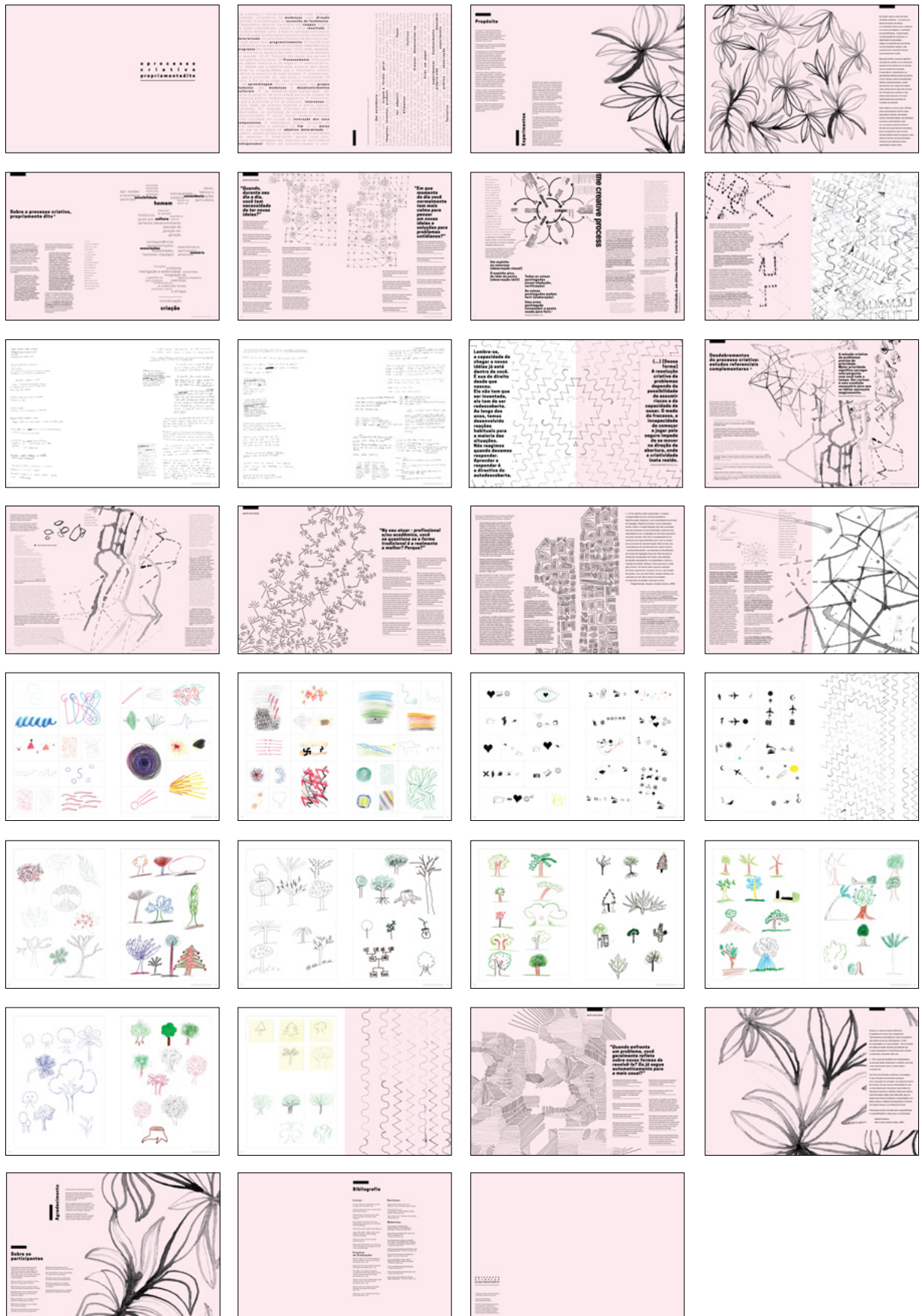
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

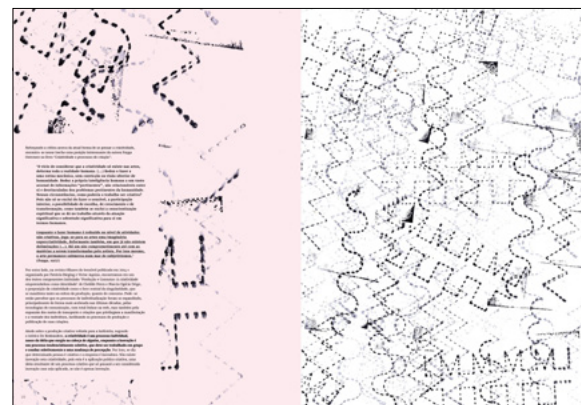
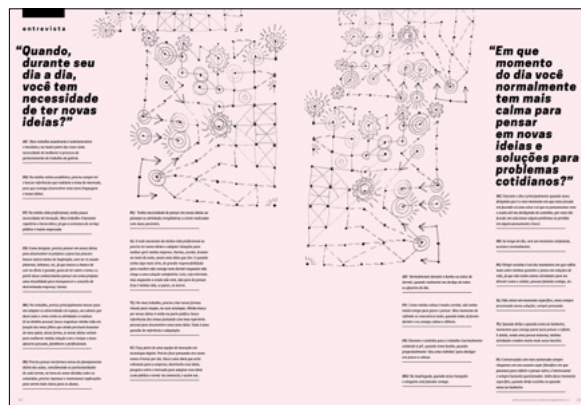
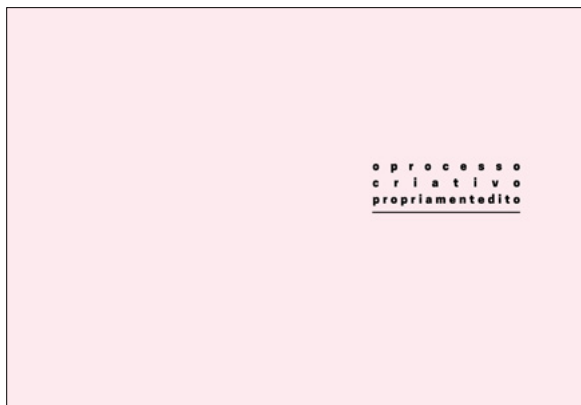
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

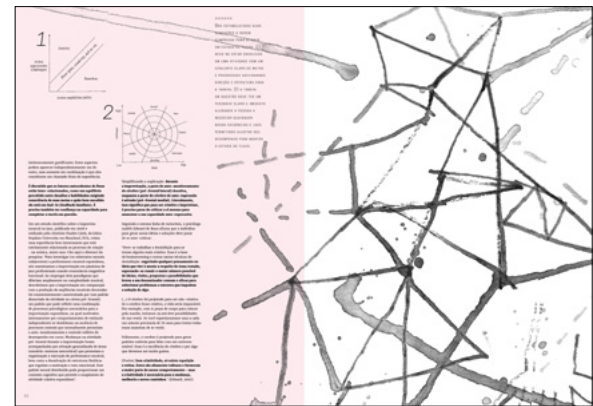
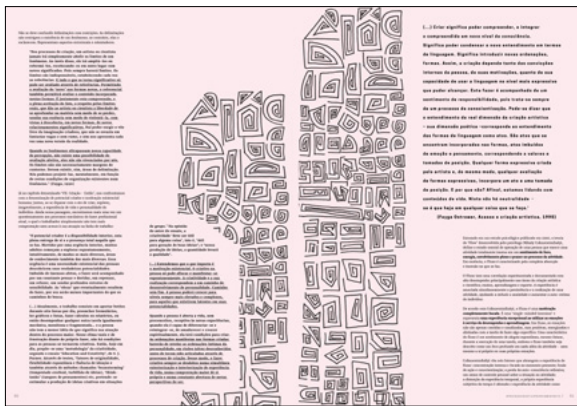
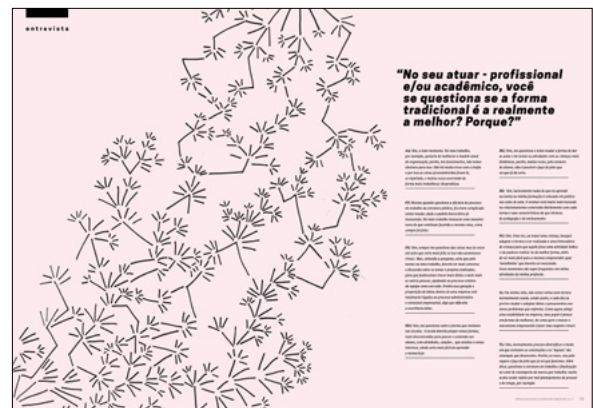
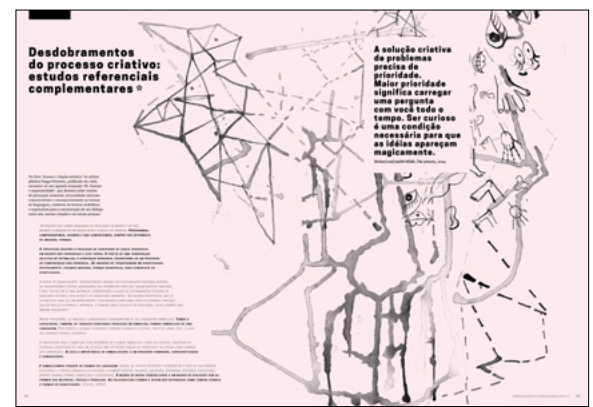
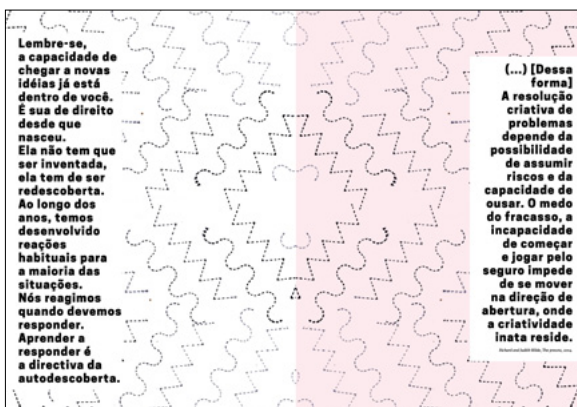
Ainda, as duas tipografias com seus pesos e recursos gráficos foram responsáveis por criar diferentes formas de navegação e leituras no impresso. Os textos completos, por exemplo, apresentam uma leitura global e extensa, porém os highlights funcionam como uma leitura alternativa, mais rápida e consisa.

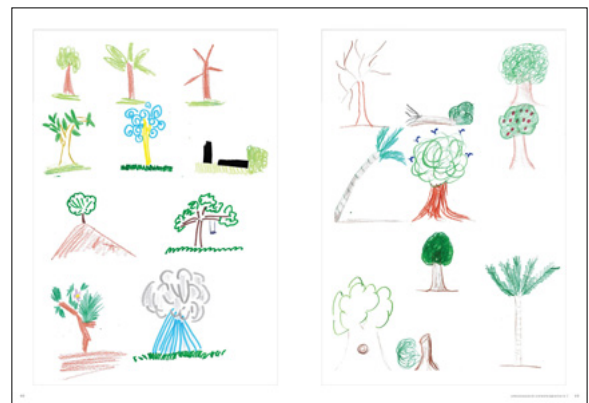
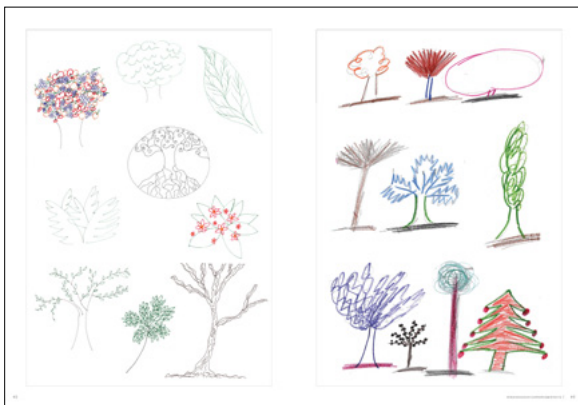
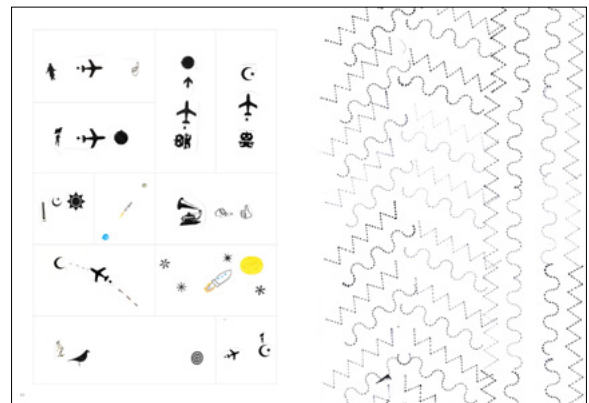
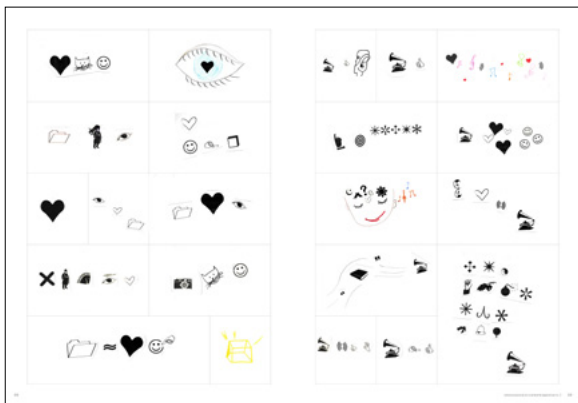
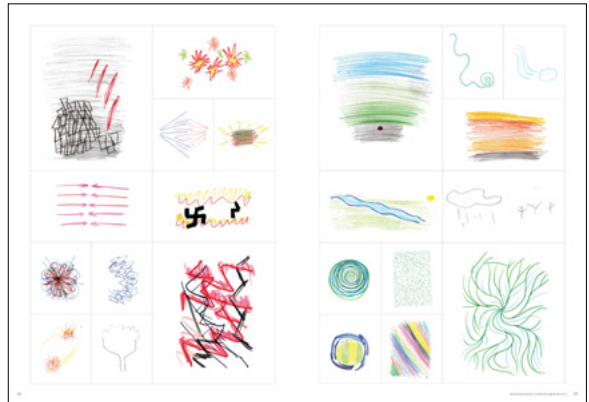
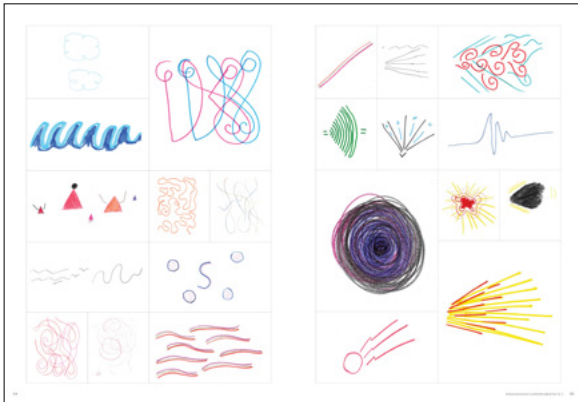
mapa de páginas do miolo maior

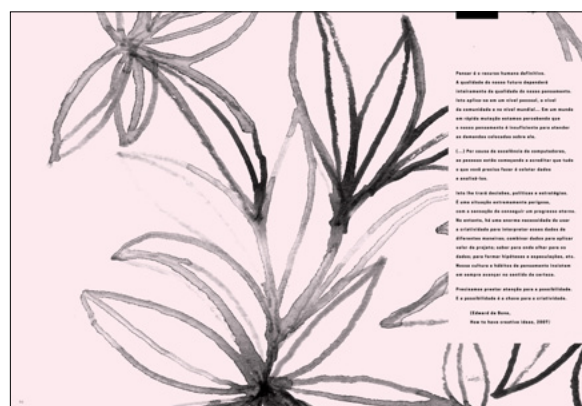


mapa de páginas miolo maior (ampliado)









mapa de páginas miolo menor ampliado

experimento 01:

**farmácia
império
máquina
e aéreo.**

Defina uma base/ conceito para selecionar uma palavra que fuja do contexto criado em que todas as outras se encontram.
Explique sua definição.

Nesse exercício, busca-se estimular a criatividade e investigação de ideias através do abstrato.

experimento 02:

**rinoceronte,
antigo
e queijo.**

Densa forma, construa sua história com essas palavras, buscando usar um tipo diferente de criatividade: a construtiva.

experimento 03:

**romance
e camelo.**

Usando associações diretas, link as duas palavras. Explique claramente as etapas de associação criadas entre as palavras. Nesse, a relação está diretamente com associações – não em conceitos, funções ou valores.

experimento 04:

**cubo,
vulcão,
piloto
e cinto.**

Para cada palavra, sugira um animal (passaro, peixe, inseto...) que tenha alguma similaridade em algum aspecto da palavra.
Explique essa semelhança.

experimento 05:

**dança,
grito,
guerra
e natureza.**

Representar visualmente as palavras, buscando uma linguagem abstrata, metafórica e simbólica.

Por abordar diferentes assuntos, busca a reflexão para a desconstrução, onde está sendo chamado para criar uma interpretação visual própria para a semântica da palavra em questão.

experimento 06:

**'Guardai-me como
a menina dos seus olhos.'**
**'Música é poesia
para meus ouvidos'**
**'O astronauta voou
em direção a lua.'**

Usar os diálogos, símbolos, ícones e alguma interferência manual – se necessário, para representar a semântica das frases dadas. O objetivo desse exercício é manipular, alterar e desconstruir o valor gráfico das imagens dadas, transcendendo seu significado original e criando uma nova narrativa. Essa limitação visual inicial é usada para nos desafiar a mudar o olhar habitual e criarmos uma nova solução imagética.

experimento 07:

árvores.

Representar de dez maneiras diferentes uma árvore.
O objetivo desse exercício é trabalhar com a geração de alternativas visuais de um objeto baseando figurativamente.
Por ter que representar muitas vezes, somos obrigados a gerar novas formas visuais e estudos do objeto para cumprir a tarefa.

dança

grito

guerra

natureza

'Guardai-me como
a menina dos seus olhos.'

'Música é poesia
para meus ouvidos'

'O astronauta voou em direção a lua.'

65

registro da produção impressa



o processo
criativo
propriamente dito

(lat. processo) 1 Ato de proceder ou de andar. 2 Social
processo sistemática de **mudanças** numa **direção**
sucessão de **fenômenos**
3 Concatenação ou **sucessão de tempos** 5 Série
6 Seguimento, decurso O processo dos **tempos** 6
7 As ações sistemáticas visando a certo **resultado** 8
9 O processo de fazer vinho 6 Ação ou operação contínua ou
processo de fazer alterações que ocorrem de uma maneira
sua de ações ou alterações processo de decomposição
10 Ação de ser feito **progressivamente** 8 Filos Série de
fenômenos que apresentam certa unidade 9 Med Marcha ou
progresso das lesões e sintomas 10 Dir Ação, demanda
11 Uniforme ou maneira de tratar no foro uma demanda
12 Dir Conjunto das peças que servem à
instrução do juiz autos 13 **Processamento** 14 Conjunto
dos papéis relativos a um negócio P administrativo,
aquele que a administração promove para apurar
as irregularidades que o funcionário público
exerce no exercício de suas funções P contencioso,
aquele que é provocado por uma parte e contestação de
outra, a fim de se julgar caso jurídico controverso
15 de aprendizagem Sociol: verificação, nos grupos
humanos das **mudanças** e **desenvolvimentos**
culturais P de desapropriação expropriação, por
parte do governo, de propriedade particular julgada de
interesse público, mediante pagamento P preventivo,
aquele que é promovido a fim de acautelar **interesses** ou
evitar lesão de direitos sujeitos a pleito judicial
proibido, Dir: emprego criminoso de substâncias
psicotrópicas, na confecção de produtos alimentícios
industrializados P social, Sociol: mudança efetuada
em uma sociedade em virtude da **interação dos seus**
componentes P teleológico, Sociol: sucessão de
atos destinados a conseguir um **fim** ou os meios
por que se consegue um **objetivo determinado** P
sumário: aquele em que os atos, prazos e formalidades
são reduzidos P sumariíssimo: aquele cujos atos,
prazos e formalidades são reduzidos ao estritamente
necessário 16 Meter em processo chamar a juízo

© 2015 by Editora do Processo Criativo. Todos os direitos reservados.

(lat. creare) 1 **Dar existência**, tirar do nada "No princípio criou Deus o céu
e a terra" (Biblia, tradução do Padre Figueredo) O ateísta nega quem o criou
do mar, nada vtd 2 **Da origem a formar gerar** O medo cria fantasmas vtd
3 **Imaginar, inventar, produzir, suscitar** Criar uma religião "Deus criou as
bóias colinas do paraíso" (Camilo Castelo Branco) vtd 4 Estabelecer,
fundar, instituir Criar um colégio Criou freqüências nas cidades que visitara
vtd 5 Começar a **ter adquirir** Criar cabelos brancos vtd 6 **Fazer formar**
Criou gloriosas tradições vtd 7 Alimentar "E a mãe que o filho cria" (Júlia
de Camões) vtd 8 **Alimentar** sustentar (uma criança) Com enorme sacrifício
conseguiu criar os filhos Criou-a com leite de vaca vtd 9 **Cultivar** (plantas)
Criava em seu jardim roseiras maravilhosas vtd 10 Educar Criou os filhos no
trabalho e na prática da virtude vtd 11 **Crescer desenvolver-se** Esses
animais criam-se bem ver 12 Nascer "Nesta terra se criam perigosos formosos
olhos" (Moraes) vtd 13 Exercer a peculiaridade como atividade econômica Antôn
(ações) 1, 2, 4, 6 e 9) **destruir** Criar um papel diz-se do ator que,
pela primeira vez e de modo brilhante, desempenha um papel importante
[lat. experientia] 1 Ato ou efeito de **experimentar** 2 **Conhecimento adquirido**
gracias aos dados fornecidos pela **própria vida** 3 Ensaio prático para **descobrir**
ou determinar um fenômeno, um fato ou uma teoria **experimento** prova
4 Conhecimento das coisas pela **prática observação** 5 Uso cauteloso e
provisório 6 **Tentativa** 7 Perícia, habilidade que se adquire pela prática

Este registro é composto por uma pesquisa, experimentos e estudos realizados acerca de processos criativos como especifica a humana. Inicialmente a partir de imagens e textos produzidos pelos participantes durante as experimentações, atividades realizadas, conteúdos teóricos e estudos explicativos sobre o assunto.

Propunem apoi una referință către a individualității
e a pluralității în procesul creației literare însoțite
de cunoașterea adevărat cultural.

Os experimentos têm como finalidade proporcionar uma visão crítica do processo e a chance de lidar com uma outra e nova perspectiva a processos. De maneira semelhante ao que se encontra de aprendizagem mais como um resultado científico sobre o processo criativo, já que muitos trabalhos ainda tendem ao melhor modelo sobre experimentos dentro dos mercados e muitas vezes processos dentro de organizações para que o resultado seja realmente "oficial". Isso é o início de uma pesquisa que pode se aproximar muito mais.

Deixa brincar, os inputs, as palavras, as frases e sem significados simbólicos - são dados para que a partir dessa delimitação possam abstrair, sentir, inferir, organizar, transformar, modificar, representar, adaptar e, por fim, criar, formar algo novo ou... tão. O conteúdo teórico e das estruturas apresenta-se como material complementar para a melhor compreensão e atuação do processo e estudo de fenômenos ou a idealizar esse projeto.

Considera-se a pessoa como agente participante, comprometida a chegar a resultados de longo prazo quando colocada em uma situação desafiadora, quando não pressionada a abdicar e pensar em novas formulações, ordenações de informações e conexões pessoais para realizar os exercícios, além de pensar em como reagir a essas circunstâncias.

Acreditio na infirmitia dizeu proprio (i que todos
são, humanos), estamos constantemente criando
e significando "crianças" por diversas necessidades
emocionais, mentais e físicas e "crianças" pelo
mundo moderno.

Os exercícios que compõem os experimentos foram baseados nas obras *How to have creative ideas*, 14 exercícios *to develop the mind* do psicólogo suíço Edward de Bono e *The process. A new foundation in art and design* dos designers norte-americanos Judith e Richard Wilder. A partir dessas referências, realizou-se uma cuidadosa dos exercícios que ajudasse a chegar ao objetivo experimental proposto pelo projeto. O primeiro livro está ligado à linguagem escrita e o segundo à linguagem visual que, juntos, reforçaram o desenvolvimento

As palavras usadas foram aleatoriamente escolhidas, sendo um exemplo de *permeação*. Em um pensamento "normal", procuramos de uma razão para dizer algo antes de ser realmente dito. Com o contrário, o resultado é absurdo. Com a *permeação*, não existe razão para não dizer algo *até* no depois que é dito.

Este experimento foi realizado com 11 pessoas e o critério de seleção foi a diversidade. Procuramos encontrar pessoas que tivessem formações diferentes e que pudessem abordar os temas de formas simbólicas e comunicativas diferentes dentro das possibilidades e disponibilidade para um encontro presencial.

Além dos exercícios citados acima, foi realizada uma pesquisa entrevista com essas pessoas, buscando informações sobre sua vida a dia, que tipo de trabalho realiza, se busca novas ideias e sugestões para os problemas em sua rotina profissional e pessoal para obter mais eficiência e melhorar novas atividades. As perguntas serviram de guia para uma conversa informal gravada por áudio, onde o conteúdo também faz parte desse registro.



As reflexões sobre o início de toda atividade projetual – o processo de desenvolvimento de ideias, as ordenações feitas entre a memória e os novos paradigmas, a avaliação de possibilidades, a significação, a interpretação dos conceitos e a subjetivação da percepção – chegam-se a questão que está direta e primordialmente ligada a uma característica essencial humana: os processos de criação.

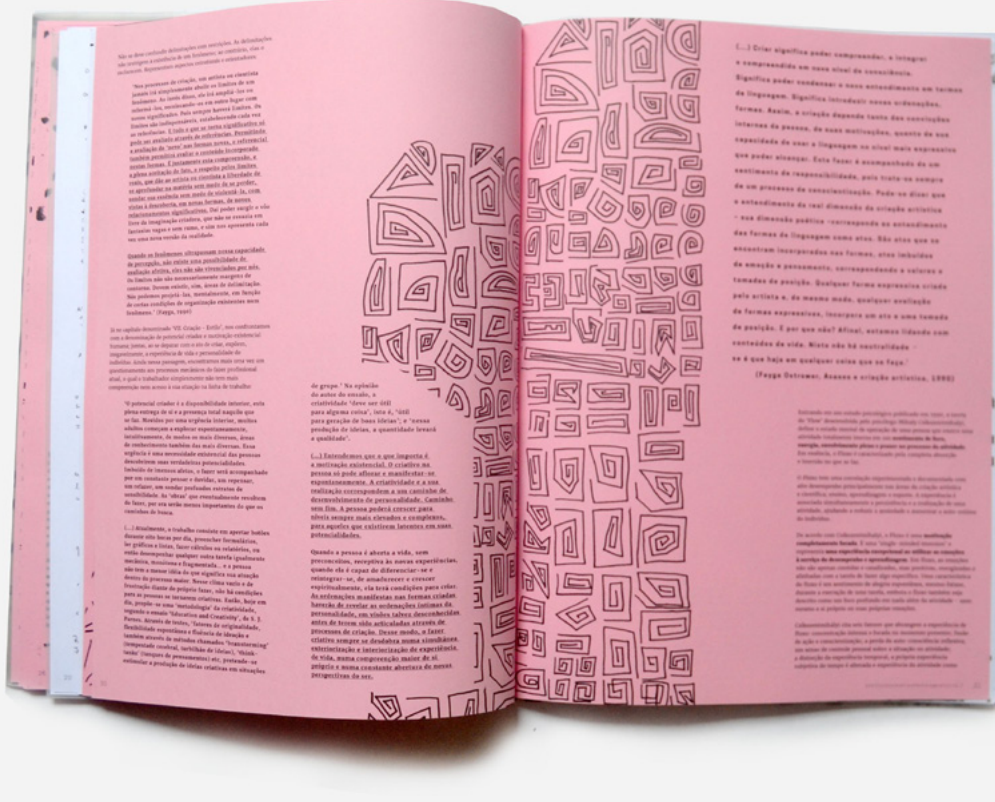
Segundo Aurélio, processo significa: sucessão de estados ou de mudanças; sequência de estados de um sistema que se transforma; evolução. É experiência; conhecimento ou aprendizado obtido através da prática ou da violência; modo de aprendizado obtido sistematicamente, sendo aprimorado com o passar do tempo; todo conhecimento adquirido através de utilização dos sentidos. E não nesse caso palavras e em seus significados que conceitua-se o projeto em questão.

Como objetivo, procura uma reflexão acerca do processo criativo como experiência humana, abordando nossas individualidades e pluralidades ao pensar criativamente como ser consciente-sensível-cultural. Através dos experimentos realizados, busca exemplificar essa incrível multiplicidade humana ao pensar e agir além do stenter-nos das atividades rotineiras que diminuem nossa capacidade criativa latente.

69







1

E ainda as mais compartilhadas de vida,
 Felipe Pato, pela parceria, por nunca me deixar
 desiste das meus sonhos e, claro, por realizar
 e fazer com que eu chegasse nesse registro.

Livros:

Revistas:

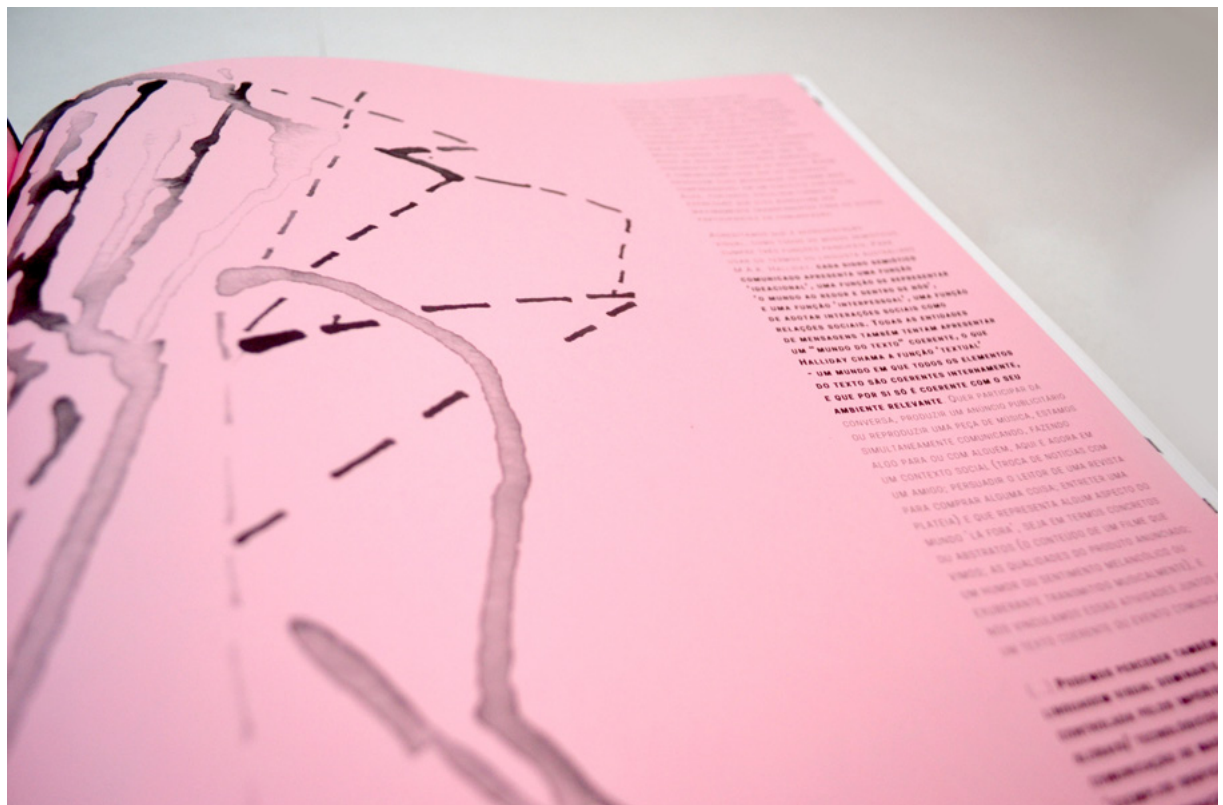
Websites:











Conclusão:

O Propriamente Dito foi contruído através de um processo enriquecedor e desafiador. Optar por uma pesquisa teórica aprofundada sobre os processos de criação, antes de qualquer decisão, foi essencial para a compreensão do tema e a adequação dele, escolhendo um mar dentro do oceano em que pesquisava. Assim, ao direcionar o projeto no tema 'processo criativo como experiência humana', permitiu-se que um caminho fosse traçado.

A partir desse ponto, o aspecto experimental foi de grande importância, ao proporcionar a visão prática do processo e a chance olhá-lo por uma outra e nova perspectiva o processo. De maneira nenhuma se tem a presunção de apresentar esses como um resultado científico sobre o processo criativo, já que muito trabalho ainda tem de ser feito: muitos outros experimentos devem ser executados e muitas outras pessoas devem ser questionadas para que o resultado seja realmente factual. Esse é só o início de uma pesquisa que pode se aprofundar muito mais.

Ao apresentar uma visão real e viva do que se pesquisou, demonstrou as pluralidades e individualidades do homem como ser consciente-sensível-cultural e ainda provocou, no leitor, um questionamento sobre como nós reagimos e respondemos aos diferentes inputs, problemas e situações desafiadoras de vida. E pudemos perceber que, dependendo de suas vivências e sua personalidade, cada um de nós, pensa de uma maneira, e adapta essas, a seu estilo de vida no âmbito social e culturalmente aceito.

Junto a esse processo experimental, apresentam-se as entrevistas, que foram de grande valia, já que ao serem questionados, os participantes pararam para refletir sobre a necessidade de gerar novas ideias no seu dia-a-dia e perceberam que tem necessidade de serem criativos a todo momento. Diferente do que estabelecemos na nossa cabeça pragmática, ser criativo não significa ser alguém ligado às artes plásticas ou do mercado de marketing e design, por exemplo; significa ser apto – que todos nós somos – e se permitir a tomar novas decisões, pensar em novas alternativas e melhorias, interpretar os dados em vez de só analisá-los. A partir disso, visamos uma melhora geral ao compreender a vida e a sociedade que vivemos.

O projeto 'O processo criativo, propriamente dito' buscou e busca demonstrar, através de todo esse um ano de processo de descoberta e pesquisa, essa questão vital e inerente a vida humana: utilizar a capacidade criativa do pensar, nossa força vital, para gerar novas oportunidades e formas de vida, melhor adaptadas e mais benéficas ao ser humano, através das interações entre as pessoas e o ambiente ao redor. Não permitindo que as atividades rotineiras e massacrantes do mundo profissional e acadêmico diminuam nossa capacidade criativa inata.

Aqui encerro com um trecho de Edward de Bono, refletindo sobre o pensar criativo e nosso futuro como humanidade:

Pensar é o recurso humano definitivo. A qualidade do nosso futuro dependerá inteiramente da qualidade do nosso pensamento. Isto aplica-se em um nível pessoal, a nível da comunidade e no nível mundial... Em um mundo em rápida mutação estamos percebendo que o nosso pensamento é insuficiente para atender as demandas colocadas sobre ela.

(...) Por causa da excelência de computadores, as pessoas estão começando a acreditar que tudo o que você precisa fazer é coletar dados e analisá-los. Isto lhe trará decisões, políticas e estratégias. É uma situação extremamente perigosa, com a sensação de conseguir um progresso eterno. No entanto, há uma enorme necessidade de usar a criatividade para interpretar esses dados de diferentes maneiras; combinar dados para aplicar valor de projeto; saber para onde olhar para os dados; para formar hipóteses e especulações, etc. Nossa cultura e hábitos de pensamento insistem em sempre avançar no sentido de certeza.

Precisamos prestar atenção para a possibilidade.
E a possibilidade é a chave para a criatividade.

(Edward de Bono, How to have creative ideas, 2007).

Bibliografia:

Livros:

Ostrower, Fayga. 1977. Criatividade e processos de criação. ed 30. Petrópolis: Vozes.

Ostrower, Fayga. 1990. Acasos e criação artística. Rio de Janeiro: Campus.

De Bono, Edward. 2007. How to have creative ideas? 62 exercises to develop the mind. Vermelion.

Kress, Gunther. van Leeuwen, Theo. 1996. Reading images: The grammar of visual design. New York: Routledge.

Munari, Bruno. 1997. Fantasia. Lisboa: Edições 70.

Lupton, Ellen. Miller, J. Abbott. 2008. O abc da bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. São Paulo: Cosac Naify.

Nakao, Jum. 2005. A costura do invisível. São Paulo: Senac Sp.

Wilde, Judith. Wilde, Richard. 2015. The Process: A New Foundation in Art and Design. New York: Laurence King Publishing.

Revistas:

Biegging, Patricia. Aquino, Victor. 2014. Olhares do sensível. São Paulo: Pimenta Cultural.

Eyng, Célio Roberto. 2012. 'A imaginação e a criação na infância segundo Vigotski'. Revista Exitus (01).

Coyne, Richard. 1997. 'Creativity as commonplace'. Design Studies (18).

Projetos de Graduação:

Barreiros, Tiago. 2014. Δs: Entropia gráfica em sistemas autônomos. Orientação: Noni Geiger. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj

Dikstein, Yael. 2005. Descosturando. Orientação: Noni Geiger. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj.

Luna, Maísa. 2013. Croqui em movimento: um experimento de intervenção sobre o processo criativo da moda. Orientação: Noni Geiger. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj.

Marcier, Luiza. 1997. Esse trabalho pode ser sério. Orientação: Pedro Luiz Pereira de Souza. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj.

Murray, Lorena. 2014. Espiando pelo umbigo. Orientação: Noni Geiger. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj.

Postiga, Igor. 2011. 3. Orientação: Noni Geiger. Rio de Janeiro: Esdi - Uerj.

Websites:

http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow?language=pt-br#t-242117

Acesso em 28 maio, 2015

http://www.ted.com/talks/charles_limb_your_brain_on_improv#t-7329

Acesso em 20 junho, 2015

<http://globo.tv.globo.com/globo-news/globo-news-ciencia-e-tecnologia/t/todos-os-videos/v/os-caminhos-do-pensamento-criativo/858629/>

Acesso em 25 maio, 2015

<http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0001679>

Acesso em 20 junho, 2015

<http://editora.cosacnaify.com.br/blog/bruno-munari>

Acesso em 05 maio, 2015.

http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2009/03/ddo_creative_process.pdf

Acesso em 10 maio, 2015.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Metalinguagem>

Acesso em 15 abril, 2015.

<http://www.pipa.org.br/pag/artistas/cadu-costa>

Acesso em 15 abril, 2015.

<http://smarten-up.com/blog/2012/9/11/the-origins-kindergarten>

Acesso em 23 maio, 2015.

