



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE DESIGN

ALAN DA SILVA CAMPOS

TELA BRANCA: criatividade, imaginário e repertório nos processos de criação
no design.

Caruaru
2022

ALAN DA SILVA CAMPOS

TELA BRANCA: criatividade, imaginário e repertório nos processos de criação no design.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Área de concentração: Design

Orientador (a): Camila Brito de Vasconcelos

Caruaru

2022

Dedico esse trabalho a Sérgio Roberto Campos de Santana, mais que um tio, um apoiador de sonhos e um intensificador de criatividade.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida e por ter me sustentado durante todo o percurso, não só desta pesquisa e do curso, mas, de toda a minha vida, agradeço por Ele me ajudar em todos os obstáculos e permanecer ao meu lado em todos os momentos;

A Camila Brito de Vasconcelos, a qual tive a honra de chamar de professora, orientadora e amiga, que me ajudou e acreditou em mim e quando nem mesmo eu acreditava, que me deu ânimo e expandiu o ser criativo que existe em mim;

A Tércia Valfrida Nunes, que, sem ela, nada do que estou vivendo hoje seria possível, conselhos, conversas, e boas dicas faziam parte do nosso convívio, agradeço por acreditar em mim e apoiar minha trajetória ao longo do curso;

A Rosângela Vieira de Souza por ser mais que uma professora, e que, em vários momentos, mesmo sem perceber, arrancou bons sorrisos e relaxou a alma que estava abalada, um exemplo dentro e fora da sala de aula;

A Luciana Lopes Freire pelo grande incentivo em um momento que todo mundo precisava, que transformou o remoto em algo mais leve e que permaneceu, mesmo quando a disciplina findou, ela expandiu a tela ao ponto de me sentir abraçado, mesmo estando distantes;

Ao grupo de pesquisa d'O Imaginário, por transbordarem o ser sensível que em mim habita, que foram responsáveis pelos encontros e assuntos que me atravessaram de certa forma que debrucei nesta pesquisa, agradeço imensamente a Mário Farias de Carvalho e Fernando Cardoso por serem quem são, e que eles saibam do grande papel tocante que tiveram em minha vida;

A senhora Lindomar Francisca da Silva e o senhor Antonio Campos de Santana, por serem pais que me presentearam com valores que levarei pra toda minha vida, e, do modo deles, me incentivar a continuar lutando pelos meus objetivos, a Álisson da Silva Campos, que mesmo com divergências sei que torce pelo meu avanço;

A senhora Aparecida Campos de Santana e o senhor Sérgio Roberto Campos de Santana, tia Cida e tio Sérgio, que nunca limitaram minha imaginação, mas sempre deixaram fluir o exercício da mesma, me tornando o ser imaginante e criativo que sou hoje;

A minha família que viram o Design como o destino certo para mim e não me pararam, em especial aos meus primos que sempre estiveram comigo construindo memórias que jamais esquecerei, as minhas avós que mesmo com o avanço da idade não deixaram de torcer por mim;

A toda a comunidade da Igreja Batista do Bairro João Ernesto que estavam sempre intercedendo por mim, também por sempre estarem de braços abertos prontos para me acolher e incentivar a continuar, com fé, esperança e amor;

Aos senhores Salatiel Vieira de Melo e Isaque Vieira de Melo, que além de me conduzir pelo caminho da fé, foram grandes conselheiros durante todo esse percurso, e sempre que precisei estavam prontos para me aconselhar;

A família Pedro, que se tornaram, de certa forma, minha família também, agradeço pela torcida e por todos os momentos bons que me fizeram descansar a mente e ter coragem para continuar, em especial a Raquel Pedro da Silva Gomes, que foi muito mais que uma amiga, foi uma peça primordial para mim e para toda a minha trajetória;

A Lo-Amí Rufino Vieira de Melo por ser a pessoa que confio e que me dá a certeza de que sempre que eu precisar ele vai estar lá, não importa a distância física, sei que nossa amizade se tornou uma irmandade e desfazer isso é quase impossível;

A João Gabriel de Andrade Melo por ter sido a pessoa que mais me incentivou durante esses anos, me mostrando o que eu não conseguia enxergar e sempre me alegrando quando eu precisava me mantendo firme e confiante;

A John Willian Martins de Lira que mesmo mediante a situações diversas foi de grande importância para a minha trajetória, da maneira dele, conseguiu me levar por lugares incríveis, me tirando muitas vezes do labirinto que eu me encontrava;

A turma do 2º ano do Ensino Médio “B” de 2022 do Colégio Regina Coeli que me fizeram sentir muito mais que um simples funcionário, mas um amigo, por estarem sempre cheios de carinho e ânimo para me receber, que cada vez que entrei pela porta da sala estavam dispostos a tornar o dia mais feliz;

As pessoas da Rota Universitária, que, durante esses anos, foram responsáveis pelas melhores viagens, todos os dias tornavam o percurso até a universidade mais leve e muito mais alegre, apesar dos pesares, me sinto honrado por ter conhecido pessoas incríveis e vivido aventuras junto delas;

A todos os meus amigos que se mostraram presente nessa trajetória, que foram meu escape da realidade, que me faziam esquecer de momentos que de fato eu queria, só me proporcionando coisas boas, em especial, deixo aqui meus agradecimentos a Camilla Melo por ser uma fonte de energia e que emana de si uma paz que só ela conseguiu trazer;

A Júlia Larissa Bezerra do Rêgo e Abdias Elias de Azevedo Neto por serem de fato “do terceirão para a vida” foram grandes pilares que tive ao meu lado, me dando força para prosseguir;

A todos que fazem a PROGRAD da UFPE que me acolheram de uma forma que eu nunca imaginei, digo, com toda certeza, que eles foram muito mais que colegas de trabalho, foram pessoas que pretendo levar para a vida;

A todos que encontraram essa pesquisa, que estão prestes a se deixar ser tocado por ela assim como eu fui, aproveitem, espero que este projeto liberte o universo que existe em cada um de vocês.

Tela branca: criatividade, imaginário e repertório nos processos de criação no design.

White screen: Creativity, imaginary and repertoire in the creation processes in design.

Alan da Silva Campos¹

RESUMO

Esta pesquisa é caracterizada por uma análise do que se trata das conexões envolvendo a criatividade, o imaginário e o repertório nos processos de design. O presente estudo oferece uma base para compreender como se dá as etapas de criação e onde cada dimensão citada se encaixa, visando não limitar os processos, mas sim, expandi-los. As três áreas acima oferecem uma visão de como funciona a elaboração e organização de um projeto, no caso, toda a concepção de ideias, rumos e características, que se dão antes mesmo de preencher as diversas telas em branco que são postas como iniciais de cada projeto (seja ele digital ou não). Para a análise e base dessa pesquisa, examinou-se os conceitos apresentados por Fayga Ostrower e suas ideias e conceitos sobre criatividade, imaginação e repertório inseridas nos processos de criação, para que dessa forma, fosse vista a relação que existe entre elas. Com isso, mostra-se os entrelaçamentos que as três ênfases fazem em relação ao ser pensante, o designer.

Palavras-chave: criatividade; Imaginário; Repertório; Design.

ABSTRACT

This research is characterized by an analysis of the connections involving creativity, imagination and repertoire in design processes. The study presented offers a basis for understanding how the stages of creation take place and where each dimension mentioned fits in, aiming not to limit the processes, but to expand them. The three aspects above offer a broad view of how the elaboration and organization of an artifact works, in this case, the entire conception of ideas, directions and characteristics, which occur even before filling in the various blank screens that are put as the initials of each project (whether digital or not). For the

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: alan.silvacampos@ufpe.br

analysis and basis of this research, we examined the concepts of Imaginary presented by Gilbert Durand and his approaches to the subject. Fayga Ostrower and her ideas and concepts about creativity and repertoire inserted in the creation processes were also used in this research, so that in this way, the relationship that exists between them could be seen. With this, the intertwining that the three emphases make in relation to the thinking being, the designer, is shown.

Keywords: creativity; imaginary; repertoire; design.

DATA DE APROVAÇÃO: 19 de outubro de 2022.

1 INTRODUÇÃO

Em diversas áreas do saber, se deparar com espaços em branco é algo rotineiro é muitas vezes o início de um projeto; para um pintor, a tela em branco representa um espaço a ser colocado suas expressões artísticas por meio de técnicas e inspiração, cada pincelada carrega não só tinta, mas a marca de quem segura o pincel, carrega a história e o tempo percorrido transformando o que antes era branco, em arte.

Do mesmo modo, designers enfrentam as telas em branco, os papéis em branco, enfim, independente do material, sempre se deparam com a tela pronta para ganhar formas, cores, texturas e acima de tudo a marca daquele que está à frente, idealizando cada movimento e visando chegar a um final que satisfaça.

Muitas vezes existe o medo, o bloqueio de não conseguir enxergar além do vazio, tanto da tela como da mente. São nesses momentos que a criatividade, o imaginário e o repertório são ativados, revelando o que antes estava obscuro, e o branco torna-se cor, e a cor molda a forma que posteriormente se tornará o artefato que tanto se procurou, pensar que as ideias não estão perdidas, só precisam ser exercitadas, e para isso conta-se com a ajuda das ênfases citadas anteriormente.

Essa pesquisa mostra que o designer é muito mais do que um ser que faz arte, é uma pessoa que utiliza da criatividade, que aguça a imaginação e que possui um repertório tão amplo que o ajuda a fazer o que, para muitos, é impossível. Sim, é possível, e sim, isso é Design.

Com um olhar sensível voltado para esse assunto, essa pesquisa busca entender a relação existente entre a criatividade, o imaginário e o repertório mescladas e associadas aos processos utilizados no design, para isso, foi usada como base a obra de Fayga Ostrower: Criatividade e processos de criação, os pensamentos e inquietações descritas na literatura auxiliam em boa

parte desta pesquisa e contribuem de forma significativa os pensamentos aqui colocados.

A criatividade como ponto inicial do pensar e geração de ideias, não com intuito de limitar esse espectro cognitivo, mas entendendo a grandiosidade do mesmo e a importância para a fomentação de soluções e perspectivas que sem ela não seriam vistas, afinal:

Trata-se de poder aceitar as delimitações não como mero exercício mental - é verdade, afinal somos apenas humanos, tudo tem seus limites, e assim por diante enquanto no íntimo se continua como se nada importasse - mas aceita-los afetivamente, convictamente, através de nossa empatia com as coisas, uma atitude de respeito por elas. É no respeito pela existência, pela materialidade finita e intransferível de tudo que é, que as delimitações servem de fonte inesgotável para a criação, ao mesmo tempo incentivando e orientando a ação humana. (OSTROWER, 2008, p. 43).

Entender e analisar a potência da criatividade ligada aos demais saberes é o que molda essa etapa da pesquisa, visando a expansão; onde a criatividade toca o local nunca mais será o mesmo.

Dando continuidade ao pensamento, se encontra o imaginário, a imaginação, responsável por mover do lugar sem sair do espaço, é imaginando que se consegue enxergar aquilo que não é visível aos olhos dos que não se permitem imaginar, para muitos loucura, para outros liberdade, “O raciocínio – a razão, outra função da mente – permite sem dúvida analisar os fatos, compreender a relação existente entre eles, mas não cria significado. Para que a criação ocorra é necessário imaginar.” (PITTA. 2005, p.12).

Prosseguindo, encontra-se o repertório, nome dado a toda a memória guardada no grande arquivo presente na cabeça de cada ser, é um misto de vivências e experiências que se derramam em cada projeto realizado, é uma marca, única de cada um, é um pouco da história da pessoa que está à frente do projeto, é algo particular e ao mesmo tempo visível.

Assim como as pinceladas de Van Gogh, a escrita de Nietzsche, entre outros traços que marcam pessoas, aqueles que projetam também tem seus símbolos. “Os acasos acontecem em estranhas coincidências. Eles nos acenam. E nós já sabemos do que se trata: uma nova compreensão de coisas que no fundo sempre existiram em nós.” (OSTROWER).

Visando esses três, a pesquisa mostra como esses espectros encontram e atravessam os processos de design, em um ponto que os entende como pertencentes um ao outro é o primeiro passo para relacioná-los. A partir deste contexto, a pesquisa tem como objetivo geral analisar a ligação existente entre criatividade, imaginário e repertório e como essas três ênfases se comportam em relação aos processos de design.

Como objetivos específicos a serem respondidos ao longo do projeto se têm: Identificar e analisar a relação entre criatividade, imaginário e repertório; investigar o processo de criação

no design; representar a conexão entre a criatividade, o imaginário e o repertório nos processos de design.

Nesse sentido, foi utilizado para esta pesquisa uma metodologia que ajudasse no processo de concretizar a ideia inicial, assim sendo, classifica-se como uma pesquisa qualitativa que tem natureza teórica e em relação ao objetivo da mesma concluiu-se ser exploratória, tendo assim uma base para formular as ideias e fazer uma análise mais completa do assunto abordado.

Os procedimentos metodológicos utilizados para essa investigação têm como método de abordagem configurado como dedutivo e no que diz respeito ao método de procedimento é estruturalista.

Ao pensar nas delimitações que se fazem presentes na pesquisa vê-se as temáticas da criatividade, repertório, imaginário e processos de design; salientando que nesta pesquisa não há delimitação espacial, temporal ou populacional, e como procedimento técnico, utilizou-se do levantamento bibliográfico como já citado anteriormente.

Assim sendo, conclui-se também que este trabalho não tem caráter projetual aplicado por isso não utiliza nenhum método de projeto. No decorrer deste projeto cabe analisar os encontros que se associam nas três ênfases citadas anteriormente e entender onde cada uma conversa entre si, logo após, associar estas ligações aos processos de design, não visando áreas em específico, mas entendendo o Design como um todo.

Para os que estão lendo, retirem o cerco criado e abram a mente, deixem fluir a imaginação, recuperem a criatividade e reativem o repertório, liberte-se da tela em branco que o prende, ela não precisa ficar vazia por mais tempo.

2 EXPERIMENTAL OU MATERIAIS E MÉTODOS OU METODOLOGIA

2.1 Criatividade

Sendo uma das habilidades cognitivas mais apreciadas e considerada por muitos como dom, a criatividade é a capacidade de criar, a partir de ideias ou situações, de formas e maneiras a se adequar ao que se é proposto.

Sendo assim, o ser criativo é aquele que tem ideias quando faltam soluções e que traz satisfação à mente ao ter a idealização da solução que naquele momento se precisa. Artistas em geral e até mesmo designers tendem a ser apontados como criativos, já que o trabalho exercido por essas áreas demanda um certo índice de criatividade acentuado, mas, não se pode limitar a criatividade a saberes e profissões.

Em todo ser a criatividade é latente, o diferencial é que em alguns ela se apresenta de uma forma mais liberal, é permitida, visto que, muitas vezes é reprimida por aqueles que não se

consideram aptos a possuí-la ou muito sérios para adquiri-la, fazendo com que a mente não permita a expansão dessa habilidade.

Em seus estudos, Fayga Ostrower expressa o interesse pela área da criatividade, colocando-a como ponto focal de suas pesquisas e desvendando os inúmeros caminhos que ela pode levar, e como o comportamento do ser mediante a esse saber se aplica na prática.

Em uma das suas obras literárias, o livro “Criatividade e processos de criação” (2008) ela escreve como a criatividade muitas vezes é vista e encurralada nos limites da percepção humana.

O vício de considerar que a criatividade só existe nas artes, deforma toda a realidade humana. Constitui uma maneira de encobrir a precariedade de condições criativas em outras áreas de atuação humana, por exemplo na da comunicação, que hoje se transformou em meros meios sem fins, sem finalidades outras do que comerciais. (OSTROWER, Fayga, 2008, p. 39).

Tendo em vista esse pensamento, se entende que a criatividade é expansiva e precisa ser trabalhada assim como qualquer outra habilidade cognitiva, como falado anteriormente, não apenas nas áreas artísticas, limitando assim o grande rumo de possibilidades que derivam dela.

Desde o começo da humanidade até os dias de hoje, o ato de criar é importante e acima de tudo, evolutivo, vê-se os nomes daqueles que, usaram da sua criatividade e contribuíram para a evolução, com ideias que em alguns casos foram ignoradas, mas que depois, ovacionadas.

Também não se pode limitar a criatividade a pessoas específicas ou que possuem alguma diferenciação dos demais, a habilidade de criar, pensar, ter ideias provém do saber criativo, assim como outras habilidades neurais, precisa ser trabalhada e estimulada, logo “[...] a capacidade de ser criativo está associada à habilidade de enxergar o que aparentemente não está acessível aos olhos. Para isso, o cérebro necessita de atividades inovadoras, que estimulem seu bom funcionamento” (SUPERA NEUROEDUCAÇÃO, 2019).

Entende-se assim que a criatividade tem imensa importância na vida do ser, para designers, associada a outras habilidades cognitivas, pode ser o grande diferencial do profissional, possibilitando inúmeros caminhos e formas para resolver as demandas que lhe são colocadas, contudo, como já apresentado acima, alimentar esse saber é algo primordial para seu desenvolvimento. Não é algo imutável, mas constante, a ser estudado, analisado e trabalhado.

O conceito de criatividade deriva do ato de criar, e, em determinadas situações, é uma etapa difícil e muitas vezes impossível. Para que se chegasse até os avanços que se tem hoje, alguns usaram de sua criatividade para conseguir solucionar questionamentos, foram as “mentes criativas” que proporcionaram a evolução que mudaram não só um momento histórico, mas toda a vida do ser humano e o mundo que se conhece hoje.

É natural do ser ter o impulso criativo dentro de si, é latente e compulsivo, a base para a criação de tudo o que nos é apresentado hoje, a criatividade vai muito além do que posto como significado, é algo que transcende o saber, porque é saber, assim como Ostrower escreveu:

Reiteramos que a criatividade é a essencialidade do humano no homem. Ao exercer o seu potencial criador, trabalhando, criando em todos os âmbitos do seu fazer, o homem configura a sua vida e lhe dá um sentido. Criar é tão difícil ou tão fácil como viver. E é do mesmo modo necessário. (OSTROWER, 2008, p. 166).

Sendo assim, o ser criativo é aquele que usa da criatividade para sua evolução, para geração de ideias e formas de resolver suas disposições, colocando esse saber como primordial não só para a mente, mas para a vida em si.

2.2 Imaginário

Imaginário, imaginação, ou o ato de imaginar, deriva do espectro mental do ser humano, responsável por criação e formulação de imagens que derivam de vários meios, seja de objetos reais ou ideais da pessoa que imagina, é um processo onde se pode moldar as informações contidas na mente para que se consiga fazer uma representação mental a ponto de visualizar uma nova realidade, podendo transitar no que é real ou irreal.

Desse modo, a imaginação permite que ideias e novos caminhos para solucionar situações seja criado, ilimitada e constante; A imaginação é única de cada um, pois, deriva de experiências, estímulos e até mesmo de memória, tudo que é presenciado pelo ser imaginante pode ser mais uma articulação para a sua imaginação.

A se tratar desse assunto, opiniões são bastante divididas, por um lado, a imaginação é vista de um modo sensacionalista e que foge da realidade, se tem uma constante ideia de que imaginar seja algo que faça com que o ser não enxergue sua verdade, e o afasta e o atrapalha por não ter os pés fincados no chão.

A imaginação é uma habilidade excepcional e bastante útil para o cotidiano, se vê, nesse modo, a capacidade de imaginar como instrumento para a melhoria de situações ou até mesmo para resolução de condições que são apresentadas ao ser. O ato de imaginar possui uma potência que muitas vezes não é compreendida pelos demais, um exemplo disso está contido no clássico literário “Alice no país das maravilhas” (2002) de Lewis Carroll, onde, se aborda a capacidade de imaginar além do mundo real.

Pode-se ver e comparar a sociedade com o pensamento da personagem ao chegar no país das maravilhas:

“Mas não quero ficar entre gente maluca”. Alice retrucou. “Oh! Você não tem saída”, disse o Gato, “nós somos todos malucos aqui. Eu sou louco. Você é louca”. “Como você sabe que eu sou louca?” Perguntou Alice. “Você deve ser”, afirmou o Gato, “ou não teria vindo parar aqui” (CARROLL, 2002, p. 59- 60).

É possível ver no trecho acima que, ao se deparar com a potência da imaginação, a personagem busca uma resposta mais real possível, ou seja, uma resposta óbvia, se autodeclarando louca, pelo simples fato de estar imaginando.

Quando o ser se permite imaginar ele expande a mente, abre janelas onde só haviam paredes, possibilitando alternativas, facilitando o desenvolvimento de novos projetos ou até mesmo, a formação de novas ideias.

Não se pode categorizar a imaginação, porque isso deriva de cada ser, mas para entender o ser imaginante e os aspectos que o envolvem, assim como a importância do ato de imaginar, tendo em vista que “o raciocínio – a razão, outra função da mente – permite sem dúvida analisar os fatos, compreender a relação existente entre eles, mas não cria significado. Para que a criação ocorra é necessário imaginar.” (PITTA, 2005, p.12).

Com isso, a existência da imaginação é um pilar para a concepção da criação, peça essa importante para várias áreas do conhecimento, inclusive o design, que, como já citado nesta pesquisa, necessita da capacidade imaginante para concepção de artefatos, construindo saberes e experiências já que “a riqueza da imaginação deve-se ao fato de ela ser per se fisiologicamente figurativa na medida em que atribui às realidades concretas e abstratas uma figuração de timbre semântico inovador (ARAÚJO e ALVERNE, 2017, p. 77).

A experiência de imaginar está ligada diretamente com o ser, sendo impossibilitado a retirada das estruturas mentais, visto que, tudo que já foi criado ou revolucionário, partiu da imaginação, do desejo e do interesse pensante em determinada situação, possibilitando o pensar e muito mais o imaginar.

O imaginário, nessa perspectiva, pode ser considerado como essência do espírito, à medida que o ato de criação (tanto artístico, como o de tornar algo significativo), é o impulso oriundo do ser (individual ou coletivo) completo (corpo, alma, sentimentos, sensibilidade, emoções...), é a raiz de tudo aquilo que, para o homem, existe. (PITTA, 2005, p.15).

Não se deve então, colocar a imaginação em um espaço fechado do saber, como dito, ela abrange um leque de possibilidades e encaixes nas relações do cotidiano na vida humana, seja ela nas questões do pensar, imaginar, ou do agir, concretizar o que foi imaginado.

2.3 Repertório

Pode-se comparar o repertório a um arquivo geral de uma empresa, visando ter um referencial de tudo que já foi projetado, todos os resultados são arquivados, para consultas futuras e até mesmo uma busca de ideias.

Do mesmo modo, pode-se destacar o repertório como a parte da mente onde possui arquivado tudo o que já foi vivenciado pelo sujeito, seja experiências visuais, perspectivas e/ou vivências do cotidiano, tudo isso sendo armazenado para consultar e buscar neste vasto arquivo de experiências, referências para determinada demanda ou situação.

A dimensão do repertório reflete nas ideias de cada ser, possibilitando a inovação e o conhecimento, quanto mais se vive essas experiências, maior se torna o repertório, vale salientar que, esse “arquivo” é único de cada um, não se pode herdar experiências que não se viveu, contudo, o repasse dessas experiências pode sim ser válido para aumentar o repertório e possibilitar descobertas ao ser.

A individualidade de cada um, vista como valor, é parte do acervo humanista. Ressalvamos sua importância, a fim de poder abordar a questão das influências a que estará exposto o indivíduo criativo em qualquer contexto cultural e em qualquer idade biológica. (OSTROWER, 2008, p. 147).

Como citado acima, a individualidade é peça chave para descrever o repertório e sua importância para a inovação, sem essa singularidade o mundo seria construído de repetidas ideias e mesmos pensamentos, não se teria nada de novo ou até mesmo descobertas e a evolução parariam nos pós criação.

A capacidade de manter na memória todo um acervo de possíveis caminhos e ideias para denominada situação pode encurtar o caminho para a solução, possibilitando uma análise mais ampla uma originalidade abrangente, volta-se ao conceito de que esse compilado de referências é único e individual, é uma marca, própria, que pode ser semelhante a alguma outra, mas em nenhum cenário, igual.

Claramente se vê a construção e o aumento desse acervo em um ativo constante no decorrer dos dias, cada minuto que se passa uma nova experiência é acrescida na nossa mente, novas sensações e conhecimentos são adquiridos e guardados, possibilitando uma busca a qualquer momento, seja uma textura em determinado espaço que após sentida é arquivada e que em determinada situação futura possa ser o encaixe perfeito para uma ideia.

Assim, se conclui que toda experiência é anexada, não totalmente terminada no momento em que acontece, mas transcende a barreira do momento cronológico podendo assim solidificar

através do tempo novas ideias, pois “se quisermos reunir experiências, isoladas no tempo, mas próximas em suas poéticas, não poderemos encerrá-las em suas datas.” (ENTLER, 2000, p.17).

2.3.1 Relação entre criatividade, imaginário e repertório

Pensando em uma relação, uma conexão que ligue, de certa forma, os três tópicos descritos anteriormente, pensa-se na ligação cíclica que existe entre eles.

Vejamos que ao pensar em um contexto voltado ao design e na geração de ideias pensamos no primeiro ponto, a criatividade, que dá início ao pensamento e a criação de uma idealização, que visa um objetivo e consequentemente uma forma de alcançá-lo, usa-se da criatividade como estopim para que assim se consiga conceber algo que se coloca como ponto inicial da fomentação de uma ideia.

A criatividade é responsável por nutrir o objetivo e conseguir enxergá-lo juntamente com suas possíveis soluções, analisando cada uma, acrescentando pontos e pensando na forma que se possa chegar até o que foi proposto, é a etapa em que a ideia é entendida, conhecida e analisada, para que assim se possa prosseguir e continuar a amadurecer essa concepção de ideal.

Logo após, o imaginário entra para que se possa pensar na forma em que essa ideia pode ser feita, essa etapa é onde a imaginação se agrega a criatividade para conseguir achar não apenas o sumo da ideia, mas as configurações que podem ser usadas para que se possa conduzir a idealização até o estágio de realização.

Ao chegar aqui, o ser usa da imaginação com o propósito de revelar o que antes era uma névoa, e, que agora, em sua mente, possa ganhar formas, selecionando jeitos e maneiras e assim partir para o estágio seguinte.

Ao ter em mente toda a complexidade da ideia formada e tendo um plano de realização, vai-se em busca da originalidade, buscando no repertório diversos elementos que se possa agregar a ideia, pensar no que é novo, no que é inusitado e possível, comparar com perspectivas parecidas e assim achar um balanceamento quase perfeito, o plano é concretizado, é como se existisse um grande projeto com todas as etapas prontas, fomentadas e analisadas cuidadosamente para que assim o objetivo que foi traçado possa ser realizado.

E aqui está! Essa relação entre os três espectros citados acima, se conectam de tal forma que é quase impossível separá-los no momento que se pensa em alguma ideia, cada estágio necessitado outro, para que se possa ter essa mistura, e que no final, não seja apenas uma visão simples, mas que contenha uma carga que leva a criatividade aguçada, a imaginação perspicaz e o repertório como marca singular do ser, no caso, do designer.

2.4 Processos de design

Assim como toda área do saber, o Design tem seus processos para obtenção de um resultado satisfatório para aquele que está à frente, em um exemplo mais prático, imagina-se uma determinada demanda enviada para o designer, em um primeiro momento é analisado o briefing para obtenção de ideias iniciais, tendo isso em mente, colocasse em prática a ideia que se coloca como mais apropriada para o resultado final, depois vem pesquisas, testagens de cores e texturas, entre outros processos.

O exemplo citado anterior é apenas um breve resumo para que se possa entender o processo, cada um tem um jeito próprio de obter um resultado, em resumo, os processos são as etapas onde a ideia sai do subconsciente e entra na prática, todo esse processo entre a concepção da idealização até o resultado final é denominado de processo, neste caso, em específico, os processos na área do design.

Em um modo geral, transformar e organizar os símbolos que estão na mente em um artefato é uma etapa que necessita de processos, que, ajudam no resultado final, clareiam as ideias e estimulam o designer a produzir algo que seja de acordo com que foi proposto.

É esta a dificuldade: imaginar o imaginar, imaginar as formas específicas em que se imagina. Lidamos com todo um sistema de signos que são referidos a uma matéria específica. As ordenações, físicas ou psíquicas, tornam-se simbólicas a partir de sua especificidade material. Não é possível traduzir nem parafrasear o processo imaginativo, porque transpor de uma matéria específica para outra desqualifica essa matéria e não qualifica a outra. (OSTROWER, 2008, p. 35).

Desse modo, se percebe que, a organização do projeto se dá por meio dos processos que o envolvem, o saber transferir a ideia de forma que consiga traduzir a imagem do consciente para o protótipo final, seja ele de qualquer ênfase: moda, gráfico, produto e entre outras. Saber que esse processo é de suma importância para o desenvolvimento e também para o amadurecimento transcreve em si uma trajetória onde cada ponto interage reunindo-se até o resultado almejado.

Para todos os fins, os processos design tem essa conotação, servir de auxílio para que cada etapa seja compreendida e traduzida para o projeto final, um método que auxilia para que nada se perca na trajetória até o artefato final, desse modo, considera-se os processos de design como parte crucial para o resultado que se deseja chegar.

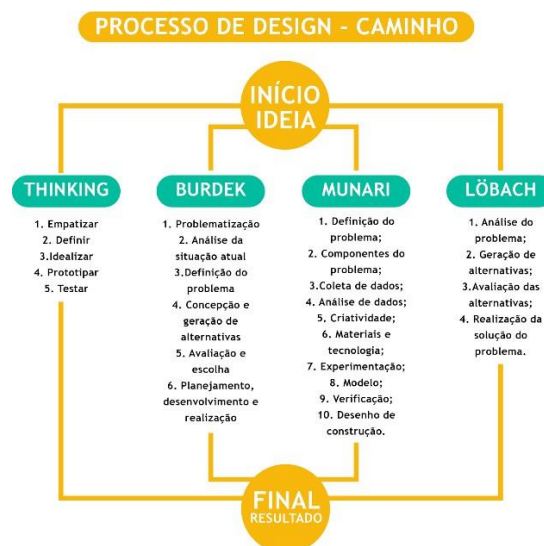
Tendo como base o tema abordado acima e o analisando, pode-se identificar esses processos em várias áreas do design, sendo divididas e catalogadas de modos diversos, mas sempre voltando a um tipo de processo de construção. Esse termo é um resumo de como se é tratado os processos de design, uma trajetória construtiva de uma ideia até o objetivo final, seja ele em

qualquer uma das áreas do design, saber definir os processos de design é saber que rumo se deseja para chegar no final.

Pode-se citar, como exemplo aplicado na prática, os processos definidos no Design Thinking, são eles: empatia, definição, idealizar, prototipar e testar, nessa ordem, classificados em etapas, é possível, segundo essa área, chegar a um projeto satisfatório. Percebe-se então que, as etapas descritas acima são os processos utilizados pela área do Design Thinking para obtenção de um resultado final que não fuja da proposta e da idealização. Essas etapas são exemplos do que, nesta pesquisa, denomina-se como processos de design,

Da ideia até a parte prática, da concepção até a prototipagem, a importância de se estabelecer métodos e etapas para a execução de um projeto é fundamental, visto que, a probabilidade da ideia sair diferente da inicial ou que algo seja deixado para trás no caminho diminui, ajudando assim na satisfação final e no resultado do que antes era uma ideia tornar-se realidade. É perceptível quando pesquisado o lugar que se dá a esses processos, assim como em outros métodos de projeção em design, que propõe diferentes etapas que permeiam a trajetória que sai da ideação à concepção.

Figura 01 - Exemplos de processos de Design.



Fonte: Pesquisa direta (2022)

2.4.1 Relação entre criatividade, imaginário e repertório com os processos de design

Se até então foi desbravado a construção da ideia na mente do designer, agora se volta a perspectiva onde esse pensamento cria forma, sai do projeto intelectual e começa a ganhar estrutura no real, onde, toda perspectiva é válida, contanto, é claro, que siga as etapas e os processos para que nada do se criou inicialmente seja esquecido ou até mesmo deslocado, se tem um plano e deseja segui-lo, para isso, utiliza-se as etapas necessária para o desfecho do

projeto, ou seja, os processos de design.

Como já citado na pesquisa, sobre a relação existente entre as três ênfases, agora entram os processos de design para fechar a relação e fundamentar toda a ideia. Retomando ao pensamento cíclico da ideia inicial e tendo como ordem a criatividade como ponto inicial, seguida do imaginário e posteriormente, o repertório, a ideia chega no processo de prática para finalização do ideal desejado.

São nos processos de design que toda a imagem construída na mente do ser começa a tomar forma, para isso, os processos precisam ser colocados em prática. Para melhor compreender, vemos a aplicação no exemplo a seguir: É necessário se encontrar uma solução para o problema da deslocação de cadeirantes em um determinado evento (esse seria no caso o objetivo).

Com a criatividade se pensa na deslocação através de rampas para melhor performance, o imaginário procura achar maneiras que esses meios sejam incluídos no evento, visando a implantação e necessidade das pessoas que irão utilizar, em seguida, o repertório apresenta diversas formas, meios, modelos que já foram usados e que, se trabalhadas corretamente, poderão ser implantadas.

Tendo a ideia já formada e a visão apurada da situação, parte-se então para a prática, visando os processos de design pode-se citar que primeiro passo seria a vistoria do local e assim ter a área em que se possa trabalhar, essa etapa pode ser chamada de mapeamento, logo após, se pensa nas estratégias de locomoção e de escolha de lugares para melhor atender o público, chegando na etapa de análise, seguida da aplicação dessas rampas e finalmente, a testagem, para a certificação de funcionamento.

Como foi falado, a relação entre essas ênfases é cíclica, usando do exemplo citado anteriormente, caso algo não saia do jeito que se esperava? Volta-se para a criatividade para achar a solução, o imaginário para responder às lacunas do como, o repertório como encaixe da idealização e originalidade até então procurada, e voltando novamente aos processos para aplicação na prática e testagem.

Vendo assim, que não apenas se relacionam, mas juntos se pode ter uma certeza maior referente ao alcance do objetivo desejado. Consegue-se assim identificar a relação existente e o fechamento da ideia de funcionamento dessas etapas, lembrando que não se prende a uma área do design, mas sim, em todas elas, ao aplicar esses pensamentos e visionar o que se deseja.

A grande necessidade de abranger os estudos dessas análises cognitivas, neste projeto, foi iniciado para que posteriormente a pesquisa ganhe novos horizontes e que se possa entender que o Designer não é uma máquina! É um ser criativo, imaginativo, e que tem uma marca mediante a tudo que já foi vivido por ele, existem processos, exige tempo, tempo para conduzir

a melhor performance chegando assim ao objetivo com satisfação, sendo ele, único.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Analizando tudo o que foi escrito ao longo da pesquisa, e levando em consideração toda bibliografia aqui utilizada, tendo em vista também os métodos usados para o enriquecimento e sustentação deste projeto, pôde-se observar e destacar a relação existente entre a criatividade, o imaginário e o repertório com os processos de design como já falado, é quase que insustentável a possibilidade de se retirar uma dessas ênfases quando se trata da concepção de ideias.

Aplicando essa ideia para o visual, colocando a criatividade o imaginário e o repertório, ligados entre si e ao mesmo tempo se ligando aos processos de design, se consegue assim visualizar a relação entre eles. Para exemplificar melhor o que aqui está escrito, a Figura 2 mostra um esquema que possibilita o entendimento dessa relação.

Figura 2 - Relação entre criatividade, imaginário e repertório nos processos de design



Fonte: Pesquisa direta (2022)

Assim é possível visualizar como é feita essa troca e essa interação entre eles, cada um responsável por uma etapa, deste a formação até o resultado final, contribuindo para a melhor performance da ideia, e facilitando o cumprimento da proposta. Sendo assim, aqui se é possível observar o quão grande é esse assunto e o quão expansivo é esse projeto, é uma porta de

possibilidades para novos caminhos no contexto de formação e concepção de ideias.

Não apenas voltada para uma área específica do design, mas sim abrangendo toda a área desse amplo saber, assim, vê-se a necessidade do estudo desse assunto recorrido a ideia de mudar o entendimento do designer como máquina e entender que a pessoa por trás dos projetos são humanos, imaginantes, criativos e que constroem ao longo de sua vida seu repertório, e que, individualmente, escolhe os processos que queira seguir para dar vida a ideia, ao se eliminar esse processo, estaria assim eliminando a essência do produto final.

Por isso, entender essa relação vai muito além de uma simples compreensão do assunto, mas entender como na prática ele se comporta, saber que o que se passa no intelecto é algo extraordinário demais para se eliminar, é preciso colocar isso em modo operante e exercitar esses pilares do projeto, para que assim possa se expandir e não regredir.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo aqui esse projeto, entendendo, porém, que o mesmo possui grandes avanços futuros, tratando dessa relação existente e constante entre a criatividade, o imaginário e o repertório com os processos de design.

O entendimento e o rendimento desta pesquisa acerca do conhecimento da concepção de uma ideia até partindo de sua idealização até sua trajetória final e as nuances existentes nesse caminho é a síntese que moveu todo o percurso da presente pesquisa

Como colocado no começo, as metas, e objetivos, foram de fato analisadas e se conseguiu um resultado satisfatório. foi analisado e identificado a relação existente entre a criatividade, o imaginário e o repertório e como elas se comportam entre si, ao mesmo passo que se investigou os processos de criação no design, ligando-os com as ênfases acima citadas e por fim, por uma representação gráfica, se conseguiu criar essa conexão entre eles de forma compreensível e sistemática, para que assim, fosse melhor entendido

Para que essa pesquisa chegasse até aqui, foi necessário analisar cada etapa minuciosamente, começando com a criatividade e sua ampla conexão com o intelecto e a formação de ideias, o imaginário partindo do ponto analítico e de pensar em soluções para que a ideia seja concretizada, e o grande arquivo mental do ser que se denomina como repertório, assim, conseguindo extrair os principais pontos.

Foi analisada a conexão entre eles de forma a entender como se comportam quando juntas, cada uma responsável por uma etapa da formação dessa ideia, para que assim, fossem colocadas juntamente com os processos de design para a investigação dessa conexão.

Essa pesquisa fala por si só, e mostra como é amplo os caminhos a serem percorridos a partir daqui, claro que se entende que esse foi o pontapé inicial para isso. é compreensível e não se pode deixar de lado o entender prático desse assunto, visto que o projeto tem cunho teórico, mas não elimina de forma alguma a grandiosidade dessa área.

Pensar nos desdobramentos que podem ser desenvolvidos a partir dessa pesquisa é intuitivo e intrigante, sabendo do impacto e de sua importância, as possíveis inquietações que poderão surgir são imensas, até aqui, tudo que foi escrito e pesquisado leva consigo o poder da inquietação.

A partir daqui você, que nesse momento termina a leitura deste artigo, consiga se sentir tocado e entender o grande leque de possibilidades que daqui podem sair, não apenas transformando o design, mas também, o próprio ser, transformando assim, você.

REFERÊNCIAS

7 DICAS PARA ESTIMULAR SUA CRIATIVIDADE. Supera Neuroeducação, 2019. Disponível em: <<https://superaparaescolas.com.br/7-dicas-para-estimular-sua-criatividade/>>. Acesso em: 10 de set. de 2022.

ARAÚJO, Alberto F.; ALVERNE, Iduína Mont'. **Educar para a imaginação.** Revista Memore, Tubarão, SC, v. 4, n. 2 esp. dossiê II, p.73-105 maio/ago. 2017.

BOOTH, Wayne C.; COLOMB, Gregory G.; WILLIAMS, Joseph M. **A arte da pesquisa.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BÜRDEK, Bernhard E. (1975). **Introdução à Metodologia do Design.** In: História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher. 496p.

Design Thinking: uma metodologia para inovar e despertar a criatividade no trabalho. Faber Castell, 2021. Disponível em: <<https://cursos.faber-castell.com.br/blog/thinking-uma-metodologia-para-inovar-e-despertar-a-criatividade-no-trabalho>>. Acesso em: 10 de set. de 2022.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas.** Tradução de Clélia Regina Ramos. Petrópolis, RJ: Editora Arara Azul, 2002.

ENTLER, Ronaldo. Poéticas do Acaso: **Acidentes e encontros na criação artística.** 2000. Tese (Doutorado) - Curso de Artes, Universidade de São Paulo - Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, 2000.

FREITAS, Ranielder Fábio de; COUTINHO, Solange Galvão; WAECHTER, Hans da Nóbrega. **Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes**

olhares. Rio de Janeiro: Estudos em Design, 2013. Disponível em:
 <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21785/21785.PDFXXvmi=Cb1afDjSW5oe5zDw4aJeNiJLcFmjwr7aD9kTMENJJdZPMDnRN87BqQmDwKX4c5eQfzK2ezMZMLOAodsclAOMrcqZWp4auj1LTMN8IA79mWJMad0vNOjg1LfZbk9HEasxWgGjRNsfKd2Vq2sfRMvSxMSK72rMdUkbc2u5PZkBdmwFp0VhNsbmf47n7AbluwwIz3Op391gwzWXASfnlrLCvS1Etc00JwliBwJEHKVfkSdVMtj8V6Kr0M7tZ7tIFd2h>>. Acesso em: 10 de set. de 2022.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: base para a configuração dos produtos industriais.** 1. ed. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

OLIVEIRA, Maria Marli de. Como fazer pesquisa qualitativa. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand.** Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.

ALAN DA SILVA CAMPOS

TELA BRANCA: criatividade, imaginário e repertório nos processos de criação
no design.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo
científico, como requisito parcial para a
obtenção do grau de bacharel/licenciado em
Design.

Aprovado em: 19/10/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Camila Brito de Vasconcelos (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Tercia Valfridia Lima Nunes (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Rosangela Vieira de Souza (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco