

# Criação em redes: o designer e seu processo em evidência

*Creation in networks: designer and their process in evidence*

SAN ROMAN, Schirlei Martins Ortega  
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC | schirlei.ortega@gmail.com

RECH, Sandra Regina  
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC | sandra.rech@udesc.br

SILVEIRA, Icléia  
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC | icleia.silveira@udesc.br

## Resumo

O presente trabalho utiliza os conhecimentos da Crítica do Processo para aproximar Arte e Design no processo de criação como rede, configurada no campo das relações. A pesquisa, qualitativa e descritiva, reforça a importância da interação entre os índices do percurso de criação individual e as interações interpessoais construídas em plataformas digitais, constatando-se que estas oferecem meios para que os designers percebam o nexos em seus processos, enquanto se conectam com outros meios de criação.

Palavras chave: Processo criativo. Design. Documentos de processo. Redes de criação.

## Abstract

*The present work uses the knowledge of the Process Critique to approach Art and Design in the creative process as a network - configured in the field of relationships. This qualitative and descriptive research reinforces the importance of the interaction between the indexes of the individual creative process and the interpersonal interactions that are built in digital platforms. These aspects combined enable designers to understand their process, while connecting with other means of creative assets.*

*Keywords: Creative process. Design. Process documentation. Creation networks.*

## 1 INTRODUÇÃO

O design surgiu na modernidade com a intenção de questionar as artes aplicadas, a fim de padronizar os processos e garantir a qualidade no desenvolvimento dos produtos industriais do período. As metodologias cartesianas decorrentes da Bauhaus, ainda que imprescindíveis didaticamente para o ensino do Design, foram em partes responsáveis para que, naquele percurso sócio-histórico, o ato de projetar tomasse distância das artes, quando pensada sob a perspectiva de fundamentar o fazer de quem cria Design. Entretanto, observa-se que a subjetividade do designer é inerente à prática projetual e a linearidade não representa a dinâmica do processo criativo.

A proposta deste texto surgiu da inquietação pelo entendimento das conexões entre o potencial criativo humano e a Arte como viabilizadora de sua expressão. Atentando para as questões palpáveis do processo criativo, observando-o como tema de reflexão científica, buscou-se nas pesquisas de Cecília Almeida Salles (2009) o aporte teórico que fundamentou este estudo. A autora aproximou a aplicação da Crítica Genética, que analisa os processos de criação na área da Literatura, para o campo das Artes, nomeando este estudo de Crítica do Processo. São denominados como documentos de processo as estruturas que registram a transposição do pensamento do criador para o mundo físico. Portanto, a Crítica do Processo consiste na valorização da criação em toda sua extensão, afirmando que o valor do agente criador, artista ou designer, é percebido não somente na sua obra finalizada, mas em todos os documentos que registram as marcas da criação.

Este trabalho objetiva descrever os pontos de contato entre Arte e Design com o propósito de utilizar da Crítica do Processo para o entendimento do método de criação como rede, configurada no campo das relações. A ideia de construção do pensamento criativo em redes reforça a importância da interação entre os índices do percurso individual, enquanto aponta para a visão macro das relações interpessoais inseridos num contexto cultural. A união dessas duas perspectivas culmina, neste artigo, com a apresentação de plataformas que evidenciam o processo criativo individual, ao passo que criam redes de interação social.

A pesquisa, construída metodologicamente de maneira qualitativa e descritiva, a seguir é apresentada em três partes que correspondem aos seus objetivos específicos: I) Relacionar a Crítica do Processo ao Design, II) Descrever o processo de criação em redes; III) Apresentar plataformas digitais que fortalecem as redes de criação. Como resultado destas reflexões constatou-se que o processo criativo em Design, assim como para as Artes, constrói-se a partir de relações e que evidenciar os percursos geradores de sentido nas redes de pensamento tem sido discussão atual presente nos meios hipermediáticos. Inicia-se a discussão abordando-se a crítica do processo de Design.

## 2 A CRÍTICA DO PROCESSO E SUA RELAÇÃO COM O DESIGN

A Crítica Genética (CG), de acordo com Salles (2009), surgiu em 1968 na França, no *Centre National de Recherche Scientifique*, reunindo, em torno dos manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine, uma equipe de pesquisadores para estudar os percursos da criação literária que precederam sua obra. Por dedicar-se ao estudo da gênese da criação, enaltecendo a construção do pensamento e dos caminhos percorridos pelo indivíduo ante sua produção final, a CG deu início à “possibilidade de se estudar manuscritos de toda e qualquer manifestação artística, assim como de produções científicas. Deveria, portanto, passar a preocupar-se com o processo de criação em outros meios de expressão” (SALLES, 2009, p. 18). Anos depois a CG, chegada ao Brasil e a partir das pesquisas de Cecília Almeida Salles, foi introduzida nos estudos das Artes sob a nomenclatura de Crítica do Processo (CP). A CP tem interesse nas mais variadas manifestações artísticas que se cruzam nas reflexões sobre modos de criação. O mais importante deste estudo são os procedimentos de construção e, dessa forma, conversa com qualquer área do conhecimento que se interessa pela criação artística como o Design que, segundo Bomfim (2014, p. 24), “é uma práxis que afirma ou questiona a cultura de determinada sociedade” sendo que a “atividade artística, por excelência uma das manifestações culturais mais expressivas de uma sociedade, oferece exemplo dos diferentes modos de percepção e apropriação da realidade” (BOMFIM, 2014, p. 24).

Cardoso (2014) afirma que, ainda hoje, predomina erroneamente a ideia que o Design e a Arte estão em caminhos de oposição. A separação começou, segundo o autor, na Bauhaus, em 1919, com o objetivo de organizar o sistema produtivo industrial, garantindo qualidade e padronização nos objetos, enquanto se distanciava das Artes Aplicadas. Dessa maneira, a figura do designer industrial se firmava à medida que alcançava distinção e distanciamento dos artesãos e dos artistas. O abismo entre Design e Arte aumenta quando, na sociedade contemporânea, os avanços tecnológicos criam demandas de Design cada vez mais relacionadas ao pixel, às telas de computador e às experiências do usuário. A falsa sensação da perda do toque, da impressão, do concreto como produto final de um projeto, a muitos induz a associação que, na ausência de exercício da plasticidade física, não há Arte envolvida. Entretanto, “essa concepção, que tem grande aceitação no campo, supervaloriza o imaterial e parece não dar a devida importância ao fato de que essa imaterialidade está contida na materialidade” (CIPINIUK; CONTINO, 2017, p. 42). O pixel sempre será projetado em algum suporte físico, pois de outra forma não poderia ser percebido pelo usuário.

As questões envolvidas na discussão entre Design e Arte são muitas e não é intuito deste trabalho o aprofundamento em cada uma delas, mas apontar indícios que os relacionem com o objetivo de inserir a CP no contexto projetual. A exemplo da aplicabilidade proporcionada por esta relação, temos a pesquisa

de Farias (2013), que buscou entender como a linguagem visual de produtos, desenvolvidos pelos escritórios paulistas Domus Design e Questto|Nó, foi construída e pode ser percebida através da análise dos documentos de processo intitulados Painéis Visuais.

Afinal, design é um campo dedicado a objetivação, a construção, a materialização de ideias. Compartilha com a arte, arquitetura e engenharia o propósito de moldar formas, constituir espaços e definir relações por intermédio de marcadores visuais e táteis. Sendo assim, a melhor maneira de estimular a criatividade ensino de design é promover o intercâmbio com estas e outras áreas que visem criação plástica, formal ou visual, aí incluídos não somente aquilo que normalmente se apelido de artes plásticas, como também fotografia cinema e vídeo, animação, moda e artesanato. Em última instância, a possibilidade de inovação projetiva está intimamente associada à inventividade de linguagem (CARDOSO, 2014, p. 246).

Para o fortalecimento das relações entre Design e a CP construídas neste texto, assume-se então o posicionamento do designer como profissional que faz uso das Artes para expressar-se, distanciando-se da visão funcionalista e sua máxima, criada a partir de 1930 pelo arquiteto americano Loui Sullivan, a forma segue a função (CARDOSO, 2014). Pensando nos objetos de Design, estendendo para além das funções práticas, as estéticas e simbólicas, pode-se aproximar a CP ao Design e suas esferas de atuação, como Gráfico, Produto e Moda, pois “Design é mais do que a especificação das partes de um todo como na tradição cartesiana. Não é uma regra universal de configuração, mas uma ação interpretativa, criadora que permite diversas formas de expressão” (BOMFIM, 2014, p. 24).

A CP pode contribuir significativamente para o ato projetual quando este é, diante da sua complexidade, pensado como metaprojeto. Segundo Moraes (2010, p. 25), metaprojeto, por sua particularidade holística, perscruta:

[...] toda a potencialidade do design, mas não produz *output* como modelo projetual única e soluções técnicas preestabelecidas, mas um articulado e complexo sistema de conhecimentos prévios que serve de guia durante o processo projetual [...] Dessa maneira o design vem aqui entendido, em sentido amplo, como disciplina projetual dos produtos industriais e serviços, bem como um agente transformador nos âmbitos tecnológicos, sociais e humanos.

Por mais abstratas que possam ser as demandas de projeto de Design, seja no Gráfico, Produto ou Moda, constata-se, em dado momento do processo de criação, que os conceitos precisam alcançar o nível da materialidade para

que possa ser percebido, organizado, analisado, sintetizado e, então, compor o produto de Design final. Nesta tarefa, o designer faz uso dos documentos do processo para expressar no mundo real aquilo que sua imaginação formulou. Consoante Castilho e Martins (2005) e considerando que o homem faz uso dos objetos e suas superfícies para expressar sua individualidade, têm-se contidos nas ferramentas analógicas, como *sketchbooks*, mapas mentais, painéis visuais, assim como nas digitais, os vestígios do pensamento criativo e, através deles, que a construção do conhecimento pode ser percebida.

Estudar o processo de criação revela a pessoa além do produto e a expressão de pensamento que viabilizou a materialidade. Tendo consciência do seu processo, o designer pode fazer uso dos conhecimentos envolvidos na construção do projeto, possibilitando maior domínio de suas ações e evidenciando a intencionalidade no ato criador. Sobre o equilíbrio das potencialidades criativas humanas e sua relação com o trabalho, Arnheim (2016, p. 11) afirma que: “[...] o tatear na incerteza é tão improdutivo quanto a cega obediências às regras. A auto análise descontrolada pode ser prejudicial como também o primitivismo artificial da pessoa que se recusa a entender como e porque trabalha”.

Os documentos de processo são suportes materiais que carregam os vestígios do processo, exercendo duas funções: armazenar e experimentar. “São retratos temporais de uma gênese que agem como índices do percurso criativo.” (SALLES, 2009, p. 21). Estão inseridos no projeto de Design, pois, inevitavelmente, o registro do pensamento e a conservação da memória fazem-se necessários no ato criador, assim como a geração de alternativas e testes de hipóteses são determinantes para inovação no desenvolvimento de produtos ou serviços.

Para que a CP cumpra a função de analisar os caminhos criativos do designer, primeiramente necessita-se o entendimento de como os documentos processuais partem de suas características primárias, de armazenar e servir de suporte para a experimentação, para alcançar a relação com outros vestígios materiais, articulando-se em formato de rede a fim de gerar sentido no desenvolvimento de novos produtos e serviços. Apresenta-se em sequência os elementos que fundamentam a metaforização da criação estruturada como rede de relações e interação.

### **3 O PROCESSO CRIATIVO, SUA DOCUMENTAÇÃO E A CRIAÇÃO EM REDES**

O agente criador deixa pistas, no mundo concreto, de seus pensamentos sobre as coisas e estas indicações, a partir de uma lógica particular, quando este é um pensamento individual, e de uma lógica coletiva, quando é formado

para expressar a opinião de um grupo, se unem a fim de dar significado à esta coletânea de índices de processo (SALLES, 2009). A expressão no meio material tem importância para a criação, pois Munari (1997) afirma que, somente quando as mensagens visuais alcançam a esfera dos sentidos, a comunicação se efetua. Lança-se mão de aparatos diversificados para efetivar-se a comunicação do indivíduo com o outro ou consigo mesmo, sendo que esses meios físicos e externos são importantes para a expressão e compreensão do sujeito no mundo, mantendo, independente de suas disparidades e semelhanças, “um traço específico que não se altera: o da diferenciação e distinção do sujeito e o da construção da sua identidade.” (CASTILHO; MARTINS, 2005, p. 20). Desta forma, as ideias surgem em meio à um emaranhado de conexões de partes a princípios desconexos.

Para que as ligações aconteçam, se tratando de indivíduos, algumas questões são determinantes, como, por exemplo, as demandas cognitivas, a intencionalidade de expressão do autor, as discussões culturais e as interferências do meio sobre os sujeitos, tendo papel importante para a formação de juízo de valor. Ao debate sobre projetos de Design, acrescenta-se à lista de interferências, os requisitos de projeto, que oferecem as primeiras diretrizes para a criação. As demandas projetuais não determinam como o designer deve usar seus documentos de processo e como este deveria se expressar artisticamente, mas é um fator importante na seleção dos pontos de contato que se ligarão e criarão sentido no processo de criação de um produto. Todavia, destaca-se, neste trabalho, as características do desenvolvimento de criação, de Arte ou Design, sobre a perspectiva do indivíduo e não do projeto ou produto, ou seja, de que forma o sentido se constrói para cada autor diante da sua criação enquanto processo.

Portinari (2014, p. 212) descreve sobre a importância do imaginário no processo criativo, reiterando que todo objeto é antes produto da subjetividade humana, sendo que “o imaginário recobre, ou melhor, permeia toda relação do sujeito com objetos e imagens, na medida em que é através desse registro que se constitui a própria possibilidade de tal relação”. A subjetividade e a complexidade que transpassam a noção do imaginário indicam que as “suas manifestações só poderiam ser examinadas caso a caso, “ou seja”, o imaginário, enquanto registro, pode ser entendido como um ‘uno’; mas ele só pode ser tomado como objeto através de suas manifestações, que são sempre particularizadas.” (PORTINARI, 2014, p. 212). A autora reforça, somando suas reflexões às de Barthes (1988), que a fundamentação teórica do processo criativo, permeando o imaginário e subjetividade humana, só seria possível a partir de uma interdisciplinaridade ou, como Salles (2006) apresenta, um meio relacional. O papel da CP nesse estudo, e para sua contribuição na construção do conhecimento científico sobre criação, reside na complexidade dessas relações.

A criação é descrita, por Salles (2006), como um meio que tende ao incerto, não linear, orgânico, individual, cuja a possibilidade de idas e vindas não somente induz à validação constante do processo, abrindo espaço para novas ideias, como fortalece seu aspecto morfológico de rede metaforizando uma forma de pensamento. A rede tem como ponto de partida o sujeito com algo pertencente à sua imaginação, portanto permeado por sua subjetividade e significados particulares ao autor. Esses conceitos, *insights* e esboços mentais se distanciam da esfera da abstração quando, através dos documentos de processo, ganham aspecto material, palpável, perceptível. Não existem regras para a escolha dos suportes materiais, sendo cada sujeito responsável pela seleção dos meios que melhor expressam suas ideias. Todos esses elementos individualizados compõem o grande acervo pessoal de registros da criação.

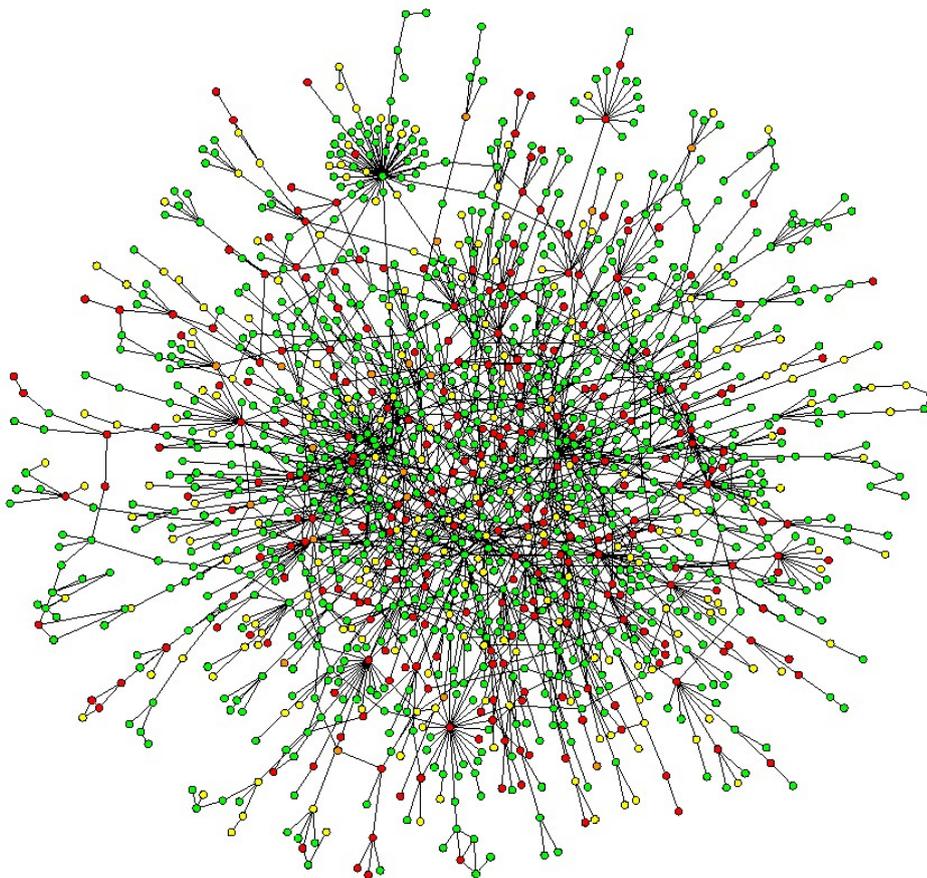
São determinantes para a caracterização da criação em rede, sob a perspectiva de Salles (2006), a presença dos seguintes conceitos: elementos de interação; conexão de linhas de força; interatividade e nexos. Compondo cada documento de processo, as informações relacionam-se de maneira não hierárquica, todavia, algumas se destacam, pela tomada de decisão do criador, em determinados momentos do processo, ligando-se com outras informações presentes nos demais documentos. Os pontos de contato, que vinculam as informações correlatas presentes em diferentes suportes documentais, são chamados de elementos de interação e apresentam-se como os picos ou nós da rede, unidos entre si por associação (SALLES, 2006). Essa ligação invisível, conceitual e perceptível apenas para quem observa o processo intimamente, promove uma conexão de linhas de força. Desta maneira, os diferentes índices materiais do processo criativo interagem e as linhas conectadas fluidamente entre os nós criam o aspecto de rede, promovendo nexos no percurso.

O percurso da criação mostra-se como um emaranhado de ações que, em um olhar ao longo do tempo, deixam transparecer repetições significativas. É a partir dessas aparentes redundâncias que se podem estabelecer generalizações sobre o fazer criativo, a caminho de uma teorização (SALLES, 2009, p. 25).

Como consequência das interações, responsáveis pela produção de novas ideias, tem-se uma ação geradora que reage por contato, contágio mútuo, conexão dos nós, crescendo sob a forma de ramificação, cujo tamanho e densidade está ligada à multiplicidade das relações que a mantêm. Salles (2006) aponta que um sistema é criado a partir de determinadas características, atribuídas pelo sujeito em um processo de apropriações, transformações e ajustes, ganhando complexidade à medida que novas relações vão sendo estabelecidas. A autora usa para representar este sistema de ramificação a estrutura molecular de uma proteína, como podemos observar na Figura

1. O emaranhado de pontos de interação, os nós, as linhas de conexão e a possibilidade de expansão ilimitada por meio das relações, compõe o nexo do processo e representa a síntese plástica do processo criativo (SALLES, 2006).

Figura 1 - Protein-Protein Network 2001.



Fonte: Lima (2011, p. 170).

A expansão do pensamento criador é ativado por elementos internos e externos ao sistema de construção. O campo relacional do processo criativo exige permanente atenção a contextualizações e ativação das relações que o mantém como sistema complexo. Morin (2002, p. 72) descreve as interações, desde as existentes entre partículas, às entre seres vivos em sociedade, como:

Ações recíprocas que modificam o comportamento ou a natureza dos elementos, corpos, objetos ou fenômenos que estão presentes ou se influenciam [...] para que haja interações, é preciso que haja encontros, para que haja encontros, é preciso que haja desordem, agitação, turbulência.

As relações culturais para Morin (2002) e Salles (2006) permitem a autonomia e a inovação do pensamento, funcionando como um dos motores do processo criativo. As turbulências culturais, encontros entre diferentes formas de comportamentos e de expressão, proporcionam o crescimento das relações, contribuindo para o fortalecimento e crescimento da rede de criação. É comum

que criadores se reúnam para discutir sobre seus processos, formando relações entre seu eu, o outro e o meio. Para o Design, o contato cultural e a identificação com o outro é essencial, pois, como ressalta Cardoso (2014, p. 23), “no mundo complexo em que vivemos, as melhores soluções costumam vir do trabalho em equipe e em redes” e, ainda, que o “olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto” (CARDOSO, 2014, p. 37). Dessa maneira, a construção do conhecimento sobre processo criativo poderá partir do singular, percebido nos documentos de processo individual, mas, inevitavelmente, precisa aprofundar-se na discussão das macro relações dos criadores, artistas e designers com a cultura.

Na contemporaneidade as redes de interação social constroem-se também por meios digitais, proporcionando o encontro e relacionamento entre indivíduos com os mesmos interesses. Quando inserido no contexto de designer e artistas, as redes *online* podem contribuir para a CP como uma nova forma de documentar processos e evidenciar os meios de criação individual e em grupo, como aponta os exemplos adiante apresentados neste artigo.

#### 4 AS REDES DE CRIAÇÃO EM PLATAFORMAS DIGITAIS

Salles (2009) afirma que os meios de documentação de processo tendem a expandir-se na medida que a tecnologia evolui. A autora destaca que, neste percurso, as ferramentas analógicas não perderam seu valor nas funções de armazenamento e experimentação do processo criativo, assim como não são superiores aos meios digitais devido ao seu estado de vanguarda. Portanto, o uso de *sketchbooks*, e rabiscos num guardanapo, são tão expressivos no processo e enriquecedores no desenvolvimento de um projeto de Design ou obra de Arte, quanto o registro em vídeos e prototipação em 3D. “Os vestígios podem variar de materialidade, mas sempre estarão cumprindo o papel indiciador desse processo e, como consequência, do trabalho artístico” (SALLES, 2009, p. 19). O que vale na escolha do substrato é a intenção do agente e qual meio faz mais sentido para a transposição da imaginação para o mundo real, mas não pode-se ignorar que sociedade contemporânea está cada vez mais imersa na cultura da imagem e que as plataformas digitais ocupam um papel relevante nas relações interpessoais.

Nesse vai-e-vem entre metonímias e metáforas, é fácil constatar que a identidade humana contemporânea é hipermediática, e sua característica é a da multiplicidade, que paradoxalmente, o apaga na superficialidade das relações – sem que ele se dê conta disso, muitas vezes (CASTILHO; MARTINS, 2005, p. 23).

Na era da informação e do compartilhamento, as plataformas digitais são frequentemente utilizadas como meio de expressão. Pode-se citar como exemplos os *sites* pessoais, *blogs* e as redes sociais como *Twitter*, *Snapchat*, *Instagram* e *Facebook*. Alguns desses meios digitais viabilizam a divulgação da produção artística e projetual, cabendo aqui, como exemplo, a plataforma *Behance.net*<sup>1</sup>, onde designers de diversas partes do mundo divulgam seus portfólios e interagem uns com os outros. É possível, nesse ambiente virtual, gerar discussões sobre processos criativos, compartilhar técnicas, experiências e desenvolver contatos profissionais. Outra plataforma digital utilizada para registro e compartilhamentos de processo é o *Youtube*. Ao preencher o campo de pesquisa da plataforma com os termos em inglês *Creative process*, gerou-se como resposta um resultado de aproximadamente 3.400.000 vídeos<sup>2</sup>, indicando o potencial desta rede social para divulgação e obtenção de informação sobre o assunto processo criativo.

A discussão poderia ser prolongada com a menção de grupos específicos dentro das redes sociais que reúnem artistas, criando comunidades virtuais focadas no compartilhamento de processos de criação. Entretanto, essa é uma das possibilidades dessas redes, que se mistura com outras intenções dos usuários. Como foco nesse texto, apresenta-se, a seguir, alguns exemplos de plataformas que tem como objetivo principal o registro de processos de criação, viabilizando esta discussão como tema central.

#### 4.1 Através.tv

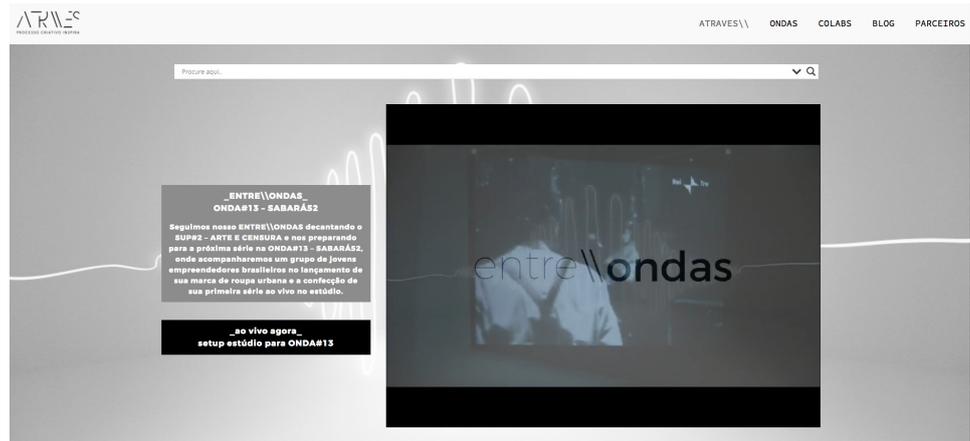
O Através - processo criativo inspira, “é uma plataforma de Arte contemporânea que tem como objetivo gerar inspiração, tendo como resultado final a documentação, em vídeo, fotos e textos, do processo criativo de cada artista convidado” (ATRAVES.TV). Criado por Georgia Guerra-Peixe, diretora de cinema e publicidade; Giuliano Saade, também diretor de cinema e artista plástico; Moa Ramalho, diretor executivo e Demian Grull, *publisher*, o *site* *atraves.tv*<sup>3</sup> funciona como um programa televisivo *on-line*, conforme demonstrado na Figura 2, que transmite ao vivo a ação de artistas durante o processo de criação de uma obra.

---

1 Mais informações em: <https://www.behance.net/>

2 Pesquisa realizada em: 4 de outubro de 2017. Disponível em: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=Creative+process](https://www.youtube.com/results?search_query=Creative+process)

3 Mais informações em: <http://atraves.tv/>

Figura 2 - Interface da plataforma *atraves.tv*.

Fonte: Atraves.tv (2017).

Situado na cidade São Paulo, o estúdio físico de 50 metros quadrados, abriga um artista convidado a desenvolver sua obra, tendo toda sua ação registrada por vídeo e transmitida no *site* sem cortes ou edição. A partir do método de documentação de processo desenvolvido para a plataforma, em dois anos de existência, somou-se “14 mil horas de conteúdo ao vivo, mais 900 vídeos publicados e mais de 1 milhão de pessoas atingidas” (ATRAVES.TV, 2017).

Entendemos que a nossa missão é inspirar e que nosso produto final tem um enorme valor: Ao dilatarmos a criação da obra, criamos uma documentação do seu processo. Toda a história que conhecemos e contamos, rege a existência anterior a entrega do produto final, gerando valor agregado a ela (ATRAVES.TV, 2017).

O projeto acontece de duas formas: ondas e colabs. A “Onda” é a ação destinada a documentação de processo de artistas escolhido por curadoria, cujo trabalho seja coerente com o tema que conceitua a onda em questão, como por exemplo a “Nuvem: metáfora”, proposta desenvolvida entre os dias 29/05/17 a 10/07/2017.

Cada onda nasce da nossa curadoria de ideias e referências que sustentam um conceito. Artistas e participantes são então convidados para trabalhar sob este conceito e a partilhar conosco seus processos criativos dentro de um tempo de execução estipulado. Durante o processo, acompanhamos o desenvolvimento dos trabalhos provendo todo o suporte necessário e registrando cada etapa (ATRAVES.TV, 2017).

A onda “Nuvem: metáfora” gerou como primeiro movimento a ação denominada Pipa, atividades simultâneas de dança, projeção e música ao vivo. Na ocasião, pode-se documentar o processo da artista Natália Presser, que

utilizando um aparelho em formato de pipa realizou uma performance e dança aérea, enquanto a *videomaker* Monike Mar editava e projetava imagens ao som de Aécio de Souza. A dança, foi registrada por vídeo pelo artista Arthur Rosa, cujas impressões compartilhou em entrevista e ainda ganhou uma ilustração chamada “Nebulosa” por Tainan Rocha (Figura 3), reforçando as diferentes abordagens de processo de criação que cada indivíduo pode expressar diante de um mesmo tema.

Figura 3 - A Nebulosa por Tainan Rocha.



Fonte: Atraves.tv (2017).

O segundo formato da plataforma é a versão “Colab”, onde em sistema de coautoria com coletivos ou organizações maiores, parcerias se formam e tem seu processo de criação registrado no espaço do estúdio. Os apontamentos, ou

documentos de processo do *site* [atraves.tv](http://atraves.tv), aparecem sob formato de vídeos, mas também como editoriais fotográficos e entrevistas. A plataforma faz uso, então, de recursos audiovisuais variados para garantir que o armazenamento e experimentação dos processos aconteçam, revelando parte da ação criadora envolvidas nos projetos, enquanto constrói redes de interação entre artistas e usuários da plataforma.

## 4.2 Projeto Curadoria

Cardoso (2014, p. 44) afirma que “a parte de cada um é entender sua parte no todo” e o Projeto Curadoria<sup>4</sup> representa bem essa declaração. Como parte da documentação do próprio processo de criação, e com o intuito de perceber sua própria identidade no mundo, que Nini Ferrari criou o Projeto Curadoria. Consiste numa plataforma *online*, cujo objetivo é conectar mulheres criativas que contam suas histórias e relatam sobre sua relação com as Artes e como se expressam através dela. O projeto, que teve início em 01/01/2017, contemplará, até o final ano de 2017, 365 relatos de mulheres que trabalham com Design, Artes, Ilustração, Cerâmica, Fotografia entre outras atividades que se expressam de maneira visual. Além das entrevistas *online*, a ação ganha força com o uso da *hashtag* #projetocuradoria nas redes sociais, ampliando o alcance do conteúdo criado, enquanto estimula a interação entre usuários e artistas.

Nini Ferrari afirma que o seu “processo de auto-aceitação como pessoa sensível e criativa, tentando se expressar” (Projeto Curadoria) originou a ideia do projeto. Nesse questionamento interno, viu-se diante da indagação do como outras mulheres se sentem e lidam com a criatividade. Como resposta, a proposta da plataforma é mostrar quem está por trás das criações e inspirar pessoas a se reconectar consigo mesmas através do fazer artístico.

Já recebi tantas mensagens carinhosas de pessoas que se identificam com os relatos, de pessoas que voltaram a criar após ler algumas entrevistas, de pessoas que começaram a desenhar inspiradas pelo projeto, de pessoas que se sentem abraçadas por essas mulheres criativas [...] E esse é o maior objetivo do Projeto Curadoria, conectar e inspirar pessoas (PROJETO CURADORIA, 2017).

As primeiras entrevistadas foram escolhidas por afinidade da idealizadora do Projeto Curadoria e pela curiosidade em saber mais sobre o processo de criação das artistas que admirava. Na sequência, indicações surgiram e, no momento, é possível inscrever-se para participar do projeto e compartilhar sua experiência. A estrutura das entrevistas é regular, iniciando

---

4 Mais informações em: <http://projetocuradoria.com/>

com as informações, como nome, idade, cidade onde vive, área de atuação e uma breve apresentação da mulher criativa em questão. A comunicação é direta e toda entrevista soa como uma conversa amistosa. Em seguida, iniciam-se as perguntas sobre o processo criativo diretamente, como: as ferramentas de trabalho; motivações para criar; inspirações; o processo criativo; o que fazer no dia-a-dia para manter-se criativa; quais os projetos desenvolvidos são os preferidos; trajetória de carreira; pessoas inspiradoras e projetos em andamento. Há, também, questões que relacionam a mulher com a criatividade e a relação do fazer artístico com a felicidade e a realização pessoal.

O Projeto Curadoria, ao retratar a singularidade de cada processo, a partir da fala das artistas, permite a documentação em forma de entrevista desse fazer contínuo e particular, que se articula com outras ações para a construção da linguagem pessoal. Ao mesmo tempo, permite que, ao analisarmos as diferentes respostas para as mesmas perguntas, pontos de conexão sejam percebidos e as redes de criação sejam construídas.

### 4.3 Melissa Meio-Fio

O último exemplo das plataformas digitais, que evidenciam o processo de criação, a ser apresentado, neste trabalho, é o Meio-Fio<sup>5</sup>. Esta é uma ação da Melissa, marca brasileira de sapatos de plástico, fundada, em 1979, pela empresa Gaúcha Grendene e que tem como conceito o *Plastic Dream*. A Melissa é reconhecida por suas cocriações com artistas e designers brasileiros, como Irmãos Campana e Romero Britto, além de nomes fortes na indústria da Moda internacional como Karl Lagerfeld, Vivienne Westwood e, a mais recente, o desfile em parceria com a marca Comme des Garçons, no Paris *Fashion Week* 2018. Atua numa aproximação bilateral, tanto na ação com grandes marcas, quanto no contato direto e interativo com seu público consumidor final. A exemplo do segundo, tem-se a criação do termo *Plastic Lovers*, um grupo de consumidores fiéis que formam fãs clubes em todo o país.

Melissa Meio-Fio é uma plataforma que se constrói a partir de relatos, inspirações, e experiências. Pelas narrativas de artistas e criadores de São Paulo descobrimos a pluralidade criativa da cidade, as histórias escondidas e a vida como um processo criativo (MELISSA MEIO-FIO, 2017).

O projeto Melissa Meio-Fio foi criado, no ano de 2016, para conectar pessoas ao circuito criativo da cidade de São Paulo, mergulhando no universo de diferentes criadores, que compartilham seu processo de criação individual.

---

5 Mais informações em: <http://meiofio.cc/>

O projeto entra na rotina de ícones da Moda, Arte e Design, permeando os lugares que frequentam, revelando as manifestações artísticas de São Paulo que estimulam o processo criativo dos participantes.

Meio-Fio é formado por 18 participantes. São nove conectores, que atuam como curadores, apontando o que está acontecendo com o que precisa ser descoberto, encontrando os nomes que refletem o cenário criativo contemporâneo da cidade; e nove refletores, criadores com áreas de atuação variada e reconhecidos por sua linguagem artística distinta. Durante três meses, a plataforma expõe projetos, facilita experimentações e compartilha os relatos dos participantes. Vídeos, entrevistas, fotografias, postagens, *making-off* de ações criativas, entre outras formas de documentação, compõem o conteúdo da plataforma, que utiliza até mesmo da ferramenta *Stories*, do *Instagram*, para que os usuários vivenciem em tempo real a rotina, o processo de criação e vivência do artista com a cidade.

Figura 4 - Tracie e Tasha Okereke.



Fonte: Melissa Meio-Fio (2017).

Além do compartilhamento de informações na plataforma, cada refletor submete, ao Meio-Fio, alguma ação de autoria própria que relaciona Arte, nas suas mais diversas possibilidades de manifestação, à cidade. Após votação, três projetos são escolhidos para serem materializados com apoio da Melissa. Na primeira edição do Meio-Fio, a votação por júri popular escolheu as gêmeas Tracie e Tasha Okereke (Figura 4), criadoras do *blog Expansive \$hit*, que debate acerca do resgate da ancestralidade à negação do consumo desenfreado, além de serem engajadas no coletivo MPIF (Mulheres Pretas Independentes da Favela).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Design, desde sua formação como área do conhecimento, tem no método a fundamentação para o fazer no ato projetual. As induções modernistas à linearidade e sistematização do pensamento criativo, senso ainda hoje vigente em alguns contextos, demonstram-se insuficientes para representar a complexidade do ato de criar. Quanto maior a aproximação com a prática profissional, mais percebe-se a autonomia, subjetividade e expressão da imaginação, de cada designer diante de seu processo criativo. Logo, tem o sujeito papel determinante para a construção dos meios que melhor amparam a materialização das ideias no mundo real possibilitando a articulação do pensamento em rede, formando o nexo de sentido que viabiliza o desenvolvimento do produto de design.

Diante da importância do aprofundamento em processo criativo para a construção do conhecimento científico, considerando que o Design possui pontos de contato com a Arte e que a separação entre esses dois campos do conhecimento aconteceu por meio de uma construção sócio-histórica e não pela falta de relação entre eles, buscou-se na Crítica do Processo a teorização que conduz a percepção do processo de criação como rede, configurada no campo das relações.

O processo criativo foi posto em evidência, neste texto, ao perceber que este acontece, não por algum fator relacionado à genialidade ou intuição, mas através do trabalho do criador, que empenha sua energia numa perspectiva de expressão e transformação. Pode-se notar, também, que o pensamento criativo acontece através de redes de relações complexas e que a Crítica do Processo, por intermédio dos documentos de processo, auxilia no entendimento das ligações e aponta para o nexo do percurso criativo, inclusive nas atividades projetuais de Design.

As plataformas digitais, que colocam em evidência o processo criativo, servem como documento de processo dos artistas e designers, aumentando a possibilidade de percepção dos pontos de contato formadores do nexo de criação, constituindo sua linguagem particular, o meio de expressão do artista. Constatou-se que estes meios digitais de encontro social e agitação cultural fortalecem o sentido de Redes de Criação, pois conectam artistas diversos num mesmo local, convidando-os ao compartilhamento entre si e o público interessado.

## REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

ATRAVÉS.TV. Disponível em: <http://atraves.tv/>. Acesso em: 4 out. 2017.

BARTHES, Roland. Jovens pesquisadores: o rumor da linguagem. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1988.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. In: COUTO, Rita Maria de Souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. 2. ed. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014. p. 13-27.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosacnfy, 2014.

CASTILHO, Katia; MARTINS, Marcelo M. Discursos da moda: semiótica, design e corpo. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

CIPINIUK, Alberto; CONTINO, Joana M. Ideologia, divisão capitalista do trabalho e papel social do designer: um estudo sobre a produção de materialidade no design de moda. Modapalavra, Florianópolis, v. 10, n. 19, p. 40-53, jan./jun, 2017.

FARIAS, Marcelo José O. Dinâmicas comunicacionais no processo criativo de design de produto: característica e construção da linguagem a partir dos painéis semânticos. 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, São Paulo, 2013.

LIMA, Manuel. Visual complexity: mapping patterns of information. New York: Princeton Architectural Press, 2011.

MELISSA MEIO-FIO. Disponível em: <http://meiofio.cc/justnow>. Acesso: 4 out. 2017.

MORAES, Dijon de. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blucher, 2010.

MORIN, Edgar. O método 1: a natureza da natureza. Tradução de Ilana Heineberg. Porto Alegre: Sulinas, 2002.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PORTINARI, Denise B. A noção do imaginário e o campo do design. In: COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson. Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. 4. ed. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

PROJETO CURADORIA. Um projeto sobre mulheres criativas. Disponível em: <http://projetocuradoria.com/>. Acesso em: 16 out. 2017.

SALLES, Cecília Almeida. Gesto inacabado: o processo de criação artística. 4. ed. São Paulo: FAPESP: Annablume, 2009.

SALLES, Cecília Almeida. Redes de criação: construção da obra de arte. 2. ed. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

Data de submissão: 2017-11-20  
Data de aceite: 2018-08-01