



ESCOLA DE ENGENHARIA
FACULDADE DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE PÓS- GRADUAÇÃO EM DESIGN

Carina Prina Carlan

PRINCÍPIOS CRIATIVOS CONCEBIDOS A PARTIR DAS NOÇÕES DE PRÉ-COISAS E
DA ATIVIDADE DE TRANSVER DE MANOEL DE BARROS

PORTO ALEGRE

2014

Carina Prina Carlan

PRINCÍPIOS CRIATIVOS CONCEBIDOS A PARTIR DAS NOÇÕES DE PRÉ-COISAS E
DA ATIVIDADE DE TRANSVER DE MANOEL DE BARROS

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, para obtenção do grau de mestre em Design. Orientador Prof. Dr. José Luís Farinatti Aymone.

PORTO ALEGRE

2014

CIP - Catalogação na Publicação

Carlan, Carina Prina
Princípios criativos concebidos a partir das noções
de pré-coisas e da atividade de transfer de Manoel
de Barros / Carina Prina Carlan. -- 2014.
102 f.

Orientador: José Luís Farinatti Aymone.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Escola de Engenharia, Programa de
Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. Manoel de Barros. 2. Criatividade. 3.
Princípios Criativos. 4. Geração de Ideias. 5. Design.
I. Aymone, José Luís Farinatti, orient. II. Título.

CARINA PRINA CARLAN

PRINCÍPIOS CRIATIVOS CONCEBIDOS A PARTIR DAS NOÇÕES DE PRÉ-COISAS E DA ATIVIDADE DE TRANSVER DE MANOEL DE BARROS

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do Título de Mestre em Design, e aprovada em sua forma final, pelo Programa de Pós- Graduação em Design da UFRGS.

Porto Alegre, 29 de agosto de 2014

Prof. Dr. Fábio Gonçalves Teixeira
Coordenador do Programa de Pós- Graduação em Design da UFRGS

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. José Luis Farinatti Aymone – PGDESIGN/UFRGS - Orientador
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Prof. Dra. Tânia Luisa Koltermann da Silva
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Prof. Dra. Jocelise Jacques de Jacques
Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

Prof. Dr. Carlo Franzato
Universidade do Vale dos Sinos - UNISINOS

Ao meu orientador José Luís Aymone, pelo incentivo e acompanhamento à minha pesquisa,
através de minuciosas e ágeis correções.

Ao meu marido Chico, pelo amor e exemplo, e por ter me apresentado Manoel de Barros.
Aos meus pais Tânia e Luís Antônio, por terem plantado em mim a sementinha da curiosidade
e da disciplina, com tanto amor e cuidado.

Aos meus irmãos Camila e Adriano, por dividirem comigo o sofá e as melhores piadas.

Aos meus dindos Tê e Gaspa, por tomarem conta do meus caminhos.

Aos demais participantes da minha família grande e barulhenta, especialmente a vó Ada e seu
vocabulário inventado.

Aos colegas da ULBRA, por juntos compartilharmos a tarefa de aprender e ensinar.

Aos amigos, pelos fragmentos mínimos que nos separam e nos aproximam, ora por
quilômetros, ora por milímetros.

À CAPES, pela bolsa de estudo.

À UFRGS e ao PGDESIGN por possibilitarem essa pesquisa.

RESUMO

Na dissertação, estudou-se a poesia de Manoel de Barros, como contribuição ao processo criativo do projetista/desenhista (*designer*) no âmbito inicial de um projeto de concepção/desenho (*design*). Dá-se atenção especial a duas abordagens da obra do poeta: as ‘pré-coisas’ e a atividade de ‘transver’, que consistem, respectivamente, nos processos ainda sem significado ou forma, e naqueles vistos de outras maneiras. A partir destes conceitos, estabeleceram-se relações com alguns princípios criativos e ferramentas de auxílio à geração de ideias já existentes. Encontrou-se possibilidade de gerar novos princípios criativos a partir da poesia do autor. Para viabilizar esta hipótese, buscou-se suporte teórico em estudos de semiologia, em abordagens sobre criatividade e nas relações do processo (*design*) com forma, função, material e sensações atribuídos aos produtos. Desta maneira, esta pesquisa resultou na geração de três princípios criativos gerados a partir das noções de ‘pré-coisas’ e da atividade de ‘transver’. Esses, se denominaram, respectivamente, Princípio de Arquissema, que se fundamenta em pensar “no antes”, Princípio de Comparamento, o qual visa atribuir semelhanças, e Princípio de Constativo, que busca ampliar a significação de objetos. Para melhor entender como esses princípios se relacionam ao processo criativo do desenhista (*designer*), realizaram-se dois exemplos, nos quais se buscou gerar ideias com auxílio dos princípios propostos. Utilizou-se, como exemplo, um objeto ainda em plano conceitual, chamado por Manoel de Barros de ‘desobjeto’, ou “abridor de amanhecer”, a fim de ofertar sugestões para que tal desobjeto passasse a ser um objeto. Por fim, também se buscou problematizar um tema ocasional, optando-se pelo da chuva, a fim de fornecer ideias, ainda conceituais, às conseqüências que ela possa causar.

Palavras-chave: Manoel de Barros; Criatividade; Princípios Criativos; Geração de Ideias.

ABSTRACT

In this study, it was investigated the poetry of Manoel de Barros, as a contribution to a designer's creative process, in the original scope of a design project. Special attention is given to two approaches of the poet's work: the 'pre-things', and the activity of *transver*, consisting, respectively, of processes yet without meaning or form, and of those seen in other ways. From these concepts, were established relationships with some creative principles and with tools that help the generation of ideas already set. It was found the possibility of generating new creative principles from the author's poetry. In order to test this hypothesis, it was sought theoretical support in studies of semiology, in creative approaches, and in relations of design with form, function, material, and sensations attached to the products. Thus, this research resulted in the generation of three creative principles obtained from conceptions of 'pre-things' and of 'transver' activity. These were called, respectively, Principle of *Arquissema*, which is based on thinking "in before", Principle of *Comparamento*, that proposes similarities, and Principle of *Constativo*, which search for expanding the meaning of objects. For better understanding of how these principles relate to the designer's creative process, there were performed two examples, in which ideas were generated with the aid of the proposed principles. As an example, it was used an object yet in conceptual outline, called by Manoel de Barros as 'desobjeto', or 'dawn opener', in order to offer suggestions to transform such 'desobjeto' in an object. At last, it was also examined an occasional theme, whose option was for that of rain, in order to offer ideas, even conceptual, and the consequences they may cause.

Keywords: Manoel de Barros; creativity; Creative principles; Generation of ideas.

“No princípio Deus criou o céu e a terra. E a terra era sem forma e vazia”

Livro de Gênesis, 1.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Manoel de Barros em seu lugar de ser inútil.	12
Figura 2 – Manoel de Barros.....	20
Figura 3 – <i>Hey Chair! Be a Bookshelf!</i> De Marten Bass	29
Figura 4 – <i>Risign Chair</i> de Robert Van Embrics	36
Figura 5 – <i>Bamboo Tradle Pump</i>	38
Figura 6 – <i>Q Drum</i>	39
Figura 7 – <i>Paro</i> (1983): Cálice em vidro com duas bocas de Achille Castiglioni	43
Figura 8 – <i>Faca Virgola</i> de Paolo Ulian (2001)	44
Figura 9 – Mesa <i>Androgyne</i> de Jean Baptiste Calleuille	45
Figura 10 – Cadeira <i>Moeb</i> de Francisco Hayon	49
Figura 11 – Garfo na forma de ferramenta de jardinagem	51
Figura 12 – Garfo como acessório para prender o cabelo	52
Figura 13 – Garfo utilizado como suporte de papel ou porta- retrato	52
Figura 14 – <i>Retrato do Papa Inocêncio X</i> , 1650 de Diego Velázquez	80
Figura 15 – <i>Estudo sobre o Retrato do Papa Inocêncio X</i> de Diego Velázquez, por Francis Bacon (1953)	80
Figura 16 – Carro utilizado como mesa de jantar em restaurante. Colônia de Sacramento, Uruguai, 2012	81
Figura 17 – Estudo de uma janela-leque para abrir o amanhecer: leque cata-vento	86
Figura 18 – Estudo de uma janela-leque para abrir o amanhecer: leque de penas	87
Figura 19 – Estudo de uma cobertura para abrir o amanhecer: guarda chuva fechado	88
Figura 20 – Estudo de uma cobertura para abrir o amanhecer: guarda chuva aberto	88
Figura 21 – Arca de Nos É: estudo para uma arca	92
Figura 22 – Apanhadores de Chuva: estudo para apanhar a chuva	93
Figura 23 – Deslizantes: estudo para sapatos de chuva	94

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: quadro teórico	67
--------------------------------	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Constativos óbvios e obtusos.....	80
Tabela 2: Constativos óbvios e obtusos de Abridor de Amanhecer.....	85
Tabela 3: Constativos óbvios e obtusos para a chuva.....	92

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO - DEMARCAÇÃO DO FENÔMENO	12
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA	13
1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA	15
1.3 PROBLEMA	16
1.4 OBJETIVO	16
1.4.1 Objetivo Geral	16
1.4.2 Objetivos Específicos	16
1.5 JUSTIFICATIVA	16
1.6 ESTRUTURA	18
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1 MANOEL DE BARROS	19
2.1.1 As pré-coisas	22
2.1.2 A atividade de transver	27
2.2 DESIGN E CRIATIVIDADE	33
2.2.1 A forma	42
2.2.2 As sensações	45
2.2.3 Os significados	50
2.3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	58
2.3.1 Princípios criativos	58
2.3.2 Ferramentas de apoio a geração de ideias	61
3 METODOLOGIA DA PESQUISA	65
3.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO	65
3.2 QUADRO TEÓRICO	66
4 CONSTRUÇÃO: PRINCÍPIOS CRIATIVOS	68
4.1 ARQUISSEMAS, COMPARAMENTOS E CONSTATIVOS	72
4.1.1 Princípio de Arquissema	73
4.1.1.1 Arquissemas propostos	73
4.1.2 Princípio de Comparamento	75
4.1.2.1 Comparamentos propostos	76
4.1.3 Princípio de Constativo	77
4.1.3.1 Constativos propostos	78
5 EXEMPLOS	82
5.1 ABRIDOR DE AMANHECER	82
5.1.1 Arquissemas para Abridor de Amanhecer	83
5.1.2 Comparamentos para Abridor de Amanhecer	83
5.1.3 Constativos para Abridor de Amanhecer	84
5.1.4 Ideias geradas a partir de Abridor de Amanhecer	85
5.2 A CHUVA	89
5.2.1 Arquissemas para Chuva	90

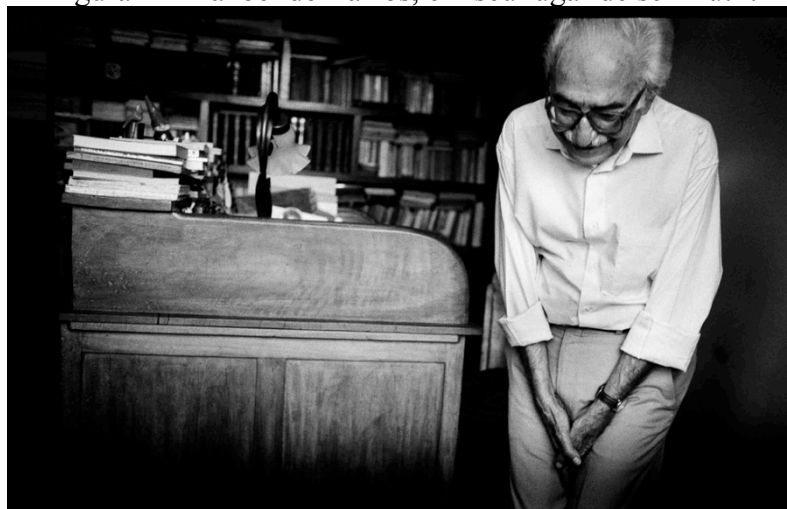
5.2.2 Comparamentos para Chuva	90
5.2.3 Constativos para Chuva	91
5.2.4 Ideias geradas a partir da palavra Chuva	91
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	95
REFERÊNCIAS	98

1 INTRODUÇÃO – DEMARCAÇÃO DO FENÔMENO

As coisas não querem mais ser vistas por pessoas razoáveis.
BARROS (1993, p.12)

Sentado em seu cantinho de ser inútil¹, Manoel de Barros (fig.1) escreve à mão. O trabalho é feito em cadernetas que o próprio poeta constrói a partir de recortes e colagens feitas com imagens e fragmentos de ditos e escritos de pensadores, artistas, literatos. Entre tantos outros, lá estão Samuel Beckett, Arthur Rimbaud e ele próprio. Nesse meio, artesanalmente, a poesia já nasce de uma composição impura, fruto de um diálogo entre os mais diversos planos de criação. Inúmeras vezes premiado, musicado, estudado em diversos trabalhos acadêmicos, ilustrado por nomes como Ziraldo e Millôr Fernandes, retratado em documentários e curtas-metragens, o potencial de encantamento e conexões do universo manoesco parece ser inesgotável². O presente estudo não encontra, portanto, a sua originalidade na matéria da qual se ocupa, mas sim no tratamento a ela oferecido. Em meio ao processo de criação de produtos em design, a poesia de Manoel de Barros pode, uma vez mais, “voar fora da asa” (BARROS, 1993, p.13) ampliando assim sua liberdade para o trabalho silencioso das formas.

Figura 1 - Manoel de Barros, em seu lugar de ser inútil.



Fonte: Foto de Marcelo Buanain – www.buanaim.com

¹ Lugar de ser inútil é como o poeta chama o seu ambiente de trabalho, onde pesquisa e concebe sua obra.

² A obra de Manoel de Barros, além de abordada em livros, teses e dissertações, de diversas áreas de conhecimento, também pode ser encontrada no plano cinematográfico, destacando-se o documentário *Só dez por cento é mentira* (2008), de Pedro Cezar, e o curta-metragem *Dedicatória*, de Biel Gomes (2012). A poesia de Manoel de Barros também já foi musicada por Márcio de Camillo, em projeto chamado *Crianceiras* (2012).

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

No poema *Gedichte*, escrito em 1914 por Paul Klee³, diz que “A criação vive como gênese sob a superfície do visível da obra. Para trás, todos os espíritos enxergam; à frente – no futuro – só os criadores” (KLEE, 2001, p.15). Ver o que ainda não é visto, pode-se dizer que, sobre essa responsabilidade criadora, é que se estabelece a importância de pesquisar, compreender e incentivar o processo criativo das mais diferentes maneiras.

De acordo com Tschimmel (2010, p.310), ultrapassar as fronteiras do domínio do design (fig.2) e despertar o interesse por diversas áreas é uma das características do design. Alargar o universo das experiências de cada um, através de um olhar “transversal”, a fim de aumentar o repertório criativo do designer, há de consistir um leque mais abrangente de conhecimentos, possibilitando, então, a capacidade de gerar novas combinações, num processo de pensamento sintático (TSCHIMMEL, 2010). Tal afirmação sobre o olhar transversal, que possibilita ver o mundo através de outros focos, encontra-se diretamente com a poesia de Manoel de Barros e sua atividade de transver, onde o poeta acredita que é preciso atribuir novos sentidos às coisas e às palavras, pois somente assim torna-se capaz de reinventar o mundo. “É preciso transver o mundo. Isto seja: Deus deu a forma. Os artistas desformam. É preciso desformar o mundo: tirar da natureza suas naturalidades. Fazer cavalo verde, por exemplo. Fazer noiva camponesa voar – como Chagall” (BARROS, 1996, p.51).

Tschimmel (2010) descreve o design como sendo o campo da adaptação a novas condições de vida, de descoberta de novas possibilidades. Cardoso (2012) acredita que o grande trabalho do design é ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas. Baxter (2000) entende que a união entre ciências sociais, tecnologia e arte é uma tarefa difícil, mas devido à necessidade de inovação em produtos, essa relação multidisciplinar necessita ser exercida. Acontece que, segundo Gomes (2011), muitas vezes, no setor acadêmico, acaba-se por desconsiderar ou simplesmente deixar por segundo plano as variáveis intelectuais (hereditariedade, amadurecimento, treino, condições endócrinas) e variáveis emocionais (consciência, reconhecimento, motivação, empatia) na formação do designer. Uma linha de pensamento que contribuiu para uma certa desvalorização do processo criativo no design é a de que é preciso ter apenas experiência prática, vivência empresarial, chão de fábrica, tornando o design uma criação mais sistemática e criando dificuldade de associação de ideias para o desenvolvimento de produtos originais (GOMES, 2011).

³ Paul Klee (1879-1940), Alemanha. Foi um pintor e professor da Bauhaus. Sua arte se estendia por diversos campos, um deles, a poesia. Fonte: <http://www.tate.org.uk/art/artists/paul-klee-1417>.

Muitos autores abordam o assunto da criatividade pela visão psicológica, cognitiva, semiótica ou neurológica. Muitas ciências buscam compreender o que constitui um indivíduo criativo e se a criatividade pode ser ensinada e praticada. Esta pesquisa, não busca compreender a origem da criatividade, mas sim, abordá-la como pensamento impulsionador do processo de trabalho do designer, visando a relação com o desenvolvimento de produtos, especialmente no que diz respeito às ideias iniciais que se atribui a um artefato, além de como atribuir novas utilidades e formas a um objeto.

O que não se pode negar é que, entre as diversas ciências que buscam compreender a criatividade, é salientada a crença em que o processo criativo não se dá de forma linear, sistemática e tampouco compreende um campo de estudo específico, mas sim, uma composição de conhecimentos que estimulam o criador. Pode-se observar, por exemplo, em Buzan (2005), quando aponta três passos para estimular a capacidade criativa: observar as coisas através de pontos de vista diferentes, estabelecer ligações criativas entre coisas e ciências variadas e inverter as coisas, ou seja, buscar por uma interpretação oposta daquilo que se vê e se entende.

Para esse viés da criatividade, encontrou-se alguns pontos importantes que ajudam a compreender a criação diretamente ligada ao design. Entre esses temas selecionados, está o conhecimento erudito abordado por Cardoso (2012) e por Manoel de Barros, de forma a perceber que o vasto repertório de interesses de cada um contribui para gerar novas ideias. A abordagem multidisciplinar do design é enfatizada por muitos autores, mas selecionou-se a visão de Baxter (2000) e Tschimmel (2010) para esta pesquisa, por apresentarem uma visão técnica/projetista e uma visão de pesquisa ampla e teórica, respectivamente. Para contextualizar de forma mais consistente a obra de Manoel de Barros como pensamento criativo para o design, buscou-se também fazer relações com a semiologia, através dos estudos de Saussure e Barthes (2007), pois Barros compreende a linguagem e as coisas através de significados, tal como será abordado nos próximos capítulos. As relações entre design e emoção, estudadas por Norman (2008), relacionam a sensibilidade de atribuir sentidos às coisas, carregadas de memórias reais ou de memórias inventadas (BARROS, N.A.G, 2010). Compreendeu-se a união dessas visões como fonte impulsionadora do design conceitual, ou seja, a ideia projetual ainda em estado embrionário (FRANZATO, 2011). Acredita-se que o design conceitual possa ser o caminho que melhor aceita experimentos criativos e inovações.

Conceber poemas sem pecado, imobilizar a face, reunir poesias, fazer um compêndio para usos dos pássaros, dar ao chão uma gramática expositiva, fomentar matérias para a

poesia, arranjar assobios, buscar as pré-coisas, guardar águas, fazer um concerto a céu aberto para os solos das aves, elogiar as ignoranças, escrever um livro sobre nada, retratar um artista quando coisa, exercitar ser criança, fazer ensaios fotográficos, dar as grandezas do ínfimo um tratado. Fazer o amanhecer, compor cantigas para um passarinho à toa, construir poemas rupestres, inventar memórias, formular poemas em língua de brincar, retratar o menino do mato, compor escritos em verbal de ave e reunir a turma são algumas invenções de Manoel Barros⁴. Em toda a obra do poeta é possível perceber a busca pela origem das coisas, das palavras, dos sons e dos sentidos. Inclusive um de seus livros foi intitulado como *O Livro de Pré-Coisas*. Nessa busca pelo primitivo é que se encontrou relação com as primeiras ideias que o designer deve gerar para a concepção de um produto, lá onde ainda não deve haver restrições projetuais, preconceitos ou pré-conceitos.

Além da busca pela origem, que acompanha Barros desde 1937, o poeta diz que “é preciso deformar o mundo” (BARROS, 1996, p.51), olhar as coisas de outras maneiras e não usar o traço acostumado (ibidem). É preciso “atrapalhar as significâncias”, “avançar para o começo” e fazer o nada aparecer (BARROS, 1996). Para Conceição (2011), Barros desacostuma as ideias, desinventa. Pelos deslimites da palavra descobre outros nomes para as coisas, recria sentidos, mostrando que o nome dado às coisas, muitas vezes, pode apagar aquilo que a coisa precisa ser. Segundo Tschimmel (2010), apenas o emprego da capacidade de imaginação leva a novas combinações de conhecimento, de modo que só o ato de imaginar pode liberar o designer das ideias e valores estipulados e assim gerar algo novo, que ainda não se tem conhecimento.

1.2 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Estudo da obra de Manoel de Barros, a partir das noções de pré-coisas e da atividade de transver, a fim de estabelecer princípios criativos que estimulem a geração de ideias destinadas à fase inicial de criação, como forma pensar o produto para sua função primária e suas sub-funções.

⁴ Biografia completa de Manoel de Barros, em ordem cronológica: Poemas concebidos sem pecado (1937); Face imóvel (1942); Poesias (1947); Compêndio para uso dos pássaros (1960); Gramática expositiva do chão (1966); Matéria de poesia (1970); Arranjos para assobio (1980); Livro de pré-coisas (1985); O guardador de águas (1989); Concerto a céu aberto para solos de ave (1991); O livro das ignoranças (1993); Livro sobre nada (1996); Retrato do artista quando coisa (1998); Exercícios de ser criança (1999); Ensaios fotográficos (2000); Tratado geral das grandezas do ínfimo (2001); O fazedor de amanhecer (2001); Cantigas para um passarinho à toa (2003); Poemas rupestres (2004); Memórias inventadas (a primeira infância, 2005, a segunda infância, 2006, a terceira infância, 2007); Poeminha em língua de brincar (2007); Menino do mato (2010); Escritos em verbal de ave (2011) e A turma (2013).

1.3 PROBLEMA

Como a noção de pré- coisas e da atividade de transver de Manoel de Barros podem contribuir com a fase inicial do processo criativo de produtos?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

Identificar princípios criativos destinados a auxiliar o designer no processo de geração de ideias iniciais de um produto, a fim de estabelecer funções primárias e sub-funções, tendo como base as noções de pré-coisas e da atividade de transver de Manoel de Barros.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar e compreender a obra de Manoel de Barros, a fim de selecionar os principais temas da poesia do autor que possam auxiliar no processo criativo do designer;
- Pesquisar estudos que possam fundamentar e interligar a poesia de Manoel de Barros ao processo criativo do design.
- Estabelecer ligações entre a obra de Manoel de Barros com teorias pertinentes ao processo criativo;
- Selecionar alguns princípios criativos e ferramentas de geração de ideias que são usuais no processo de desenvolvimento de produtos, considerando, na seleção, a proximidade delas com a poesia de Manoel de Barros;
- Propor os princípios criativos originários desta pesquisa, devidamente suportados pelos assuntos tratados.
- Fazer uso de alguns exemplos, como forma de visualização da abordagem dos princípios gerados no processo de geração de ideias.

1.5 JUSTIFICATIVA

Atualmente o modelo de desenvolvimento de novos produtos busca novos suportes técnicos e criativos como estratégia de inovação e de diferenciação. De acordo Papanek (2007), cabe ao designer a aptidão para investigar, organizar e inovar; descobrir soluções; habilidade para testar; capacidade de transmitir ideias e valores; talento para combinar técnica

com estética, fatores sociais e econômicos; sabedoria para prever erros e consequências e a capacidade de trabalho em equipe multidisciplinar. Também enfatizando a capacidade das mãos humanas de transformarem e criarem, Manzini (1993) coloca que a história do design coincide com a história do homem, na capacidade de tornar o imaginável exequível, tornar possível o pensável. O arquiteto e designer italiano, Massimo Vignelli (apud HELLER e PETTIT, 2013, p.15), diz que o que importa não é o que se projeta, mas como se projeta. Para ele, a versatilidade do trabalho do designer é imensa devido à fecundação com diversas áreas.

Tal como escreveram Papanek (2007) e Manzini (1993), descobrir soluções e realizar associações para transmitir ideias e gerar produtos e inovação, fazem parte do cotidiano e do objetivo do design. No processo de gerar ideias, as primeiras alternativas formais ou funcionais de um produto partem daquilo que se está acostumado, vem à mente as funções básicas e usuais que já foram desenvolvidas anteriormente, pois o designer está direcionado a essa forma de pensar e perceber os objetos e situações nas quais eles se encaixam. O que ocorre neste e noutros processos de criação do designer é que se acaba por restringir o campo de visão do projetista, pois quando se pensa em desenvolver um objeto, a experiência com o seu desenvolvimento imediatamente remete aos possíveis materiais que podem ser utilizados, às formas, às funções, ou seja, acaba-se direcionando a criação às limitações já conhecidas, seja por experiência pessoal ou por pesquisa científica.

Devido à ampla área de atuação do designer e por necessitar de fontes de informações especializadas para agregar às pesquisas para projeto, o designer caminha por diversas ciências e disciplinas que, muitas vezes, exigem a contribuição de profissionais ou de bibliografias de áreas específicas, o que agrega e apresenta informações novas na maneira de perceber os produtos, materiais e funções. Tschimmel (2003, p.7-8) escreve que o “acúmulo de experiências e conhecimentos distintos e o trabalho coletivo aumentam o potencial criativo do designer”. Partindo destas descrições e passando rapidamente por alguns importantes autores sobre projeto de produto, busca-se perceber como a poesia de Manoel de Barros colabora para o ato de criar em design, considerando sua obra e seu processo criativo originais, que busca “entender” e reconhecer os objetos através do olhar da poesia.

A linguagem da obra de Manoel de Barros encontra analogias entre objetos, seres vivos, cores, cheiros e sentimentos. Essas relações estabelecidas pela poesia do autor, especialmente nas pré-coisas e na atividade de transver (abordados nos capítulos 2.1.1 e 2.1.2), podem proporcionar alternativas para o designer compreender com mais amplitude e sensibilidade os produtos que projeta, colaborando especialmente na fase conceitual do projeto e na fase de reutilização dos artefatos. Sabe-se que cabe ao designer não apenas

projetar produtos, mas sim compreender e direcionar todo o seu ciclo de vida, inclusive, pode-se pensar em novos usos para os mesmos, antes que sejam considerados “inúteis” pelo usuário. “Ao tirar as tripas das palavras, Barros nos remete para a possibilidade de pensarmos as coisas livres da “sujeira” (do convencionalismo)” (CONCEIÇÃO, 2011, p.93), ou seja, o poeta não descreve apenas o objeto ou uma sensação, ele os coloca diante do leitor, para que esses objetos possam ser percebidos, fora do seu lugar comum (ibidem).

Atribuir significados, que estão mais relacionados aos demais sentidos do que não somente a visão, permite ao designer estabelecer uma relação mais próxima com os produtos e gerar objetos mais originais. “Embora possamos não ter controle sobre o design dos muitos objetos que compramos, temos controle real sobre quais selecionamos e como, onde e quando eles deverão ser usados” (NORMAN, 2008, p.255). A partir dessa visível necessidade de originalidade que cabe ao designer criar, inovar ou apresentar soluções através de seus produtos, é que se acredita que a obra de Manoel de Barros possa contribuir para gerar uma abordagem não convencional para os artefatos e, assim proporcionar mais alternativas criativas para o designer.

1.6 ESTRUTURA

Este trabalho está estruturado em seis capítulos, os quais estão descritos abaixo:

O capítulo 1, denominado **Introdução/ demarcação do fenômeno**, contextualiza o tema da pesquisa, bem como o problema a ser pesquisado com seus objetivos, hipóteses e justificativa.

O capítulo 2, **Fundamentação teórica**, consiste nos temas que são abordados para fundamentar a pesquisa.

O capítulo 3, denominado **Metodologia da pesquisa**, sintetiza os procedimentos utilizados para a execução desta dissertação.

O capítulo 4, intitulado de **Construção: princípios criativos**, apresenta o resultado do desenvolvimento da pesquisa levantada nos capítulos 1, 2 e 3.

O capítulo 5, intitulado como **Exemplos**, faz uso de exemplos práticos para melhor entendimento do que fora proposto no capítulo 4.

O capítulo 6 consiste nas **Considerações finais** da pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

“Tudo que não invento, é falso”

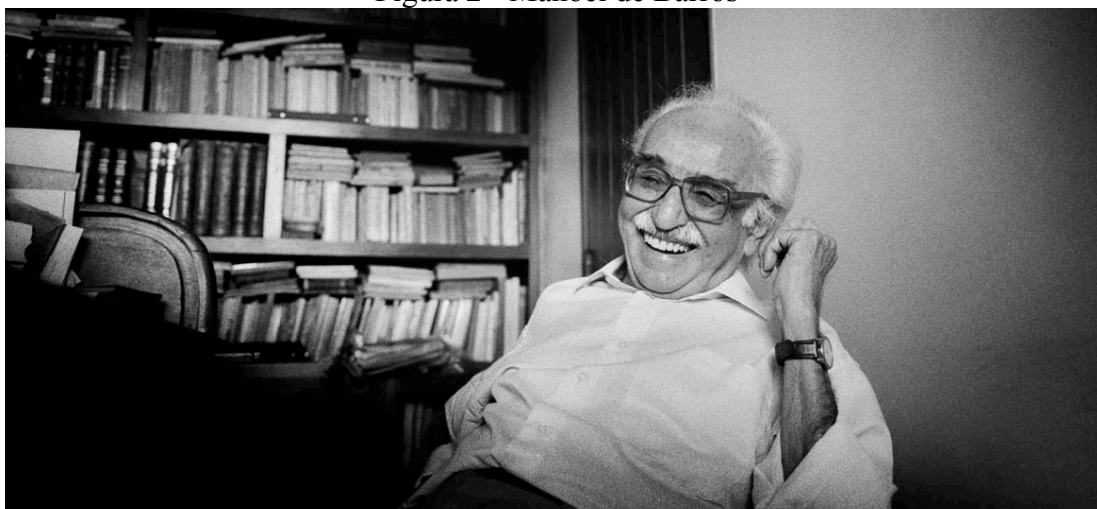
(BARROS, 1996, p.43)

2.1 MANOEL DE BARROS

“Perdoai, mas eu preciso ser outros”. É desta maneira que o poeta Manoel de Barros justifica sua incompletude. “Não aguento ser um sujeito que abre portas, que puxa válvulas, que olha o relógio, que compra pão às 6 horas da tarde, que vai lá fora, que aponta lápis” (BARROS, 1998, p.61). Nascido em Cuiabá (MT), em 19 de dezembro de 1916, descendente de bugres por parte de pai e de portugueses por parte de mãe, viveu até os oito anos de idade no Pantanal (MÜLLER, 2010). Depois disto, foi interno por dez anos em uma escola de padres, em Campo Grande. Não gostava de estudar até encontrar as poesias de Padre Antônio Vieira, quando diz ter descoberto que o poeta não tem compromisso com a verdade e, assim, passa a escrever suas “memórias inventadas”. Viveu muitos anos no Rio de Janeiro. Morou em Nova York, onde estudou cinema e artes plásticas. Mudou-se para Corumbá (MS), onde viveu por muitos anos, e atualmente mora em Campo Grande (MS). É advogado (mas diz nunca ter exercido a profissão), fazendeiro e poeta. Sobre seu processo criativo, diz não acreditar em inspiração, mas sim em excitação. Anota tudo em caderninhos que ele mesmo fabrica à mão. Diz que pode levar anos para formar uma frase. Jamais rabisca, usa borracha. Diz que como na sua vida não acontece nada (não viaja, não troca de mulher, não disputa campeonato e não urina nos jardins) são os desacontecimentos que proporcionam a ele o ato de inventar, ou seja, inventar aquilo que não aconteceu. Manoel é leitor de Guimarães Rosa, de João Cabral de Mello Neto, Augusto dos Anjos, Manuel Bandeira, Fernando Pessoa, Camões, Padre Antônio Vieira, Rimbaud, Baudelaire, Proust, entre outros. Considera-se um “estuprador da gramática” (MÜLLER, 2010).

Manoel preza pelas coisas “desimportantes”, diz que aprendeu a gostar das “coisinhas do chão”. Seu primeiro livro foi publicado há mais de sessenta anos – Poemas Concebidos sem Pecado (1937). Porém, foi a partir dos anos 1980, quando Millôr Fernandes passou a publicar em suas colunas na Revista Veja, IstoÉ e no Jornal do Brasil a poesia de Manoel de Barros, é que ele passou a tornar-se conhecido. Atualmente é reconhecido no Brasil e no mundo como um dos poetas mais originais do século, de acordo com sua biografia no site Releituras (2013). A Figura 3 apresenta Manoel de Barros em seu lugar de ser inútil.

Figura 2 - Manoel de Barros



Fonte: Por Marcelo Buainain – www.buainain.com

Para Costa (2007) Manoel de Barros pretende dar as coisas ínfimas, uma saída e assim ultrapassa os limites da memória. A poesia de Manoel de Barros é composta de palavras que buscam a origem das coisas, das palavras, dos sons, das formas e das funções. Manoel desconstrói, busca novos sentidos ou sentidos que sejam muito pessoais e primitivos, como quando diz que “a altura do som é quase azul” (BARROS, 1991, p.17). De acordo com Azevedo (2007), Barros usa palavras livres de amarras da língua, dos idiomas, remetendo-nos a uma realidade desconhecida, livre de conceitos e significados, tal que desconhecer para conhecer, se poderia dizer, é o tema de sua poética. “Precisamos aprender ignorâncias, neste sentido de ver as coisas pela primeira vez com o mesmo assombro das crianças e dos primitivos” (BARROS, apud MÜLLER, 2010, p. 96)⁵.

Pertenço de fazer imagens
 Opero por semelhanças.
 Retiro semelhanças de pessoas com árvores
 de pessoas com rãs
 de pessoas com pedras
 etc, etc.
 Retiro semelhanças de árvores comigo.
 Não tenho habilidade para clarezas.
 Preciso de obter sabedoria vegetal.
 (BARROS, 1996, p.34)

Na leitura das poesias de Manoel de Barros, percebe-se que ele dá importância a coisas “desimportantes”, que passariam despercebidas para um sujeito “comum”, dotado de conceitos e regras. Nota-se que Barros acredita que no decorrer do cotidiano, o curso da

⁵ Trata-se de um livro de entrevistas realizadas por Adalberto Müller com Manoel de Barros. Todas as citações utilizadas neste trabalho são de autoria do entrevistado.

natureza sendo observada pelos sentidos dos seres que nela habitam, é capaz de gerar mais respostas que a ciência, ou ao menos outras respostas que a ciência não pode explicar: “Isso eu sei de me ser. Falando é que não se entende” (BARROS, 1985, p.49).

Como é difícil de provar que em abril as
manhãs recebem com mais ternura os
passarinhos.

Exerci alguns anos ao lado de Aristeu a
profissão de urubuzeiro (o trabalho era
espantar os urubus dos tendais de uma
charqueada).

Com esses exercícios os nossos
desconhecimentos aumentaram bem.
(BARROS, 1991, p.31)

Nestes trechos, é possível perceber que o olhar que Barros coloca nas coisas está inserido na natureza delas e não sobre elas. Barros muitas vezes descreve a natureza ou os objetos através dos olhos dos peixes, das garças, e assim é capaz de abrir uma infinidade de sentidos e formas que o olho humano técnico, científico e projetista possui grande dificuldade de perceber. “O cientista é sempre um sujeito atrasado, porque pensa que já descobriu tudo. O mistério tem camadas infinitas e a ciência não” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.79). Conceição (2011) diz que não haver hierarquia entre homem, natureza, coisa e nome na poesia de Manoel. Müller (2010, p.8) descreve a obra de Manoel de Barros como sendo “o rascunho, a correção, a borracha, o vazio da voz que a melodia desperta para encompridar os rios”. Barros diz que só escreve por estímulos vindos dos seus “armazenamentos ancestrais” (MÜLLER, 2010, p.89). Azevedo (2007, p.3) diz que Manoel desabriga a palavra do seu sentido usual, e quando “descoisifica,” reconstrói significados diferentes.

A partir do inominado
 E do insignificante
 É que eu canto
 O som inaugural é tatibitate e vento
 Um verso se revela tanto mais concreto quanto seja
 Seu criador coisa adejante
 (coisa adejante, se infira, é o sujeito que se quebra
 até de encontro com uma palavra.)

- E sobre a palavra, ela?
 - Mexo com palavra
 como quem mexe com pimenta
 até vir sangue no órgão.

- Alguns dados biográficos?
 -O lajeado interior do poema me urde
 Por uma fresta saio hino de limos

- E como é que o senhor escreve?
 - Como se bronha
 E agora peço desculpas
 Estou arrumado para pedra.
 (BARROS, 1980, p.18)

Neste trecho extraído do livro *Arranjos para Assobio*, torna-se mais evidente o uso que o poeta faz da palavra. “Mexo com a palavra como quem mexe com pimenta”, pode-se observar que a palavra para o poeta é como um objeto, possível de ser construído e reconstruído a partir daquilo que pode ser nela agregado ao extraído.

Para Buainain (2014)⁶, que muitas vezes o fotografou em seu lugar de ser inútil, há tantas lembranças que não caberiam serem ditas, provavelmente, todas inúteis, que servem para serem guardadas ou lembradas, tal como diz o poeta “ando muito completo de vazio”. Hoje, ao 98 anos de idade, Manoel segue a contemplar os desacontecimentos de sua vida em Campo Grande, enquanto seus leitores buscam encontrar em suas palavras, algo que os faça transver as coisas ínfimas.

2.1.1 As pré-coisas

“Eu queria avançar para o começo. Chegar ao criancimento das palavras. Lá onde elas ainda urinam na perna. Antes mesmo que sejam modeladas pelas mãos”
 (BARROS, 1996, p.32).

Para Manoel de Barros, as pré- coisas são como um anúncio, ou seja, aquilo que acontece antes do “acontecimento principal”, de forma a avisá-lo. Também o que antecede a

⁶ Marcelo Buainain é fotógrafo, nascido em 1962, em Campo Grande, no estado do Mato Grosso do Sul. Era vizinho de Manoel de Barros e considerado o fotógrafo oficial do poeta.

forma, função ou significado de um objeto, a origem, antes do homem dar-lhes nomes. A pré-coisa não tem forma, ela consiste no entorno de algo qualquer. É um conceito aberto, que pode ser relacionado tanto para coisas como para situações. No *Livro de pré-coisas*, Manoel de Barros aborda elementos corriqueiros do Pantanal, coisas “sem importância”, elementos os quais ele acredita constroem o Pantanal:

Penso na troca de favores que se estabelece; no mutualismo; no amparo que as espécies se dão. Nas descargas de ajudas; no equilíbrio que ali se completa entre os rascunhos de vida dos seres minúsculos. Entre os corpos truncados. As teias ainda sem aranhas. Os olhos ainda sem luz. As penas sem movimento. Os remendos de vermes. Os bulbos de cobras. Arquétipos de carunchos. Penso no embrião dos atos (BARROS, 1985, p.19).

Pode-se observar que Manoel orienta o leitor a pensar no antes, a rever os elementos, independente de sua utilidade ou “desutilidade”. “É a pura inauguração de um outro universo” (BARROS, 1985, p.20). Baudrillard (2004, p.23) diz que é a pobreza que inventa, que é a “falta de” que direciona as inovações. “Manoel de Barros tem os olhos sempre voltados para o nascer da linguagem. Para a origem da origem de tudo” (REINER, 2006, p.70).

Esta nova ou diferente visão das coisas da poesia de Manoel pode vir a contribuir muito no processo de criação do designer, quando busca-se novas funções, novos formatos e novos materiais. Manoel diz que o que pretende é “descascar as palavras, se possível, até a mais lírica semente delas” (MÜLLER, 2010, p.77), tal como se pode fazer com os objetos, buscar sua forma essencial. Para Baxter (2000), a inspiração para criar formas visuais é uma parte muito importante para estilizar os produtos, e defende que a forma e o estilo (que estão bastante ligadas às questões pessoais e primitivas, como aborda Manoel de Barros), são considerações tão importantes quanto os aspectos funcionais e tecnológicos do produto.

Através da obra de Manoel de Barros também é possível perceber novas importâncias para objetos corriqueiros, por exemplo quando ele escreve sobre a utilidade e “desutilidade” de uma enxada, de forma que a maior importância na sua descrição está nos elementos que compõem toda a situação do uso do objeto, como quem usa, onde usa, para que usa e para que não usa mais: “No começo contudo enxada teve seu lugar. Prestava para o peão encostar-se nela a fim de prover seu cigarrinho de palha. Depois, com o desaparecimento do cigarro de palha, constatou-se a inutilidade das enxadas” (BARROS, 1985, p.28). Nas palavras do autor, a enxada tem quase que vida própria e possui outra atividade além de cavar ou carpir, ela serve para escorar-se. Sobre um objeto muito semelhante, Munari (1998) aborda a utilidade de alguns artefatos cotidianos que se desconhece autoria, contudo, são utilizados por todos devido a sua eficiência. Entre eles o machado, que o autor descreve listando o

material, técnica, custo, funcionalidade, acabamentos e, entre um dos itens, descreve o uso declarado do machado: rachar lenha. Pode-se observar que os dois autores, poeta e designer, descrevem os objetos similares de forma distinta, o poeta descreve o entorno, a situação da enxada; o designer lista a ficha técnica do machado. Entretanto, Munari chama o uso do machado de “uso declarado”, subentendendo-se que há diversos outros usos que os usuários encontram para suas enxadas e machados, como escorar-se, tal como poetiza Manoel de Barros.

As observações que Manoel de Barros relata estão quase sempre ligadas a elementos da natureza, ainda mais se tratando do Pantanal. Entre suas “pequenas” observações “desimportantes”, o autor aprende com os mandorovás: “mandorovás me ensinam, com seu corpo de sanfona, a andar em telhas” (BARROS, 1985, p.46). Pode-se comparar, neste trabalho, ao estudo da biônica, onde o designer observa a natureza e seus sistemas biológicos a fim de buscar soluções para projetos de design. Manoel propõe ao leitor olhar o antes, e assim ter a possibilidade de compor novos sentidos, que no design podem ser capazes de promover novas formas e funções. O poeta acredita que o aprendizado sutil com as pequenas coisas está ligado na relação intensa do homem com o objeto/natureza, que se permite perceber quando ele escreve que o conhecimento vem por infusão e a comunicação por aderências e incrustações (BARROS, 1960, p.44). Aos designers, pode servir como uma ante-busca, antes dos métodos de criação, que em sua maioria, são técnicos e obedecem a uma cronologia.

Contudo, não é apenas no livro de pré-coisas que Barros “anuncia” coisas. Elementos que constituem uma lesma, o que a cerca, o que faz da lesma uma lesma, que pode ser uma semente molhada ou até mesmo uma característica de um indivíduo.

Lesma, s.f
 Semente molhada de caracol que se arrasta
 sobre as pedras deixando um caminho de gosma escrito com o corpo
 Indivíduo que experimenta a lascívia do ínfimo
 Aquele que viça de líquens de jardim
 (BARROS, 1980, p.19-20)

Da mesma forma, Manoel desmembra o “trapo”:

Trapo, s.m
 Pessoa que tendo passado muito trabalho e fome
 deambula com olhar de água suja no meio das ruínas
 Quem as aves preferem para fazer seus ninhos
 Diz-se também de quando um homem caminha para nada
 (BARROS, 1980, p.21)

Entre outras várias de suas “micro-definições”, o autor poetiza sobre a pedra e, em certo momento, diz que a pedra é “palavra que certos poetas empregam para dar concretude à

solidão” (BARROS, 1980, p.22). De forma ligeira, cabe pensar que as pedras podem inspirar a criação de objetos para quem vive sozinho, entre outras coisas tênues que podem servir de conhecimento para o projeto de design, informações contidas nos elementos ao redor do sujeito que as observa, que estão um pouco escondidas, porém próximas, como “os germes das primeiras ideias de uma convivência entre lagartos e pedras” (BARROS, 1985, p.19-20).

Sobre a função da poesia, Manoel de Barros diz:

Creio que a principal é de promover o arejamento das palavras, inventando para elas novos relacionamentos, para que os idiomas não morram a morte por fórmulas, por lugares comuns. Os governos mais sábios deveriam contratar os poetas para esse trabalho de restituir a virgindade a certas palavras ou expressões, que estão morrendo cariadas, corroídas pelo uso em clichês. Só os poetas podem salvar o idioma da esclerose. (BARROS, apud MÜLLER 2010, p.36).

Assim como o exercício de “promover o arejamento das palavras”, faz-se preciso arejar as formas e as funções. Se está determinado que a função da cadeira é se sentar, não há desprendimento da forma. Se a tarefa for projetar uma situação para sentar, o leque se amplia e se pode pensar em pufes, bancos, redes, mesas. É uma nova dimensão para o produto (CARDOSO, 2012, p.124). Manoel de Barros acredita que “criar começa no desconhecer” (MÜLLER, 2010, p.159). O autor descreve, sobre sua escrita, sobre chegar ao borrão de cada palavra “aos primeiros vagidos delas. Chegar aos coxos, aos primeiros sussuros da forma” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.103). “Vinhã também esses começos de coisas indistintas: o que a gente esperou dos sonhos, os cheiros de capim e o berro dos bezerros sujos a escamas cruas...” (BARROS, 1960, p.35). Abaixo, fragmento de *Vesperal de Chuva* e a descrição da natureza a esperar o cair das águas:

Nem folha se move de árvore. Nenhum vento. (...) Rãs se juntam detrás do pote. Galinhas abrem o bico. (...) E a voz de certos peixes fica azul. Faz muito calor durante o dia. Sobre a tarde cigarras destarraxam. De noite ninguém consegue parar. Chuva que anda por vir está se arrumando no bojo das nuvens. Passarinho já compreendeu, está quieto no galho. Os bichos de luz assanharam. Mariposas cobrem as lâmpadas. (...) Todos sentem um pouco na pele os prelúdios da chuva. (...) Por dentro da alma das árvores, orelha-de-pau está se preparando para nascer. (...) O homem foi reparar se as janelas estão fechadas. Mulheres cobrem espelhos. (...) Relâmpagos mostram cava; os dormindo, em pé, sob os ingazeiros. Mostram também os lobinhos. Tudo está se preparando para a vinda das águas. Tem uma festa secreta na alma dos seres. (...) Caem os primeiros pingos. Perfume de terra molhada invade a fazenda. O jardim esta pensando... Em florescer. (BARROS, 1985, p.21-22)

Neste trecho, Manoel descreve o comportamento do Pantanal quando sente o aproximar da chuva. Relata as coisas mínimas que se exaltam durante o esperar das águas de verão. Quando escreve que a chuva está arrumando o bojo das nuvens e que as mariposas cobrem as lâmpadas, é das pré-coisas que Barros está contando. As coisas que esperam, que

ainda não são. Apenas prelúdios, desejam ser ou receber. Se arrumam para ganhar um acontecimento, um nome ou um sentido.

Para Manoel, esse saber que vem antes, “que tem força de fontes” (BARROS, 1996, p.32), mostra ao leitor que é possível descrever as coisas sob o ângulo delas, de forma a colocar-se no lugar daquilo que as coisas pretendem ou poderiam ser. Se observado a lesma a andar pelas superfícies, pode-se perceber que o caracol é uma casa que anda e a lesma apenas o ser que nela reside (BARROS, 1991, p.21). Mas para que essa observação seja aprendida, Manoel diz que será preciso encostar o próprio ventre no chão, rastejar, produzir a gosma da lesma a fim de lubrificar os caminhos da terra (ibidem). Desta forma, segundo Da Silva (2008), pode-se perceber o poeta como uma forma de ler o mundo, sob outras perspectivas, através de uma sintaxe particular, que pode levar ao conhecimento de outros mundos que podem existir. Para o designer, acredita-se que as pré-coisas estabelecidas pelo olhar rasteiro que o poeta abriga sobre as palavras, sobre os seres vivos e sobre as coisas, podem contribuir para a geração de novas ideias. Aquele que apenas cria a partir do que conhece, não inventa, não inova. Para Barros (apud MÜLLER, 2010, p.21) “quem descreve não é dono do assunto: quem inventa, é”.

Nos relatos das memórias inventadas da infância de Manoel, o poeta conta que ao seu redor nada havia, por isso era preciso inventar, desde a linguagem, até as coisas. “Não havia instrumento musical. Os homens tocavam gado. As coisas ainda inominadas. Como no começo dos tempos. Logo se fez a piranha. Em seguida os domingos e feriados” (BARROS, 1985, p.27). A invenção de Barros é primitiva, é o antes do antes é a despalavra, onde ainda não tem pronúncia nem forma.

Agora só espero a despalavra: a palavra nascida
 Para o canto – desde os pássaros.
 A palavra sem pronuncia, ágrafa.
 Quero o som que ainda não deu liga.
 Quero o som gotejante das violas de cocho.
 A palavra que tenha um aroma ainda cego.
 Até antes do murmúrio.
 Que fosse nem um risco de voz.
 Que só mostrasse a cintilância dos escuros.
 A palavra incapaz de ocupar o lugar de uma imagem.
 O antesmente verbal: a despalavra mesmo.
 (BARROS, 1998, p.37)

A palavra incapaz de ocupar o lugar de uma imagem, toma-se como entendimento para pensar a objeto antes de ter forma. O que pensar antes de se estabelecer uma forma? Como definir a forma de prato, de um casaco, de um carro, ou uma mesa? O que vem antes dessas coisas serem essas coisas e configurarem essas formas? Por onde busca-se suas pré-

configurações? Barros, em *Ensaaios Fotográficos*, estabelece o registro do não visível: “Vi ainda um azul-perdão no olho de um mendigo. Fotografei o perdão. Olhei uma paisagem velha a desabar sobre uma casa. Fotografei o sobre. Foi difícil fotografar o sobre”. (BARROS, 2000, p.9-10). Preocupado em fotografar os sentidos, os movimentos, os sobres e os antes, Barros descreve o registro da tentativa de captar pelas lentes o vento:

Queria transformar o vento.
 Dar ao vento uma forma concreta e apta a foto.
 Eu precisava pelo menos de enxergar uma parte física
 Do vento: uma costela, o olho...
 Mas a forma do vento me fugia que nem as formas
 De uma voz.
 Quando se disse que o vento empurrava a canoa do
 Índio para o barranco
 Imaginei um vento pintado de urucum a empurrar a
 Canoa do índia para o barranco.
 Mas essa imagem me pareceu imprecisa ainda.
 Estava quase a desistir quando me lembrei do menino
 Montado no cavalo do vento – que lera em
 Shakespeare.
 Imaginei as crinas soltas do vento a disparar pelos
 Prados com o menino.
 Fotografei aquele vento de crinas soltas.
 (BARROS, 2000, p.25)

Neste trecho, percebe-se o processo de construção criativa do autor na tentativa do registro do vento. Para ele, as crinas do cavalo voando contra o vento, é o vento concreto, o vento sendo vento, que empurra a canoa, que movimenta as crinas. Entende-se que observar o que o vento faz e como movimenta o mundo palpável, também possa ser um pensamento pelas pré-coisas, a fim de compreender o que impulsiona os objetos e assim rabiscar suas primeiras formas. O que anuncia isso ou aquilo? “As pessoas são cheias de prenúncios” (BARROS, 1985, p.11) e estes prenúncios pessoais é que são transferidos para os artefatos, onde o homem modela os objetos a partir daquilo que imagina, vê ou prenuncia.

2.1.2 A atividade de transver

“Eu vi a manhã pousada em cima de uma pedra. Isso não muda a feição da natureza?”
 (BARROS, 2010, p.23)

A partir das pré-coisas se pode observar quando Barros descreve o Vespéral de Chuva e relata o entorno do Pantanal para receber as águas. Logo em seguida, o poeta escreve sobre o “Mundo Renovado” pela chuva que fora anunciada.

Choveu tanto que há ruas de água. Sem placas sem nome sem esquinas. (...) Alegria é de manhã ter chovido de noite!. (...) Um cheiro de ariticum maduro penetra as crianças (...) A pelagem do gado está limpa. A alma do fazendeiro está limpa. (...) Pequenos caracóis pregam saliva nas roseiras. E a primavera imatura das araras sobrevoa nossas cabeças com sua voz rachada de verde. (BARROS, 1985, p.23)

Quando o poeta descreve o ambiente lavado pela chuva, o descreve por sentidos diversos. Pela visão, quando percebe que as placas foram cobertas pelas águas, pelo olfato, quando diz que há cheiro de ariticum maduro e pela emoção, quando diz que a alma do fazendeiro está limpa, visto que seu gado ficou de banho tomado. Observar o desenrolar do entorno e suas adaptações aos acontecimentos, são o início da transvisão do poeta. “Agora a cidade entardece. Parece uma gema de ovo o nosso por do sol do lado da Bolívia.” (BARROS, 1985, p.11).

A atividade de transver ou transfazer que Manoel de Barros escreve em seus livros consiste em atribuir outros usos e sentidos para as coisas, “atribuir-se natureza vegetal aos pregos para que eles brotem nas primaveras... Isso é fazer natureza. Transfazer” (BARROS, 1985, p.9). Manoel, com sua poesia, é capaz de criar novos objetos, como no livro *O Guardador de Águas*, que relata a relação de um homem (Bernardo) com as coisas e com a natureza:

Bernardo montou no quintal Oficina de Transfazer a natureza.
(Objetos fabricados na Oficina, por exemplo:
Duas aranhas com olho de estame
Um beija-flor de rodas vermelhas
Um imitador de auroras – usado pelos tordos.
Três peneiras para desenvolver moscas
E uma flauta para solos de garça)
(BARROS, 1989, p.13-14)

Entre as formas de “transver” ou “transfazer” a natureza, Barros também busca sentidos em objetos abandonados, onde escreve que quando alguns objetos são expostos ao abandono, perdem sua serventia declarada e eles acabam por servir para outras funções. Deles brotam o inesperado, pois ficam à disposição do seu estado natural, ou da sua origem, e distantes da nomenclatura usual dada pelo seu idealizador, projetista ou usuário. Um exemplo disso é como demonstra sua preferência pelas máquinas de escrever estragadas: “Prefiro as máquinas que servem para não funcionar: quando cheias de areia e formiga e musgo – elas podem um dia milagrar flores” (BARROS, 1996, p.37), ou quando deseja profundamente que brotem tomilhos nos sinos abandonados (BARROS, 1993, p.27). Um tema recorrente na obra de Manoel é o abandono de objetos. Através desta renúncia, Barros transfaz e atribui novas significâncias e analogias. Sobre as latas, Barros acredita que elas se diferenciam dos

humanos, pois rejuvenescem quando são jogadas na terra e podem ser pousadas de caracóis, podem dar flores e participar dos passarinhos. “Elas ficam muito orgulhosas quando passam do estágio de chutadas nas ruas para o estágio de poesia” (BARROS, 2010, p.63).

O questionamento levantado por Cardoso (2012, p.123), quando diz “se alguém senta sobre uma mesa, ela se torna uma cadeira?”, encontra diretamente a transvisão de Manoel de Barros. O poeta acredita que inventa essas coisas devido ao seu “atavismo bugral”, que provém das suas origens indígenas. O índio vê o “desimportante” primeiro, primeiro vê o miúdo, o ínfimo e não possui noção de grandezas, vê o movimento das formigas, “Bugre não sabe a floresta; ele sabe a folha”. Os povos primitivos possuem mais intimidade com a natureza, conhecem e chamam as coisas pelo cheiro, pelo formato, pela boca dos sons, pelo som do olho, etc. “Há entre eles uma completa desordem dos sentidos. A gente precisa desconhecer tudo de novo. Temos que botar um olho virgem nas coisas, temos que rever o mundo a partir de suas fontes” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p. 126).

O designer Maarten Bass (2014) em um de seus projetos de mobiliário, intitulado *Hey chair! Be a bookshelf!* (Ei cadeira! Seja uma estante! – fig. 4), o designer coloca as cadeiras, misturadas com outros objetos, de forma que eles se tornem uma prateleira de formato inusitado, irreverente, divertido, onde se pode notar que sua composição é feita de cadeiras empilhadas.

Figura 3 - *Hey chair! Be a Bookshelf!* De Maarten Bass



Fonte: maartenbass.com

Para este projeto, Baas teve colaboração de diversas lojas de móveis de segunda mão. O designer diz ter criado uma assembléia, onde todos os objetos ganham uma nova função: “um abajur tornou-se um vaso, um violino, um cabide” (BASS, 2014). O designer transviu os objetos.

Transver o mundo para transfazer objetos, entende-se diferente da busca pelas pré-coisas. Nas pré-coisas, Barros busca o antes e, na atividade de transver, o autor pretende partir da coisa existente, modificá-la do seu estado natural, sair da zona confortável em que a coisa está. Assim, ele acredita que a coisa fica livre e inclinada a ser outras. “O olho vê, a lembrança revê, a imaginação transvê” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.128).

De acordo com Cardoso (2012), deve-se questionar o propósito dos artefatos, ele acredita que somente é possível afirmar o uso adequado de um objeto quando testado em diversas situações ao longo do tempo. Deve-se considerar que os objetos são passíveis de mudanças e possíveis de adquirirem novas significâncias, pois todo artefato material agrega também dimensões imateriais e informações. “Não existe função; existem funções” (CARDOSO, 2012, p.101).

Uma cadeira é para sentar. E quando não é? E quando uso a cadeira para empilhar livros no assento ou pendurar roupas no encosto? Será que estou violando sua função? E quando os garçons do bar, impacientes com os últimos boêmios, que continuam firmes e fortes às três horas da manhã, colocam as cadeiras viradas de cabeça para baixo sobre as mesas? Neste momento, a cadeira não é para sentar: ela é um signo comunicando que está na hora de ir embora (CARDOSO, 2012, p.123).

Baudrillard (2004) entende os objetos modernos (os funcionais) como uma síntese livre, pois quando um assento possibilita várias posições, permite várias relações humanas. “Não há mais cama; tornou-se divã, canapé, banquetas, ou então desapareceu embutido, não mais por interdição moral mas sim por abstração lógica” (BAUDRILLARD, 2004, p.52). Quando a mesa torna-se baixa e sai fora do centro, a cozinha torna-se um laboratório funcional. Assim, quando os objetos são deslocados do seu estado considerado usual, dispostos a outras condições de uso, pode-se perceber que não há uma única função para um produto, tal como escreveu Cardoso. Transver objetos pode ser uma maneira de pensar os objetos de forma que sejam projetados para diversos usos e permaneçam mais tempo sendo utilizados. Barros nomeia os objetos abandonados como “desobjeto”, usando como exemplo um pente que um menino encontrou em meio ao quintal, que estava mais próximo de ser uma folha dentada do que um pente, sendo então alguma coisa nova. O pente, já estava sem costela

(os dentes), não sendo mais possível saber se fora um pente, ou um leque, pois já estava incorporado à natureza (BARROS, 2010, p.23).

Tal como Barros e o pente, Cardoso utiliza o exemplo de um garfo antigo de prata que foi entortado e soldado nas pontas para ser uma pulseira, mudando de significado, mais ainda sim, sendo um garfo. “Embora ele não deixe de ser reconhecível como garfo, ele já não serve para seu uso original e nunca mais será visto como apenas um talher” (CARDOSO, 2012, p. 36). Esses significados e sentidos aos objetos são atribuídos pelos designers e pelos usuários. Cardoso (2012) acredita que se não houver alguém para atribuir um significado a um objeto, este produto não quer dizer nada, ele apenas existe. Deste modo, quando os objetos viram detritos, e se eles não foram projetados para sobreviverem além da finalidade inicial, tornam-se um problema à medida que não foram capazes de resistirem aos seus próprios projetos. “Lixo nada mais é do que matéria desprovida de sentido” (CARDOSO, 2012, p.157).

Para Barros, o próprio cisco possui um entorno capaz de ser transvisto e transformado.

Cisco, s.m.
 Pessoa esbarrada em Raiz de parede
 Qualquer indivíduo adequado a lata
 Quem ouve zoadas de brenha. Chamou-se de
 O CISCO DE DEUS a São Francisco de Assis
 Diz-se também de homem numa sarjeta
 (BARROS, 1980, p.19).

As definições de cisco, para o poeta, tomam uma dimensão que reconfigura as importâncias. Um amontoado de ciscos pode significar um indivíduo em processo de abandono “adequado a lata” e pode também conter em seu monte, resíduos de coisas e de gentes: “Tem hora eu ajunto ciscos debaixo das portas onde encontro escamas de pessoas que morreram de lado. Meu trabalho é cheio de nó pelas costas. Tenho de transfazer natureza. À força de nudez o ser inventa.” (BARROS, 1985, p.33).

Baudrillard (2004) acredita que cada objeto prático está associado a vários elementos estruturais, porém, rapidamente escapam dessas estruturas para significações segundas, no sistema cultural (entendido com um sistema abstrato). Neste sistema, os objetos ficam isolados de sua função, e é o homem que o resignifica, de acordo com suas necessidades e contexto. Entende-se, então, que os objetos, quando adicionados a outros, cumprem sua função mas transgridem o conjunto e até mesmo a sua própria função. Para Barros, os objetos e as pessoas encontram-se no mesmo nível de importância, portanto, para o poeta, as coisas são carregadas de sentidos quase próprios, vistas como se não dependessem da ação do

homem. No caso dos elementos da natureza, que não são frutos de moldagem humana, Barros coloca o homem como ser flexível ao curso do ambiente, propondo ver os elementos naturais, como árvores, rios, pássaros, etc., como seres dotados de sabedoria que devem ser respeitadas e repetidas pelos homens: “O rio dobrava uma perna para ele passar; mas ele não dobrava a sua perna para passar o rio” (BARROS, 1991, p.23). Observar o dobrar das pernas de um rio, é transver a natureza, rever os limites.

Para Flusser (2013), o propósito do gesto de abstração é deduzir as circunstâncias, fixá-las e utilizá-las como modelo para futuras ações. É como ver a floresta toda e não apenas a árvore. Contudo, o autor crê que o afastamento do objeto que considera necessário para a abstração, não é suficiente para que seja possível criar imagens. Para que isso seja possível, faz-se necessário que as ideias geradas, criadas ou imaginadas, possuam alguma forma de se tornarem acessível aos outros, ou seja, ser codificada em símbolos, por códigos alimentados pela memória para que possa ser entendido pelos outros. No trecho do poema a seguir, pode-se perceber o conhecimento transvisto de Barros sobre as árvores, porém, ainda muito pessoais. Para serem compreendidos por outros, necessitariam de um entendimento simbólico maior. Porém, o registro destas ideias primeiras e individuais são o princípio da transvisão.

Tem quatro teorias de árvore que eu conheço.
Primeira: que arbusto de monturo aguenta mais formiga.
Segunda: que uma planta de borra produz frutos ardentes.
Terceira: nas plantas que vingam por rachaduras larva
Um poder mais lúbrico de antros.
Quarta: que há nas árvores avulsas uma assimilação maior de horizontes.
(BARROS, 1989) p.31)

Modificar as coisas, retirando-as das zonas de conforto a fim de possibilitar que os objetos possam ficar inclinados para serem outras coisas. A transvisão de Manoel de Barros permite ao designer a possibilidade de rever a maneira como atribui função a um produto, tanto no momento do projeto (conceber as ideias), quanto trabalhar com o objeto existente, a fim de proporcionar novos usos a ele. Essas novas funções do objeto podem ser pensadas apenas sobre o produto em questão e como reutilizá-lo de outra maneira, ou combinar um artefato em desuso, com outros componentes, que pode vir ao encontro do que se conhece por reciclagem. Nesta pesquisa, pretende-se enfatizar o entendimento das pré-coisas como visão capaz de contribuir com a fase inicial da concepção de um produto, e a atividade de transver, como entendimento criativo para prever outras funções para um mesmo produto, desde sua concepção.

2.2 DESIGN E CRIATIVIDADE

“Quase sempre as invenções se fazem a partir de coisas adormecidas e não de coisas inexistentes.”(BARROS, apud MÜLLER, 2010, p.135)

De acordo com Tschimmel (2010, p.72), o termo “criatividade” é originário da palavra latina *creare*, que significa “gerar” ou “produzir”. Criatividade tem, pois, a ver com criação e evolução, a pessoa criativa dá origem a algo de novo e anteriormente desconhecido. Segundo Ostrower (1990), as ideias não são simplesmente geradas “por acaso”, elas partem de fontes de inspiração direcionada, onde se torna possível estabelecer relações entre coisas distintas, gerando ideias criativas. Esta relação criativa de criar pontos de união entre coisas ou temas é o que se percebe ser o impulso que leva o designer a gerar produtos criativos. Para que essas relações sejam possíveis de serem estabelecidas, é preciso que o designer esteja munido de um repertório vasto de conhecimentos diversos. Contudo, o que claramente pode-se observar é que é necessário fazer uso da memória individual, para buscar relações e sentidos peculiares aos objetos.

De acordo com Cardoso (2012), os bons designers refinam seus projetos quando fazem uso estratégico da memória, incluindo camadas extras de significado. Para o autor, a forma de um objeto é o resultado de uma tensão entre o interno e o externo, construção e expressão, não sendo estável, mas sim sujeita à transformação. Deste modo, o autor divide a forma em pelo menos três significados interligados, porém, distintos: aparência (aspecto visual percebido rapidamente, como um todo); configuração (arranjo das partes); estrutura (dimensão construtiva ou constitutiva). Aos fatores ligados à situação material do objeto, estão em primeira categoria: uso (operacionalidade, funcionamento e aproveitamento); entorno (o que cerca o objeto, contexto), e duração (ciclo de vida, criação a destruição). Em segunda categoria: ponto de vista (local onde o observador coloca-se para olhar o objeto); discurso (o modo como o ponto de vista de cada um encontra sua tradução para os outros), e por último, a experiência (aquilo que é íntimo e imediato na relação de cada um com o objeto). “As formas novas sempre tem raízes fincadas em outras origens. Nada vem do nada” (CARDOSO, 2012, p.81).

As atribuições de Cardoso para a constituição criativa da forma de um produto são concluídas pela relação do designer com a experiência, repertório e memória. Todo indivíduo relaciona significados às coisas, através de sua experiência de vida e, como para cada pessoa as relações são distintas, essa capacidade de fazer com que a experiência individual possa

tornar-se uma ideia exequível, torna um produto criativo. Para Manoel de Barros só faz sentido usar as palavras que já roçaram seu corpo (MÜLLER, 2010), ou seja, pode-se perceber que tanto na visão do design, quanto do poeta, a experiência, a memória e o repertório de cada um, são de grande importância para o processo de criação. “Nós moramos nas nossas antecedenças. De lá que a palavra nos traz. E só a invenção nos retira de lá” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.95). Para Gomes (2011), a criação é resultante de dois fatores distintos: qualidade da disposição dos sentidos perceptivos e qualidade de conexões que o cérebro pode gerar a partir da captação destes sentidos. A curadora-adjunta de design contemporâneo, no Cooper-Hewitt Museum of Design em Nova York, se considera uma pesquisadora que tem o design como tema e meio de expressão. Interessa-se pela maneira como as estratégias de design podem ser utilizadas para amplificar e interpretar um tema, e esse tema não necessariamente precisa ser o design, mas oriundo de um campo maior “O que me interessa é a capacidade de usar o design como meio de interpretação, o que significa manter um relacionamento muito intenso entre o design e o texto” (apud HELLER e PETTIT, 2013, p.173 e 174). Para Baxter (2000), a ideia de um produto também pode ser entendida como o conceito do produto. Este conceito será representando de diferentes maneiras, estabelecidas de acordo com aquilo que deseja representar.

As relações entre ambientes, coisas, palavras e experiências encontram diretamente com as sensações e emoções. Para Norman (2008), podem-se compreender três níveis diferentes de estruturas no cérebro: o nível visceral (sensação a partir dos aspectos físicos ao primeiro impacto causado por um produto), o nível comportamental (em relação ao uso mediante função que o produto desempenha, a eficácia) e o nível reflexivo (relação do uso de modo subjetivo, onde envolve as questões da memória, atributos culturais e experiências do indivíduo). Da mesma maneira, Manoel de Barros acredita que as invenções partem de ideias adormecidas e não de coisas existentes. “Na casa da memória a gente está quem foi antes. A gente está quando era pedra, quando era chuva” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.135). O poeta acredita que se falar a partir das coisas adormecidas, poderá trazer coisas que não fazem tédio.

Salientando a importância da utilização das experiências, sensações e emoções nos objetos, Franzato (2011, p.5) afirma que o design italiano encaminha-se para a direção do design conceitual, que busca produzir objetos discretos, de características singelas, porém, dotados de significados, ironias e artifícios semânticos: “Estes objetos podem até não chamar a atenção de um observador desatento, mas despertam o interesse e até suscitam um sorriso no observador cuidadoso”.

Para orientar o “resgate” da memória a fim de inventar, Manoel de Barros acredita que existam palavras-chave que orientam o sentido da escrita, o que ele chama de arquissema. Arqui, derivado do grego *arkhês*, é aquele que comanda, que vem antes, à frente. Para o autor, as palavras que compõe seu arquissema, derivam de sua infância, palavras que estão registradas nos nossos armazenamentos ancestrais. O arquissema pessoal de Barros é composto de árvore, sapo, lesma, antro, musgo, boca, rã, água, pedra e caracol. Das muitas cidades em que viveu, diz que a única palavra legítima que carrega destes lugares é “parede”. “Raiz de parede é uma coisa forte em mim. Depois reparei que o cisco das enxurradas se ajuntava na raiz das paredes. Então parede há de ser responsável pela guarda do cisco.” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.60). Observando o sentido que Barros utiliza o arquissema, buscando em sua “escória mais pura, coisas mesmo ordinárias, até sem as peças de baixo” (ibidem), pode-se perceber que o mesmo deve valer para o registro e significado dos objetos, os quais, em sua forma mais pura ou ancestral, representam alguma forma ou utilidade particular para aquele que escreve, projeta e cria. Esta busca pode impulsionar o pensamento para fazer relações e estabelecer formas e usos para determinados produtos. Sobre Barros: “para ele, temos dentro de nós ressonâncias de nossa vida-bola-de-fogo, vida-água, vida-pedra, vida-planta, vida-peixe, vida- réptil, vida-ave e assim por diante” (REINER, 2006, p.70).

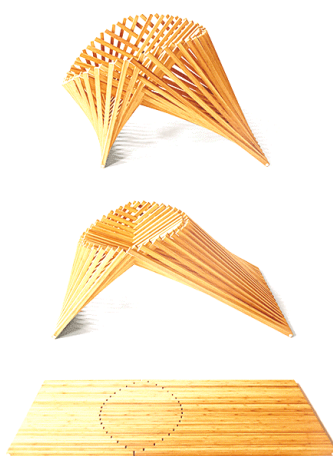
Para Baxter (2000), a criatividade é o coração do design e deve estar em todos os estágios do projeto. A criatividade é o que vai gerar diferenciações no design, pois inovar é uma necessidade constante. O autor também acredita que a criatividade pode ser estimulada através do seguimento de etapas ou através do auxílio de ferramentas que proporcionem ao designer gerar uma descoberta criativa.

Mello (2009), quando analisa as metodologias de projeto de produto de alguns autores, conclui que o método já instituído define o modo como se dará o processo projetual, passando por atitudes já conhecidas que acabarão por levar, através de analogias, ao resultado criativo esperado, tal como uma receita. Portanto, deve-se evitar que uma imposição da estética gerada pelo mercado de bens de consumo para a sociedade, que conduza a aceitar relações formais e cognitivas em produtos tal como um dogma.

Quando se propõe o desenvolvimento de uma cadeira, e solicita-se que o aluno por breve instante feche os olhos e imagine a sua cadeira, logo vem à mente do aluno a imagem deste objeto (cada indivíduo forma na sua mente a sua cadeira), portanto, sempre se utiliza de uma nomenclatura para definir um objeto no processo criativo. Além disso, o aluno ficará contaminado por uma pré-existência de uma resposta formal, pois já nos colocamos uma solução reconhecida como origem de pesquisa e base para o chamado conceito. Neste caso, ao propormos para o aluno desenvolver um ‘conjunto manual-mecânico de estabilidade’, que produto será que vem a sua mente? Será a cadeira? Será uma cama? Uma muleta? Suporte para bicicleta? A abstração estimula no aluno a busca, em outros produtos, de atributos que podem ser incorporados ao seu projeto, aumentando sua potencialidade na geração de valor agregado, tanto para o cliente quanto para o usuário (MELLO, 2009, p.132).

O designer alemão Robert Van Embricqs (2014), ao desenvolver a cadeira *Rising Chair* (fig.5), diz ter sido motivado pelo seguinte questionamento: “até que ponto o objeto que você está criando, pode ditar seu próprio design? Será mesmo possível um objeto “dizer qual sua forma mais adequada? Se sim, qual será este resultado?”⁷ Tendo a cadeira como base, qualquer superfície plana, o designer executou vários cortes em uma superfície plana, que quando levantados, surge uma cadeira diferente de todas outras formas já concebidas para uma cadeira.

Figura 4 - *Rising Chair* de Robert Van Embricqs



Fonte: <http://www.robertvanembricqs.com>

As etapas da criatividade originalmente propostas por David G. Wallas, em *The Art of Thought* em 1926 (apud BAXTER, 2000, p.52) são cronologicamente estas: inspiração inicial (pensamento livre); preparação (processo pelo qual a mente absorve, “mergulha”, nas ideias obtidas através da inspiração inicial); incubação (etapa onde a ideia “adormece” e tende

⁷ Original: “But what fascinated me during my research was a simple question: to what degree is the object you're creating capable of dictating its own design? Is it even possible for an object to 'tell' for which form its best suited? And if so, what will the end result be?” (tradução livre da autora).

Fonte: <http://www.robertvanembricqs.com>

a fazer conexões com as ideias iniciais, porém de forma mais livre); iluminação (fase ou a ideia que ficou incubada apresenta a relação com o problema a ser resolvido); verificação (analisar as ideias). Para cada uma dessas fases, os autores sugerem ferramentas de apoio à geração de alternativas que podem auxiliar o processo de cada etapa citada acima. Algumas destas ferramentas serão mais aprofundadas no item 2.2.2.

A constante atividade do designer de criar, melhorar e resolver problemas deu origem a diversas metodologias projetuais, que se dividem em fases. As etapas descritas por Baxter estão inseridas na metodologia projetual de desenvolvimento de produtos, conhecida por PDP, projeto e desenvolvimento de produtos (BAXTER, 2000). As fases destinadas às ideias iniciais, muitas vezes, acabam por ficar em segundo plano, sendo consideradas menos técnicas ou de menor importância. Contudo, é nesta etapa que o designer possui a liberdade criativa desprendida de limitações técnicas e econômicas. De acordo com Tschimmel (2010), as pessoas tendem a encontrar explicações apressadas persistindo naquilo que já conhecem, ao invés de testar e explorar novas possibilidades. Para a autora, o sujeito criativo é aquele que consegue derrubar as formas de pensar antiquadas e que, de maneira geral, rejeita o convencional e aspira a diferença. Evidentemente que essa ousadia criativa possui riscos, pois, tratando-se da construção de produtos, onde há materiais e processos de fabricação envolvidos, o designer fica sujeito ao erro. Por esse motivo, é que se sugere que o impulso criativo esteja concentrado em maior parte na etapa inicial, antes mesmo do projeto adentrar às metodologias de PDP.

De acordo com Tschimmel (2010), o designer e sua equipe necessitam de uma quantidade significativa de conhecimentos específicos e distintos para a realização de um projeto. Esta afirmação parte do princípio que os projetos de design, em sua grande maioria, demandam variados tipos de tecnologias e materiais, e inserem-se em diferentes contextos sociais e econômicos. Esses fatores disponibilizam ao designer diversas possibilidades de expressão semântica, de onde se conclui que o design é um processo de transformação livre.

Seguindo esta entendimento do design como ciência que agrega conhecimentos característicos e que estão em constante transformação, pode-se observar o exemplo do *Bamboo Treadle Pump*⁸ (fig.6), desenvolvido em 2006 no Nepal e Bangladesh pelo designer Gunnar Barnes, propõe uma solução para que os agricultores consigam a água subterrânea durante os períodos de seca. O produto foi desenvolvido apenas com dois materiais, o bambu

⁸ Pedal bombeador de bambu (tradução livre da autora) do site: <https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR#en/pt/BAMBOO%20TREADLE%20PUMP>

(material encontrado abundantemente na região) e o metal. Pode ser fabricado localmente e já beneficiou milhares de pessoas.

Figura 5 - *Bamboo Tradle Pump*



Fonte: <http://pingmag.jp>

Na mesma linha, proveniente do projeto, *Design For The Other 90%*⁹, o *Q Drum*¹⁰ (fig.7), foi concebido pelos designers P.J and P.S Hendrikse, em 1993, na África do Sul. Este produto tem como objetivo facilitar o transporte de água em locais onde o acesso a mesma é dificultado por longas distâncias. O *Q Drum* possibilita o fácil transporte de até setenta litros de água, pois seu sistema funciona como uma roda, onde o usuário apenas puxa o recipiente, que rola sobre a superfície.

⁹ <http://www.designother90.org/>

¹⁰ O tambor (tradução livre da autora) do site://www.designother90.org/solution/q-drum/.

Figura 6 - *Q Drum*

Fonte: <http://greenupgrader.com>

O *Bamboo Treadle Pump* e o *Q Drum* são dois exemplos onde se percebe a utilização de objetos, materiais e soluções simples, porém extremamente funcionais e criativas. São projetos concebidos a partir de uma observação do entorno, do usuário, dos materiais disponíveis ao redor e de sistemas funcionais de fácil compreensão do usuário. Especialmente no caso do *Q Drum* nota-se um objeto deslocado do seu lugar comum, neste caso, a roda. Normalmente a roda é utilizada pra transportar algo que vai sobre ela, e não dentro dela, como proposto nesta solução.

De acordo com Cardoso (2012), o design deve dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Deve ser um campo ampliado, de áreas próximas e distantes, onde a capacidade de construir pontes e forjar relações entre as diferentes áreas e conhecimentos é um grande diferencial criativo, especialmente numa realidade que está muito fragmentada de saberes. O pensamento sistêmico estabelece integridade e a meta do designer é viabilizar soluções. Se a capacidade de estreitar laços entre diferentes campos de conhecimento é primordial para o designer, a inventividade da linguagem agrega de modo criativo e inovador, pois o design compartilha com a arte, a arquitetura e a engenharia o propósito de moldar formas. Portanto, a maneira mais coerente de estimular a criatividade aos designers é promover as conexões entre essas e outras áreas, como moda, fotografia, cinema, literatura, artesanato. O designer, como profissional criativo, necessita ser culto, erudito, possuir conhecimento geral, ter curiosidade sobre outros campos, como música e cinema, criar relações. “Em última instância, a possibilidade de inovação projetiva está intimamente associada à inventividade de linguagem” (CARDOSO, 2012, p.246). Para Manoel de Barros,

a erudição também é a cultura que o homem percorre para se conhecer e esse caminho proporciona muitas vezes ao homem o ato de adivinhar (MÜLLER, 2010).

Não creio que as pessoas estejam lendo mais poesia. Mas penso que o mundo está precisando de mais poesia. A gente anda muito enrolado com máquinas, com tecnologias. Está perdendo um pouco da inocência animal. Para alcançar os benefícios da ciência, o ser humano está desprezando as fontes da vida. Acontece que nem todo mundo gosta de mel. Poesia é a mais fina destilação da palavra. (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.133).

Buscar na poesia uma forma criativa de rever a geração de ideias no design, pois certamente será necessário que o designer caminhe por diversos conhecimentos. Como colocado por Barros, “poesia é a mais fina destilação da palavra”, está diretamente ligada às emoções. De acordo com Norman (2008, p.24), o designer necessita levar em consideração diversos fatores ao projetar um produto, como material, custos, processos de fabricação, entre outros. Contudo, poucos se dão conta de que é preciso levar em consideração o lado emocional dos objetos, aquilo que eles representam ou aquilo que o designer deseja representar com um artefato. “O melhor tipo de design não é necessariamente um objeto, um espaço, ou uma estrutura: é um processo dinâmico e adaptável” (NORMAN, 2008, p.255).

No que diz respeito aos significados dos objetos, encontra-se estudos no campo da semiologia. A semiologia é ciência que estuda os signos e seus sistemas, é a ciência das formas (NÖTH, 1996). Hjelmslev (2006) definiu a semiologia entre forma, substância e matéria. A forma é utilizada como sentido fonético na gramática, como variante flexional de uma palavra. A substância é o conteúdo “à sombra” e sempre depende da forma. A matéria é “massa de pensamento amorfa” que é delimitada pelas diferentes línguas.

Para melhor entendimento da relação da semiologia entre as coisas e seus significados, toma-se como exemplo a descrição de Barthes (2007), sobre os *rashis* (palitos utilizados como talheres, na cozinha oriental). Para o autor, os *rashis* não são apenas funcionais. Os alimentos da culinária japonesa são cortados em pedaços pequenos para que seja possível comer sem cortar, apenas utilizando os palitos. Este movimento, para Barthes, transcende a matéria e seu utensílio. Os palitos representam a divisão, se recusam a cortar, eles “pinçam” a comida, fazendo com que eles se assemelhem muito mais com os dedos humanos do que com uma faca. Sobre os olhos dos japoneses, Barthes (2007) os compara com o molde recortado de uma folha, uma vírgula horizontal, uma fenda lisa. É um olho sublinhado, interrompido que parece conter uma pensatividade e inteligência.

Tal como os *rashis* e os olhos dos japoneses, Barthes (2007) aborda outro elemento oriental japonês, o *fujô*, que consiste em um lenço ou xale camponês que os japoneses utilizam para embrulhar coisas.

Todo cidadão tem, na rua, uma trouxa qualquer, um signo vazio, energicamente protegido, apressadamente transportado, como se o acabamento, o enquadramento, o contorno alucinatório que funda o objeto japonês o destinasse a uma translação generalizada. A riqueza da coisa e a profundidade do sentido só são expedidas à custa de uma tripla qualidade, imposta a todos os objetos fabricados: que estes sejam precisos, móveis e vazios (BARTHES, 2007, p.62).

Pode-se perceber que analisar os objetos e os significados que eles podem conter, ou fazer uma analogia entre um olho, uma folha e uma vírgula, compreende um gesto para além da semiótica, requerendo sensação, emoção, poesia e memória. São diferentes formas de abordar os sentidos das coisas, e a criação de artefatos, que não devem ser medidos apenas pela sua forma e função vistas ou declaradas, mas entendidas e construídas sob sentidos que estão além do óbvio.

Pesquisar e buscar compreender a criatividade para o design através da “destilação” da palavra proposta pela poesia de Manoel de Barros. Atribuir sentimentos e emoções aos objetos, como aborda Norman. Analisar o significado dos objetos a partir da semiologia de Barthes e Saussure. Esta pesquisa defende o conhecimento multidisciplinar para estabelecer o processo criativo do design, que esses temas citados acima possuem semelhança entre eles. Esta semelhança refere-se especialmente às questões sensoriais do designer, que requer uma sensibilidade criativa anterior a técnica. Buscar atribuir novos sentidos e emoções, neste caso, necessita que o designer transite, entre tantos caminhos, pela poesia.

Ostrower (1987) aborda a visão do homem como ser sensível, ser cultural e ser consciente em relação aos processos de criatividade. O ser sensível é, pois, a abertura constante ao mundo, a ligação de forma imediata ao entorno, entendendo que a percepção deste entorno é a elaboração mental das sensações. O ser cultural está relacionado ao grupo, a indivíduos que convivem e comunicam uma experiência coletiva através de vias simbólicas, que possam ser compreendidas por todos. O ser consciente é o homem que torna consciente sua existência individual e social. Desta forma, a cultura acaba por influenciar a visão do ser, orientando seus interesses, aspirações, necessidades, etc. Uma sensibilidade “aculturada” que permeia pela sua sensibilidade individual com a adquirida no grande grupo. Para Rohenhohl (2012, p.51), o poder de criatividade aumenta na medida em que aumentam as experiências do designer, pois a criatividade deriva das associações de informações compostas pelo repertório

de cada um. As ferramentas técnicas estimulam esse processo de associação, mas não existem sozinhas.

2.2.1 A forma

“Quando eu não achava a palavra para nomear a coisa eu modelava ela com as mãos.”
(BARROS, apud MÜLLER, 2010, p.40)

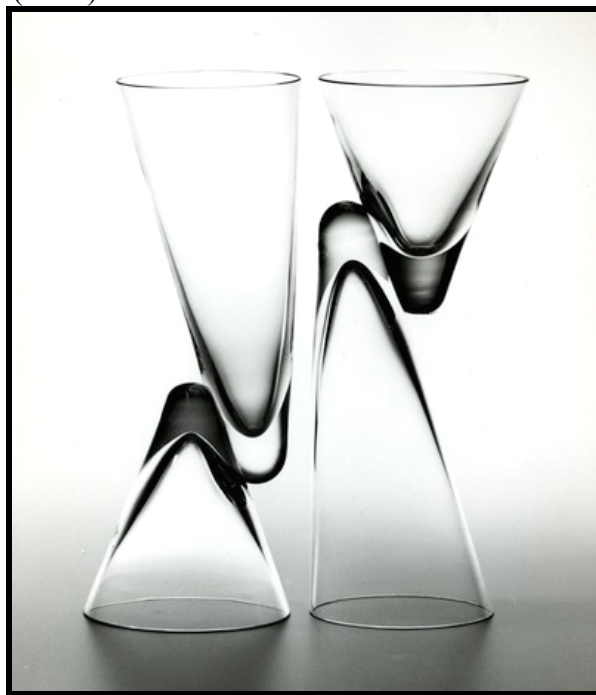
A forma, para o designer Paul Rand, é a manipulação de ideias – ou de conteúdo (apud Heller e Pettit, 2013, p.29). Ostrower (1987) diz que criar é formar, dar forma a algo novo, considerando o homem mais que um ser fazedor, mas formador que estabelece relação entre as multiplicidades do redor, configurando em formas e dando significado. Para Flusser (2013), segundo o prefácio de Rafael Cardoso, todo artefato é produzido por meio da ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção. Fabricar é informar, sendo que todo objeto fabricado possui o objetivo de transformar as relações do usuário com seu entorno. “A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é o modo como as formas aparecem” (FLUSSER, 2013, p.28). As formas se encontram encobertas pela ilusão de um mundo formal, mas podem ser descobertas com o auxílio da teoria (FLUSSER, 2013, p.26): “matéria-forma” em “conteúdo–continente”, ou seja, quando se vê algo, uma mesa, por exemplo, o que enxergamos é a madeira em forma de mesa e assim podemos atribuir especificações técnicas sobre a madeira. Contudo, a forma de “mesa” é eterna e possível de ser imaginada quando e onde se estiver.

Sob influência de Paul Klee, Manoel de Barros apropria-se a sua maneira do desaprender. Segundo Souza (2010, p.65), Barros aprendeu com Klee a necessidade de aprender a desaprender. Klee buscou a desaprendizagem das formas, acreditando que elas deveriam ser quebradas, para que, então, fossem livres e assim as imagens pudessem fluir. “A arte não reproduz o visível, mas torna visível” (KLEE, 2001, p.43). Para o pintor, a arte gráfica (o desenho) é composta essencialmente por pontos, energias lineares, energias planas e energias espaciais. O ponto é o ponto morto, assim que ele entra em qualquer movimento, torna-se linha. Essa linha pode ser interrompida, dividida e repetida, ocupando espaços lineares, planos ou espaciais, formados pela composição de pontos e linhas em diversas representações e sentidos dispostos em uma superfície qualquer. “As mais diversas linhas. Manchas. Pontinhos. Planos lisos. Planos pontilhados, riscados. Movimento travado, dividido. Movimento contrário. Entrelaçamento, teia. Traçados de muros, traçados de escamas” (KLEE, 2001, p.43).

Atribuir características a elementos “simples” colabora para configurar a matéria que irá compor um objeto: “Bom era ser como o junco no chão: seco e oco. Cheio de areia, formiga e sono. Ser como pedra na sombra (almoço de musgos). Ser como fruta na terra, entregue aos objetos... (BARROS, 1960, p.44). Barros, quando se importa com essas composições, abre uma gama de possíveis ideias para o pensamento criativo, que se importa não apenas como o objeto pronto, mas com sua essência física e sensitiva.

Paro (fig.8) é o nome dado aos cálices desenvolvidos pelo designer italiano Achille Castiglioni (2014). Neste cálice, é possível observar o estudo da forma de maneira sensitiva, significativa e funcional. Moldada em vidro, possui dois tamanhos de boca diferentes e cada uma dessas bocas, serve de apoio para a outra. Paro, não segue uma forma convencional.

Figura 7 - *Paro* (1983) - cálice em vidro com duas bocas – Achille Castiglioni



Fonte: achillecastiglioni.it

Para que serve uma vírgula? Para separar orações. Para que serve uma faca? Para separar alimentos. A faca *Virgola* (2001) do designer Paolo Ulian (fig.9) separa alimentos e decora.

Figura 8 - Faca *Virgola* de Paolo Ulian (2001)

Fonte: paouloulian.it

Para Gomes (2011), o desenho criativo, sob o ponto de vista pedagógico, pode ser dividido em três campos do saber: o desenho experimental, que consiste no esboço das primeiras ideias geradas para um produto; o desenho operacional, que são desenhos já com convenções técnicas; e o desenho projetual, que consiste na forma do produto já estabelecida pelos parâmetros de projeto. O desenho expressional aproxima-se do que se refere ao entendimento das ideias livres de amarras, das pré-coisas, etc. É na etapa inicial, onde não há determinações técnicas, que se entende, nesta pesquisa, poder gerar abstrações formais e, então, buscar por “novas” formas. Para o desenho expressional, segundo Gomes (2011, p.29), pode-se dividir em mais três pontos: o desenho de concepção, chamado “conceitual”, que são grafismos fruto do divagar criativo; o desenho de desenvolvimento, ou “informacional” que são rabiscos com um grau de direcionamento, já para poder ser compreendido por outros; e o desenho de apresentação, ou “interpretacional”, que são ilustrações de fácil compreensão, composta de vistas, etc.

A mesa *Androgyne*¹¹ (fig.10) do designer francês Jean-Baptiste Colleuille (2014) é configurada a partir de encaixes. Estes encaixes possuem formatos derivados do encontro do órgão sexual feminino e masculino. Essa configuração formal permitiu que a mesa possua fácil montagem e desmontagem.

¹¹ Fonte: <http://www.behance.net/gallery/Androgyne/6901447>

Figura 9 - Mesa *Androgyne* de Jean- Baptiste Colleuille



Fonte: <http://www.behance.net/gallery/Androgyne/6901447>

Como abordado anteriormente, muitos são os conceitos e ferramentas existentes que pretendem auxiliar o designer na geração de ideias, com o intuito de conceber produtos mais criativos. De acordo com Tschimmel (2010), cada pessoa tem a capacidade criativa de pensar, mas cada um em diferente grau. Para a autora, a capacidade criativa pode ser estimulada e desenvolvida, por exemplo, estimulando o pensamento por analogias. Para Pacheco e Rangel (2011), a criatividade é a capacidade de relacionar conhecimentos de diversas áreas, ou seja, quanto maior o repertório do designer, maior serão as possibilidades de analogias, gerando uma produção diversificada. Novamente, percebe-se que o conhecimento diversificado contribui para a geração de ideias inovadoras, podendo assim resultar em produtos criativos.

2.2.2 As sensações

“Não posso ver a palavra andarilho que eu não tenha vontade de dormir debaixo de uma árvore” (BARROS, 2001, p.18).

As sensações, como já mencionada nos tópicos anteriores, compõem uma relação estreita com aquilo que o indivíduo possui de forma intrínseca, acrescida daquilo que a cultura do meio e a sociedade incorporam ao ser. Entende-se que a sensação e a percepção estão no consciente do ser e que são desempenhadas pela memória. Ostrower (1987) acredita que a memória torna possível interligar o homem ao ontem e ao amanhã. As intenções absorvidas pela memória formam estruturas importantes para o ato de criar. É o ato de interligar experiências já feitas com as que se pretende fazer. O espaço da memória amplia o

entorno e a consciência, permitindo inteligência associativa. Para a autora, mesmo que não se consiga perceber com lógica a forma como se estabelecem as relações e as percepções, elas não ocorrem por acaso. É possível também perceber que existe um foco de referência, onde os fenômenos encontram o indivíduo, ou seja, algo que está nas pessoas. Isto faz como que haja uma orientação de acordo com as expectativas, desejos, medos e principalmente com algo de muito íntimo e interior.

Gomes (2011) aborda o uso de quatro tipos de pensamentos: o cognitivo, o retentivo, o julgativo e o produtivo. Segundo o autor, esses tipos de pensamento trabalham simultaneamente, mesmo que possuam características individuais. O pensamento cognitivo destina-se a sentidos de visão, tato, olfato, audição e paladar. O pensamento retentivo faz uso da memória e seus três tipos: a memória física (repetição, como andar de bicicleta), a memória declarativa (informações aprendidas, como aulas) e a memória sensitiva, que possui maior relação com esta pesquisa, pois, encontra-se localizada nas emoções e sentimentos de situações vividas, ou seja, cheiros que retornam, associações com imagens da infância e outras peculiaridades, elementos sutis que despertam alguma tipo de sensibilidade particular do criador, que possa ser reproduzida através da forma. O pensamento julgativo e produtivo encontra-se restrito por meio de análises comparativas e técnicas.

As memórias de Manoel são, para ele, invenção. Misturam um pouco daquilo que viveu, com aquilo que imaginou ter vivido, desejou ou deixou de viver. Barros diz que não consegue fazer muitas mudanças em sua escrita, que tudo parte de suas lembranças fósseis, sensações ancestrais, coisas que se relacionam por afinidade e lhe tocam de alguma maneira. “Escrevi 14 livros e deles estou livrado. São todos repetições do primeiro. Posso fingir de outros, mas não posso fugir de mim. (...) noventa por cento do que escrevo é invenção; só dez por cento é mentira” (BARROS, 2000, p.41). Percebe-se aqui que o poeta constrói sua poesia e suas memórias, a partir daquilo que está preso em suas raízes, portanto, diretamente ligada em sensações e emoções que por ele permeiam “Ninguém consegue fugir do erro que veio” (BARROS, 1998, p.63).

- Difícil de entender, me dizem, é sua poesia, o senhor concorda?
 - Para entender nós temos dois caminhos: o da sensibilidade que é o entendimento do corpo;
 e o da inteligência que é o entendimento do espírito.
 Eu escrevo com o corpo
 Poesia não é para compreender mas para incorporar
 Entender é parede: procure ser uma árvore.
 (BARROS, 1980, p.16)

Quando Barros diz que escreve com o corpo e propõe que se seja uma árvore para escrever com sensibilidade, pode-se entender que há um exercício de abstração, tal como perceber as pré-coisas e transver o mundo. Segundo Sartre (2008, p.33), para formar conceitos faz-se necessário o uso de imagens. Para elaborá-los, é necessário que haja abstração, esta necessária para elevar o homem acima da imagem, permitindo, assim, pensar o objeto de forma universal. O abstrato pode ser somente produzido pela atividade intelectual. “Toda matéria suscetível de ser explorada pela inteligência é de origem sensorial e imaginativa...” (SARTRE, 2008, p.33).

Sartre propõe que o homem se coloque acima da imagem, Barros, que o homem se coloque antes (pré-coisas) ou se coloque “no lugar de” (transver). Contudo, percebe-se que ambos consideram que se faz necessário abstrair, desprender-se de conceitos estabelecidos, dando lugar a imagens, palavras e formas que possam derivar de emoções, memórias e sensações. Nesta prática, Barros configura o sujeito percorrido de memórias, muitas vezes sutis e simplórias, mas que formam um repertório imaginativo e fértil. Sobre o homem que deixa a formiga pensar em seu olho: “É homem percorrido de existências” (BARROS, 1989, p.8). No trecho a seguir, é possível notar essa composição da existência humana para o poeta, naquilo que o sujeito “junta” ao longo da vida, que podem ser coisas, falas, imagens.

Tinha vindo de coisas que ele ajuntava nos bolsos –
por forma que pentes, formigas de barranco, vidrinhos
de guardar moscas, selos, freios enferrujados etc.
Coisas
Que ele apanhava nas ruínas e nos montes de borra de
mate (nos montes de borra de mate crescem abobreiras
debaixo das abobreiras sapatos e pregos engordam...)
De forma que recolhia coisas de nada, nadeiras, falas
de tontos, libélulas – coisas
Que o ensinavam a ser interior, como silêncio nos
Retratos. (BARROS, 1989, p.9)

Se, para Barros, o sujeito não pode fugir do que veio e afirma que dos seus 14 livros, a partir do primeiro, todos os outros são uma repetição, compreende-se que, para ele, o sujeito está sempre, de forma ou outra, preso em suas memórias, sejam elas físicas, imagéticas, sensoriais, reais ou inventadas. Evidente que o ser relatado pelo poeta é dotado de armazenamentos rurais, pantaneiros, da natureza, pois, é onde o autor viveu sua infância. Portanto, suas memórias e suas “excitações” de escrita partem de elementos naturais, da observação do curso das águas, do movimento das árvores e do arrastar dos caracóis. Os caracóis estão muito presentes em toda a obra do poeta, recebem diversos adjetivos. O mais

interessante é que o observar dos caracóis, para Barros, não se limita ao ser animal, mas tudo que o cerca, o que pode representar seu andar lento e sua casa espiralada.

Depois que atravessarem o muro e a tarde
os caracóis cessarão.
Às vezes cessam ao meio.
Cessam de repente, porque lhes acaba por
dentro a gosma que sagram os seus
caminhos.
Vêm os meninos e arrancam da parede
ocos.
E com formigas por dentro passeando em seus
restos de carne.
Essas formigas são indóceis de ocos.
Ah, como serão ardentes nos caracóis os desejos
de voar!
P.s.: Caracol é uma solidão que anda na parede.
(BARROS, 1991, p.20-21)

Seres que não apenas atravessaram o muro, mas, a tarde. Às vezes acaba seu combustível de gosma. Como só podem rastejar de forma espaçada, ficam tão vulneráveis a serem apanhados dos muros. Uma solidão que anda pela parede esperando ser interrompido, logo, devem mesmo desejar voar. Estas observações deixam nítido o olhar sensitivo do poeta para as coisas, pois estas são observadas muito além de sua forma, mas através daquilo que ela causa ao ser observador.

Inspirado pela fita de *Möbius*, o designer e arquiteto espanhol Francisco Hoyos (2014), desenvolveu a cadeira *Moeb* (fig.11), onde um bastão de madeira curvada com a fita de *Möbius* sustenta a cadeira, de forma que “as formigas” podem percorrer toda a superfície de forma contínua. *Moeb* é um objeto funcional, visualmente dotado de sensações orgânicas, pois apresenta fluidez, continuidade e estética curvilínea, bastante diferenciada entre as cadeiras tradicionais.

Figura 10 - Cadeira *Moeb* de Francisco Hoyos:

Fonte: <http://www.franciscohoyos.com>

A cadeira de Hoyos constitui-se a partir da configuração de uma forma matemática (referência de estudos do designer) combinada com traços sutis e orgânicos (a fim de ajustar o produto a um senso estético mais abrangente), resultando em produto impossível de ser ignorado pelas sensações humanas. Todo ser humano (em condições lúcidas) possui memória. É comum ouvir-se que tal coisa tem “cheiro de infância”, aromas, sabores e formas que transportam o sujeito a lugares que a memória esteve. Barros registra essa memória em suas frases, não deixa que elas passem despercebidas. Para ele, o poeta lambe a palavra e depois alucina-se (BARROS, 1989, p.29). Essa alucinação está presente nas relações das sensações com as pessoas e as coisas, como uma analogia, porém, estabelecida não em semelhanças formais, mas sensoriais: “Desceu um tédio de verbena em mim” (BARROS, 1991, p.16). O tédio, para o poeta, nesta frase, está no aroma ou na cor da verbena, algo na sua memória, permitiu que a planta lhe configure o tédio. Claro que é um adjetivo pessoal. Não é para todos que a verbena entedia, porém, há de partir de algum lugar, mesmo que pessoal, para se estabelecer relações originais e promover exercícios criativos. Barros propõe uma didática inventiva para se apalpar o que ele chama de intimidades do mundo:

Uma Didática da Invenção
 Para apalpar as intimidades do mundo é preciso
 Saber:
 a) Que o esplendor da manhã não se abre com faca
 b) O modo como as violetas preparam o dia para
 morrer
 c) Por que é que as borboletas de tarjas vermelhas
 têm devoção por túmulos
 d) Se o homem que toca de tarde sua existência num
 fagote, tem salvação
 e) Que um rio que flui entre dois jacintos carrega
 mais ternura que um rio que flui entre dois
 lagartos
 f) Como pegar na voz de um peixe
 g) Qual o lado da noite que umedece primeiro.
 Etc
 Etc
 Etc
 Desaprender oito horas por dia ensina os princípios.
 (BARROS, 1993, p.9)

Pode dizer que o poeta propõe que, para inventar, é preciso abstrair, ver além (acima, antes ou transver). São observações de uma sutileza difícil de ser percebida por olhos técnicos (muito provavelmente, por serem simples demais). Ele mesmo sugere que o “desaprender oito horas por dia” (comparado com a carga horária de trabalho) possibilita que o pensamento divague a ponto de entender estes princípios. Esta realidade de possuir oito horas por dia para desaprender, sabe-se que não é o presente que se encontra o designer. Em sua grande maioria estão nas cidades, em escritórios, indústrias e submetidos à produção e prazos. Para adaptar a inventiva de Barros e propor uma tentativa de transvisão, é preciso estar o mais próximo possível de uma realidade urbana (que também podem ser várias). Contudo, tentou-se relatar aqui a importância de perceber e relacionar sensações e emoções para o construir criativo.

Para Flusser (2013), as coisas precisam ser dotadas de sensações, pois as pessoas não desejam apenas ações, ao menos, não mais. Para o autor, o novo homem não quer apenas fazer, mas vivenciar, experimentar e especialmente, desfrutar.

2.2.3 Os significados

*“Gostava de desnomear: Para falar de barranco dizia: lugar onde avestruz esbarra.
 Rede era vasilha de dormir” (BARROS, 1993, p.35).*

Para tratar da questão dos significados em design de objetos, parte-se de que a palavra design é de origem latina e comporta em si o termo *signum*. “O termo *signum* significa o mesmo que a palavra alemã *Zeichen* (“signo”, “desenho”). Tanto *signum* como

Zeichen têm origem comum. Etimologicamente, a palavra design significa algo assim como de-signar (*entzeichnen*). Para Baudrillard (2004, p.84), o objeto para ser perfeito, funcional, necessita ser mitológico, ou seja, estar assegurado no tempo, carregar significados. Cita como exemplo o objeto antigo, que possui sempre um ar de estar sobrando, pois permanece sempre excêntrico. Assim, esse objeto, mesmo que pela sua função não sirva mais para nada, devido ao seu autêntico, acaba por servir para qualquer coisa.

Também para Baudrillard (2004) todo objeto possui duas funções: a de ser utilizado e a de ser possuído. Ao utilizar o refrigerador para refrigerar, utiliza-se de forma prática, ao utilizar o refrigerador para guardar livros, o objeto está possuído, resignificado, abstraído de sua função original.

Um garfo, por exemplo, tem sua primeira função percebida como um talher que auxilia o sujeito a pegar a comida, cumprindo a mesma função das mãos, porém, permite que o usuário não encoste as mãos na comida. É visivelmente possível perceber a semelhança de um garfo com uma mão humana. Garfo¹² são forquilhas, peças que fracionam, forma de raiz com galhos, que entre tantas funções, servem para separar alimentos e levá-los à boca. Contudo, se um garfo faz as vezes de uma mão, que recolhe, sustenta e separa as coisas (a comida entre elas), pode-se transver o garfo para outras funções que tenham como princípio, recolher, sustentar e separar, como pode-se perceber nas figuras 12, 13 e 14:

Figura 11 - Garfo na forma de ferramenta de jardinagem.



Fonte: www.pinterest.com

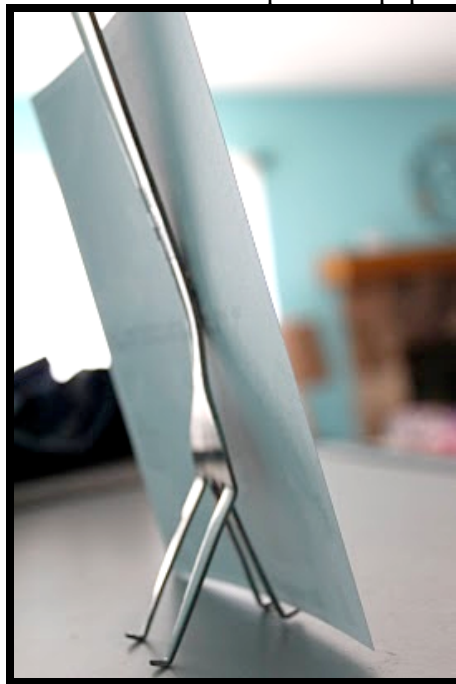
¹² Garfo, de acordo com o dicionário brasileiro de língua portuguesa Silveira Bueno (1996) e com o dicionário online de língua portuguesa Priberam, disponível em: <http://www.priberam.pt>.

Figura 12 - Garfo como acessório para prender os cabelos.



Fonte: www.pinterest.com

Figura 13 - Garfo utilizado como suporte de papel ou porta-retrato.



Fonte: www.pinterest.com

As figuras representam um garfo utilizado de diferentes maneiras, sem deixar de ser um garfo e tampouco deixar de efetuar suas funções primárias. O garfo, quando deslocado da função talher, mas visto através dos verbos que constituem suas funções originais, pode ser resignificado e ser solução para outros produtos, que não o de talher.

O estudo dos signos situa-se no campo da semiótica e da semiologia. A semiótica (teoria geral dos signos) possui origem norte americana, concebida pelo filósofo e matemático

Charles Sanders Peirce, e baseia-se em um sistema classificatório dos signos. A semiologia, de origem francesa, estabelece-se a partir dos conceitos instituídos por Ferdinand Saussure, a partir dos estudos de lingüística. A semiologia de Saussure opera nas relações entre significados e significante, sentido denotativo e conotativo, etc (PIGNATARI, 1987).

Para Peirce (apud NIEMEYER, 2010, p.3), a representação de algo para alguém em um determinado contexto é o que se denomina signo. A articulação dos signos é que constrói os sentidos, sendo que só é possível estabelecer sentidos e significados a partir daquilo que já é conhecido, que possua referências para quem deseja comunicar e para quem for receber a mensagem comunicada. A esta relação signica, Peirce chamou de tricotomia, onde apoiou o signo em representâmem (integrador do processo de representação, pode ser percebido e sentido), objeto (estratégias utilizadas para representar algo), e interpretante (onde se estabelece a relação interpretativa do signo, o que o signo pode gerar na mente de alguém) (NIEMEYER, 2010).

A representação de Peirce mais conhecida e utilizada pelos designers é a divisão das relações do objeto, composta por ícone, índice e símbolo. Peirce entende o objeto como a natureza da mediação, sendo ele um objeto dinâmico. O ícone é entendido como a representação dada por semelhança, por analogias. O índice aponta relações de causalidade da representação, causa e efeito. O símbolo compreende o símbolo icônico, simbólico e indicial, estabelecendo relações entre os objetos e gerando associações (NIEMEYER, 2010).

A semiologia de Saussure possui origem na lingüística moderna. Para ele, a linguagem é um sistema de signos, e o signo é a união de uma forma que significa: “(...) organizar as coisas em sistemas pelos quais o significado pode ser transmitido, situamo-nos no que é essencialmente uma linha saussuriana de pensamento” (CULLER, 1979, p.2-3). O signo, para Saussure, é então a união entre significante e significado, compreendendo que, por mais que elas possam ser entidades separadas, ambas só existem como componentes do signo. Para Saussure, o signo possui natureza arbitrária:

A linguagem não é uma nomenclatura e, portanto, seus significados não são conceitos preexistentes, mas conceitos mutáveis e contingentes que variam de um estado de uma língua para outro. E desde que a relação entre significante e significado é arbitrária, desde que não há nenhuma razão necessária para um conceito, em vez de outro, ser ligado e determinado significante, não há, portanto, nenhuma propriedade caracterizadora que o conceito deve reter a fim de ser considerado como o significado daquele significante (CULLER, 1979, p.17-18).

Logo, percebe-se que Saussure entende os signos como um processo mutável, que é dependente do entorno e de associação, muito mais flexível que as relações sistemáticas de

Pierce. O legado da semiologia de Saussure baseia-se então em sistemas semiológicos, ou seja, não há signo sem sistema, pois quando produções humanas informam significados, e eles são compreendidos por outros, é devido ao fato de haver um sistema de convenções e distinções que possibilita a compreensão do significado. A semiologia considera o signo o objeto central, diferente da semiótica que se concentra na tríplice de ícone, índice e símbolo (CULLER, 1979).

Foi em 1916 que Saussure publicou o Curso de Linguística Geral, onde abordou a ciência geral dos signos, a Semiologia, considerando-a como apenas uma parte dos estudos de linguística. Roland Barthes, escritor, sociólogo, filósofo e semiólogo francês (1915 -1980), em Elementos de Semiologia, publicado pela primeira vez em 1964 em Paris, seguindo a linha saussureana, agrupa quatro rubricas, denominadas Língua e Fala; Significado e Significante; Sintagma e Sistema; e Denotação e Conotação. Em língua e fala, interessa a esta pesquisa o conceito de idioleto originário de Saussure. Idioleto configura a linguagem falada por um só indivíduo ou por apenas uma comunidade (BARTHES, 2000, p.24). No caso de Manoel de Barros, o idioma que os idiotas usam para falar com paredes e moscas é denominado idioleto manoielês arcaico (MÜLLER, 2010, p. 105).

Quanto ao significado e significante, para Barthes (2000), são os componentes do Signo. A composição do signo, para Barthes, é fundamental para esta pesquisa, de maneira que o significado e significante ajudam na compreensão das coisas e suas relações, tal como abordado anteriormente. Portanto, dá-se maior ênfase a esse entendimento. Para Saussure (apud BARTHES, 2000, p.42), o significante e o significado constituem o signo, de acordo com o que Hjelmslev (apud BARTHES, 2000, p.43) dividiu em planos: para o significante, constitui o plano de expressão, e, para o significado, o plano de conteúdo. E cada plano comporta forma (o que pode ser descrito, explicado) e substância (que não podem ser descritos pela linguagem). De modo geral, para Saussure (apud BARTHES, 2000, p.46-47), o significante é o mediador do significado e, para classificar os significados, deve-se isolar a forma do conteúdo.

Para Barthes (2009) uma imagem possui outros sentidos além daquele que é óbvio. Para o autor, este processo é a conotação, que consiste em impor um segundo sentido à imagem (no caso desta pesquisa, pode-se entender como objeto), onde se modifica o real, além daquilo que é visto. Desta forma, ele estabelece três sentidos: o primeiro, de nível informativo e comunicativo; o segundo sentido de nível simbólico, onde há simbolismos, conotações e onde se encontra a significação; e o terceiro sentido é aquele que a mente não consegue absorver bem, sentido o qual Barthes denomina sentido obtuso. O sentido óbvio

(*obvius*, que quer dizer à frente) é o sentido que vem ao encontro imediato de quem vê. O sentido obtuso confunde e oscila, e carrega uma dose de emoção discreta: “O sentido obtuso é um significante sem significado” (BARTES, 2009, p.60).

Há no sentido obtuso um erotismo que inclui o contrário do belo e o próprio avesso da contrariedade, isto é, o limite, a inversão, o mal-estar e, talvez, o sadismo. (...) O sentido obtuso não está na língua. Se o tiraram, a comunicação e a significação permanecem, circulam, passam; sem ele, posso ainda dizer e ler; mas ele também não está na fala; pode ser que haja uma certa constância do sentido obtuso eisensteiniano, mas então é já uma fala temática, um idioleto, e este idioleto é provisório. (BARTHES, 2009, p.57)

De modo geral, o autor entende o sentido obtuso como um acento e este acento não vai no sentido, não teatraliza, mas frustra e subverte a prática do sentido sem modificar o conteúdo. Para Flusser (2013, p.58), informar é dar forma à matéria e as pessoas estão cada vez mais desejando consumir informações ao invés de possuir coisas – as “não-coisas”. Portanto, agregar significados aos objetos parece de suma importância no contexto atual. Sartre (2008) diz que o conhecimento da imagem/objeto dá-se pelo entendimento, que consiste na impressão material que o cérebro produz, dando a consciência da imagem/objeto, podendo despertar ideias e motivando ações da alma.

Percebe-se claramente, no trecho a seguir da poesia de Barros, algumas atribuições de significado que o poeta estabelece entre coisas, que partem através de sensações obtidas pelas observações do entorno, tal como relato sobre os caracóis:

É botando apelidos, contando lorotas . É enfim, através das vadias palavras,
ir alargando os nossos limites.
Certo é que o pantaneiro vence o seu estar isolado, e o seu pequeno mundo de
conhecimentos, e o seu pouco vocabulário – recoorendo às imagens e brincadeiras.
Assim o peão de culatra é bago-de-porco – porque vem por detrás.
Pessoa grisalha é cabeça de paine. Cavalorredor é estufador de blusa. Etc. etc.
Sente-se pois então que árvores, bichos e pessoas têm natureza assumida igual.
O homem no longe, alongado quase, e suas referências vegetais, animais. O velho
quase-animismo. (BARROS, 1985, p.26)

Quando Manoel significa o cavalo corredor como aquele que estufa a blusa do sujeito que o monta, é uma significação que percorre todo entorno da situação a qual os elementos se encontram. Não se limita a observar o cavalo ou homem sozinho, mas as relações e comportamentos causados quando colocados como ação, ou seja, o correr do cavalo. Barros não subestima a natureza do homem, tampouco, das coisas, elas encontram-se num mesmo nível de sentidos, pois todas estão em constante contato. Barros acredita que a natureza do trabalho de cada um determina muito como o sujeito percebe e significa seu entorno. Especialmente o homem pantaneiro, que colocado em tarefa monótona, exerce a liberdade de inventar.

Algumas significações atribuídas por Manoel de Barros durante o observar pelo olho do pantaneiro: sobre o andarilho: “É coisa indefinida. Igual um caramujo irrigado. Anda na terra como quem desabrocha. E não inventa remédios para ficar mais inteiro” (BARROS, 1985, p.35). Ainda sobre o andarilho: “Os *hippies* o imitam por todo o mundo. Não faz entretanto brasão de seu pioneirismo. Isso de entortar pente no cabelo intratável ele pratica de velho” (ibidem). Sobre o cágado: “Seu jeito de andar é de quem está chegando de um bueiro. (...) Sem poder criar Raízes sobre nada. Seu corpo não conhece o espojar-se na terra e nem o frescor das águas. Toma banho de casca e tudo. (...) É cheio de vestígios do começo do mundo” (ibidem).

Percebe-se nestas significâncias e comparações que Barros passa por diversos ângulos de análise. Observa pela forma, pelo comportamento, pelo entorno, pelo sentido, pela emoção e pelo verbo. Andarilho: observação pela forma = caramujo irrigado; observação pela ação = desabrocha e entorta pente; observação pela sensação = não deseja ser pioneiro nem mais inteiro. Cágado: observação pela forma = anda como quem sai de um bueiro; observação pela ação = não pode criar raízes; Observação pelo comportamento = possui vestígios do mundo.

Sobre as garças, o poeta diz que pode perceber a dor que existe nelas, pelo fato de não serem aves cantoras, apenas conseguirem grasnar. Porém, são, de certa forma, recompensadas por essa falta de habilidade de cantar: a elegância, o branco e a beleza das cores e movimentos, deve-se as garças (BARROS, 1985).

De acordo com Flusser (2013), os códigos, e os símbolos que os constituem, tornam-se como uma segunda natureza, o que nos faz esquecer do mundo de primeira natureza. A segunda natureza é coberta por um tecido artificial que cobre uma natureza sem significado. O autor acredita que, com a retomada pelo pensamento por conceitos, o homem não fica na condição de sujeito aos fatos, mas participa de um mundo de imagens. Lidar com esse mundo conceitual é recorrer à capacidade imaginativa pois, através da imaginação, pode-se objetivar conceitos e também libertar-se deles. Barros (2001, p.19) sente-se “noturnado” por coisas muito claras, acredita necessitar usar fontes mais conceituais para encontrar respostas mais originais, significativas ou sensitivas: “Para encontrar o azul eu uso pássaros. (...) Não quero a boa razão das coisas. Quero o feitiço das palavras” (BARROS, 1998, p.43). O delirar do verbo, para Barros, permite atribuir significados, sentidos e formas, que se pode dizer que, de segunda natureza, ou de conceito abstrato. Para o poeta, a língua (como nomenclatura de coisas) cobre os significados ínfimos: “Beleza e glória das coisas o olho é que põe. Bonito é o desnecessário. É pelo olho que o homem floresce. Ver a tarde secando em cima de uma

garça... Atrás das árvores tortas nascem as horas mais prístinas. (...) A língua é uma tapagem” (BARROS, 1985, p.47-48).

O delírio do verbo estava no começo, Lá onde a
criança diz: Eu escuto a cor dos passarinhos.
A criança não sabe que o verbo escutar não funciona
para cor, mas para som.
Então se a criança muda a função de um verbo, ele
delira. (BARROS, 1993, p.11)

Na poesia, esse processo de significação conceitual pode não ser totalmente compreendido. Aliás, é justamente o pensar que não encontra um certo e errado que Manoel se compromete em se fazer não entender, são palavras que divagam por vários significados. No design, é preciso que esses significados atribuídos a um produto possuam minimamente um entendimento do usuário. Portanto, é necessário que, no momento de execução do projeto, haja parâmetros estabelecidos por pesquisas, que cubram o produto de maneira que ele se torne compreendido, ao menos por um grupo de pessoas. Para Gomes (2011), o saber do designer necessita ser claramente explicado, codificado, pois, ao final, está sendo desenvolvido para os outros.

Barros caracteriza a palavra Alfama, não através do seu significado denotativo, mas através daquilo que a sonoridade lhe representa, de forma muito pessoal: “Alfama é uma palavra escura de olhos baixos. (...) Palavras têm espessuras várias: vou-lhes ao nu, ao fôssil, ao ouro que trazem da boca do chão” (BARROS, 1989, p.40). De outra maneira (porém não menos obtusa) o poeta desmembra a palavra amaranto: “Não sei bem de que cor é a cor amaranto. Mas pelo *amar* e pelo *canto* fica bem esse amaranto aí” (BARROS, 1991, p.15).

No trecho abaixo, já se pode perceber que os significados atribuídos por Manoel compreendem um entendimento um pouco mais amplo, menos pessoal e mais abrangente, porém, ainda bastante conceitual e sensitivo. As significâncias dadas para as palavras jacaré e garça estão não apenas apoiadas em sensações, mas na sonoridade língua.

Certas palavras têm ardimentos; outras não.
A palavra jacaré fere a voz.
É como descer arranhando pelas escarpas de um
serrote.
É nome com verdasco de lodo no couro.
Além disto é agriope (que tem olho medonho).
Já a palavra garça tem para nós um
Sombreamento de silêncios...
E o azul seleciona ela!
(BARROS, 1991, p.16)

Um sentido que não seja tão óbvio e não tão obtuso a ponto de não ser compreendido. É um significar sem significar, “Eu queria fazer parte do orvalho como as pedras fazem. Eu só não queria significar, porque significar limita a imaginação” (BARROS, 2010, p.31). O que se entende por não significar para não limitar a imaginação, não consiste em não atribuir sentidos, analogias ou significâncias mas, sim, poder gerar sentidos através de fontes mais puras, que ainda não estejam estabelecidas pelas palavras ou formas. Essa fonte pura e primitiva, Barros também chama de visão Fontana (do latim, Fontana = fonte), onde sugere que se pode, a partir dela, inaugurar: “Contraíu visão Fontana. (...) As coisas todas inominadas. Água não era ainda a palavra água. (...) As palavras eram livres de gramáticas e podiam ficar em qualquer posição. Por forma que o menino podia inaugurar” (BARROS, 2004, p.9).

2.3 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Como já mencionado anteriormente, o designer exerce a constante atividade de criar. Este ato de criar não está relacionado apenas com criação inédita, com a atitude inventiva, mas também com a maneira de solucionar problemas, estabelecer melhorias, redesenhar, representar e rever as coisas de outros ângulos. Há quem entenda o ato criativo como talento nato ou como uma prática possível de ser estimulada. Nesta pesquisa, não há um posicionamento quanto à origem da mente criativa, mas sim acredita-se que o profissional criativo (o designer, neste caso) é sujeito a estímulos externos que contribuem para a melhoria no momento de geração de ideias e alternativas.

As pesquisas direcionadas ao apoio do pensamento criativo encontram-se sob forma de princípios criativos, ou seja, direcionam o primeiro impulso, as condutas originárias que tendem a favorecer a criatividade. As ferramentas de auxílio à geração de ideias, ou de auxílio à criatividade, são a maneira prática e mais sistemática de colocar em funcionamento aquilo que os princípios criativos tendem a propor como caminho. Estas ferramentas apresentam diversas formas de serem compreendidas e aplicadas. Para esta pesquisa, selecionou-se alguns princípios criativos e algumas ferramentas de geração de ideias, que se entende estarem mais próximas daquilo que aqui se propõe, ou seja, das pré-coisas e da atividade de transver.

2.3.1 Princípios criativos

Entende-se por princípio, nesta pesquisa, algo que se coloque a reger um fenômeno, que designe uma conduta ou uma maneira de ver tal situação. O dicionário de língua

portuguesa¹³, também define princípio como sendo as regras fundamentais admitidas como base de uma ciência, arte, etc.

Manoel de Barros, ao promover o encontro das palavras a fim de tornarem-se frases de um poema, faz uso de um olhar sem limites, que abrange todo entorno visível e não visível. O poeta que disse não acreditar em inspiração, mas sim em um árduo trabalho de observação cotidiana, constrói seu processo de criação através de um pensamento amplo, composto por diversas origens.

Há que receite a palavra ao ponto de osso, de oco;
 ao ponto de ninguém e de nuvem.
 Sou mais a palavra com febre, decaída, fodida, na sarjeta.
 Sou mais a palavra ao ponto de entulho.
 Amo arrastar algumas no caco de vidro, envergá-las
 pro chão, corrompê-las
 até que padeçam de mim e me sujem de branco.
 Sonho exercer com elas o ofício de criado:
 usá-las como quem usa brincos.
 (BARROS, 1980, p.9)

Nesta “explicação” dada pelo poeta, de como ele aproxima as palavras, nota-se que o campo de observação criativa do autor caminha por coisas, por sensações e por verbos. Buscando um melhor entendimento do que se configura como princípio criativo para o design, selecionou-se quatro abordagens pertencentes a estudos sobre criatividade. Essa escolha deu-se por considerar que tais abordagens possuem afinidade com a poesia de Manoel de Barros (de acordo com os temas que foram abordados nos capítulos anteriores), e também por entenderem a criatividade como algo proveniente de conhecimento erudito e multidisciplinar.

a) Pensamento divergente

De acordo com Tschimmel (2010), muitos psicólogos e pesquisadores da criatividade partem do princípio de que o pensamento divergente é o grande responsável pelos resultados criativos. Para constatar isso, partem da referência da teoria da criatividade de J.P. Guilford, desenvolvida na década de 1950. Guilford (apud TASCHIMMEL, 2010, p.84) identificou dois tipos diferentes de pensamento capazes de resolver problemas: o pensamento convergente e o pensamento divergente. O pensamento convergente é lógico, racional e dedutivo e funciona a partir de regras e normas aprendidas. O pensamento divergente é flexível, impulsivo, emocional, expressivo e direcionado a objetivos distintos.

¹³ Dicionário Aurélio de língua portuguesa, disponível em: www.dicionarioaurelio.com.

Para Manoel de Barros, pode-se dizer que seu pensamento divergente é descrito por ele como “Olho Parvo”, sendo com este olho que o poeta diz ver as coisas de arte: olho de criança, mas também de idiota. O sentido da idiotice ainda não é bem visto pelos mestres, mas ele ajuda no desentendimento. “Meu olho parvo, quero ressaltar, ele vê as coisas desimportantes com melhor insensatez” (BARROS, apud MÜLLER, 2010, p.21).

b) O conceito de bissociação

O conceito de bissociação foi um termo inventado pelo romancista e jornalista húngaro Arthur Koestler (apud BAXTER, 2000). Este termo é bastante utilizado quando se trata de gerar ideias criativas. Koestler acredita que as ideias de fazer associações entre uma coisa e outra, de diferentes quadros de referência, levam a ideias inusitadas, absurdas e, por vezes, ridículas, porém, geram humor. A diferença entre associação e bissociação é que a primeira é permeada por ligações similares e a segunda busca estabelecer relação entre coisas ou situações completamente distintas em primeira ordem. Em resumo, bissociar é o ato de quebrar expectativas. A bissociação tende a causar surpresa, graça e humor (BAXTER, 2000, p.42). Contudo, bissociar, como ferramenta de criar em design, requer “sensibilidade e sutileza” (BAXTER, 2000, p.42) para que a ideia não ultrapasse a fronteira entre o engraçado e o ridículo. “Acerto o som com o sentido das coisas. Esse acerto é que produz o verso” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.107).

c) O Pensamento lateral

Edward de Bono (apud BAXTER, 2000, p.57) difundiu o conceito de pensamento lateral, buscando o desapego às ideias lógicas e convencionais. Ao olhar um objeto, imediatamente associa-se com palavras (o nome do objeto), com a memória (quando e onde já se viu o objeto), com emoções (associar com momentos da vida) e com uma tarefa ou função (para que serve o objeto). Para De Bono (apud TSCHIMMEL, 2010), o pensamento criativo define-se entre “pensamento lateral” e delimita-o de um pensamento vertical. Pensamento vertical é, para o autor, um pensamento lógico, matemático e seletivo, com foco em uma direção determinada e em um problema específico (semelhante ao pensamento convergente). O pensamento lateral relaciona-se muito com a percepção e busca incluir, em suas operações, informações que, em primeira ordem, parecem nada ter a ver com o problema a ser resolvido (semelhante ao pensamento divergente).

Na obra de Manoel de Barros, o pensamento lateral pode aparecer na forma de “arejamento”, onde o poeta busca tirar as palavras do seu lugar comum: “Considero

importante para a poesia arejar as palavras porque não gosto de palavra acostuada. Aquela que vicia no lugar de sempre. Isso que chamamos de lugar comum” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.110). Trata-se, como defende o poeta, de atrapalhar as significâncias (ibidem).

d) O conceito de imaginação lúdica

De acordo com Norman (2008), os seres humanos são predispostos a antropomorfizar, projetando emoções em qualquer coisa. Tratam objetos pessoais como seres animados, elogiando-os e os culpando quando não atendem nossas necessidades ou não cumprem suas funções. Assim sendo, o autor questiona: se os seres humanos relacionam as emoções da mesma forma para pessoas e coisas, por que distinguir entre objetos animados e inanimados?

Guntern (apud TSCHIMMEL, 2010, p.136) define imaginação lúdica como sendo a imaginação criativa, onde o indivíduo pode imaginar coisas e lugares que não estão disponíveis aos órgãos sensoriais, que existiram no passado ou que nunca existiram, mas que podem existir no futuro. A imaginação lúdica aproxima-se bastante da analogia fantasiosa, que será abordada a seguir.

O designer gráfico americano Paul Rand chama o instinto de ordenação e a necessidade de regras, que impõe “tensão” ao ato de criar, de “instinto lúdico”. Para o designer, sem essa tensão, esse jogo, não haveria Picasso. É preciso experimentar para encontrar respostas, pois não existem fórmulas no processo criativo. “A partir de uma ideia original, chego a muitas configurações diferentes (...) é um jogo de evolução (...) extrair coisas de seu contexto e atribuir a elas novos significados é algo intrinsecamente engraçado” (apud HELLER e PETTIT, 2013, p.24-26).

2.3.2 Ferramentas de apoio à geração de ideias

Neste tópico, selecionaram-se três ferramentas de geração de alternativas, que se considera estarem mais próximas do pensamento criativo que interessa a este estudo, ou seja, que sejam mais coerentes com o processo criativo da poesia de Manoel de Barros. As ferramentas abordadas a seguir são a análise sinética, a construção de ideias através de analogias e o *brainstorming*.

a) Análise sinética

Sinética significa juntar elementos diferentes que, aparentemente, não possuem relação entre si. A técnica da sinética foi desenvolvida por William Gordon e visa explorar todos os aspectos do problema a ser solucionado, de forma bastante ampla (BAXTER, 2000). Dois princípios mentais regem a análise sinética: transformar o estranho em familiar (romper a tendência conservadora de ver as coisas) e transformar o familiar em estranho (perceber um problema conhecido de uma forma diferente). Para familiarizar o estranho, a sinética utiliza quatro tipos de analogias: analogia pessoal, direta, simbólica e fantasiosa (ibidem).

A analogia pessoal consiste em colocar-se mentalmente no lugar do objeto que se pretende criar. A analogia direta pretende comparar o objeto a ser criado com fatos reais, conhecimentos ou tecnologias semelhantes. A analogia simbólica visa utilizar imagens objetivas e impessoais para descrever o problema.

A analogia fantasiosa busca estabelecer coisas e situações em um mundo imaginário, fantasioso, inventado. As analogias podem ser percebidas diversas vezes na poesia de Manoel de Barros, sobretudo quando ele procura ver o mundo com os olhos dos outros, das coisas, pois considera melhor ser as coisas do que entendê-las: “Quisera uma visão diferente. Então pensei em transferir o ermo de meu olho para o ermo de uma lagarto. O lagarto se encolheria a ermitão e, com certeza, falaria uma linguagem original” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.142).

Boca, s.f
 Brasa verdejante que se usa em música
 Lugar de um arroio haver sol
 Espécie de orvalho cor de morango
 Ave- nêspera!
 Pequena abertura para o deserto.
 (BARROS, 1980, p.20)

Água, s.f
 Da água é uma espécie de remanescente quem já
 incorreu ou incorre em concha
 Pessoas que ouvem com a boca no chão seus
 rumores dormidos pertencem das águas
 Se diz que no início eram somente elas
 Depois é que veio o murmúrio dos corgos para dar
 testemunho do nome de Deus.
 (BARROS, 1980, p.20)

Nestes trechos de Manoel, pode-se facilmente perceber as atribuições de adjetivos que o poeta estabelece para a palavra boca e para a palavra água, de maneira sinética, como por exemplo, onde compara boca com lugar e com cor e água com característica de indivíduos.

b) Analogias

Para Sartre (2008), as relações de continuidade e semelhança ligam as imagens entre si. Essa semelhança entre algumas imagens possibilita atribuir-lhes nomes comuns, levando a ideias gerais. Baxter (2000, p.80) define analogia como uma forma de raciocínio em que se transfere propriedades de um objeto para outro objeto diferente, porém, com certas similaridades. As analogias podem ser encontradas em diversos “mundos”. No mundo biológico (muito utilizado na biônica, onde se pode comparar uma renda com uma teia de aranha, por exemplo). No mundo simbólico, pessoal e fantasioso (tal como abordado na análise sinética).

Da mesma forma que o pensamento lateral, o pensamento divergente, a imaginação lúdica, o conceito de bissociação e a análise sinética, a construção de analogias exige um bom nível de conhecimento em diversas disciplinas. Esta abrangência de conhecimentos permite ao designer desprender-se de ideias muito próximas a si. Também se acredita que o repertório individual do designer, sua capacidade de resgatar na memória acontecimentos, sensações e emoções, contribuem para geração de analogias mais criativas, catalisando perspectivas mais originais (TSCHIMMEL, 2010).

As analogias dividem-se basicamente em quatro tipos: analogia por proximidade, por semelhança, por contraste e por causa-efeito:

Proximidade: bule- xícara, sapato-meia, girafa-África, mesa-cadeira.
 Semelhança: sapato-tênis, leão-gato, TV-monitor.
 Contraste: gordo-magro, amargo-doce, quente-frio.
 Causa-efeito: chuva-inundação, crise-desemprego, açúcar- obesidade, feriado-passeio (BAXTER, 2000, p.81).

Manoel de Barros chama suas analogias de silépse, que diz ser a forma da ambiguidade sintática que provoca efeito de misturas: “efeito de mistura contraditória entre uma idéia e uma sensação, dando abertura para a polissemia de uma palavra ou termo da oração” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.31). Desta forma, o poeta cria: “Eu monto e remonto as palavras conforme o cheiro, o paladar e o som delas” (BARROS apud MÜLLER, 2010, p.122). Gomes (2011) diz que a habilidade de pensar por analogias desenvolve o designer de maneira que a analogia é composta por relações. “A gente vivia por fora como asa. Rã se media na pedra” (BARROS, 1970, p.61). “Do que não sei o nome eu guardo semelhanças” (BARROS, 1993, p.22). “Nossas palavras se ajuntavam uma na outra por amor e não por sintaxe” (BARROS, 2010, p.10). Nestas frases do poeta ficam evidentes as comparações que faz entre as coisas e percebe-se que suas analogias fazem cruzamento com um lugar não comum, com uma semelhança não tão óbvia.

c) Brainstorming

O termo *brainstorming* possui origem inglesa (*brain* = cérebro e *storm* = tempestade). Foi desenvolvido por Alex. F. Osborn, em 1939, de acordo com Back *et al.* (2013).

O *brainstorming* é considerado um método, uma ferramenta de auxílio à geração de ideias, portanto, possui um passo a passo estabelecido.

Um coordenador convida um grupo de pessoas a participarem de uma reunião de trabalho a fim de sugerirem soluções para um problema formulado. O número de pessoas convidadas pode variar, mas o recomendado é de 5 a 10 participantes; A formação das pessoas deve ser diversa: escolher representantes dos diferentes departamentos da empresa pode ser uma boa alternativa; O tempo de reunião de trabalho não deve ultrapassar 50 minutos; A reunião deve ter um coordenador e ser organizada para que se registrem as sugestões. (BACK *et al.*, 2013, p.252)

Durante as etapas de realização do *brainstorming*, é recomendado que se evite críticas, pois o intuito é que as ideias possam fluir livremente, sem restrições. É um método que pode ser usado em qualquer fase do projeto, ou seja, pode ser destinado a fins específicos.

O *brainstorming* pode ser falado ou escrito. O escrito é chamado de método 635 e funciona da seguinte maneira:

Uma equipe de seis membros reunidos se familiariza com o problema a resolver; Cada um dos membros da equipe registra, numa folha, três sugestões de soluções; Em seguida cada um passa sua folha para o membro seguinte que, após a leitura, deverá acrescentar três sugestões novas ou melhoramentos e desenvolvimento das anteriores; O último passo é executado até que cada folha com as três sugestões iniciais tenha passado pelos outros cinco membros da equipe. (BACK *et al.*, 2013, p.255).

O que, para esta pesquisa, parece mais relevante na atividade do método *brainstorming* é a possibilidade de escrita, pois encontra diretamente a criatividade articulada pela poesia, que se concentra na escrita e nas palavras. Acredita-se que o ato de registrar as ideias em forma de escrita possa estimular a busca por ideias originais pois, para chegar até as palavras, se faz necessário o pensamento por símbolos, culturas e emoções.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

A natureza desta pesquisa é de caráter básico, ou seja, pretende gerar conhecimentos sem finalidades imediatas. (PRODANOV; FREITAS, 2013). Quanto aos objetivos, tem característica de pesquisa exploratória, com finalidade de oferecer mais informações sobre o assunto investigado. Os procedimentos técnicos são derivados de pesquisa bibliográfica, ou seja, baseia-se em referências literárias para a compreensão do fenômeno analisado. Tal como aborda Gil (2002), a pesquisa bibliográfica deste estudo passa pelas etapas de leitura exploratória (onde são verificadas obras pertinentes ao tema), leitura seletiva (seleção dos materiais que realmente possuem relação com assunto pesquisado), leitura analítica (busca-se pelos pontos mais importantes dos textos, que contextualizem, justifiquem, exemplifiquem e colaborem para compreensão do fenômeno e problema em questão) e, por fim, a leitura interpretativa (onde se relaciona a leitura selecionada e analisada com o tema).

O problema de pesquisa é abordado de maneira qualitativa, tendo o ambiente natural como fonte para coleta de dados e o pesquisador como instrumento-chave (PRODANOV; FREITAS, 2013).

O raciocínio é indutivo, que parte da observação e experimentação de um fenômeno, visando investigar a relação existente entre dois fenômenos. (PRODANOV; FREITAS, 2013). O meio técnico de investigação possui característica experimental, submetendo os objetos de estudo à influência de certas variáveis, sob condições controladas pelo pesquisador, com a finalidade de observar resultados que a variável produz no objeto (PRODANOV; FREITAS, 2013).

3.1 LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

Nesta etapa são abordadas pesquisas científicas disponíveis, consideradas pertinentes ao assunto desta pesquisa (PRODANOV; FREITAS, 2013). Os temas relacionados aqui pretendem definir os conceitos principais que fundamentam o estudo. No primeiro momento, o levantamento bibliográfico consistiu em obter o estado da arte do tema da pesquisa em questão. Após o levantamento de dados, foi possível estabelecer as relações entre o tema, a fim de formular-se o problema, suas hipóteses e objetivos. A partir da definição do problema mediante a sua justificativa baseada no estado da arte do tema, foi possível formular a fundamentação teórica. Esta etapa contou com a leitura de livros, artigos, teses e dissertações.

3.2 QUADRO TEÓRICO

Para melhor compreensão dos principais assuntos abordados nesta pesquisa, elaborou-se um quadro teórico. Este tipo de organização possibilita ao leitor situar-se no tema e nos autores de referência utilizados pelo pesquisador, para fundamentar cada abordagem teórica. Em sequência ao material levantado a partir das pesquisas bibliográficas abordadas na fundamentação teórica, percebe-se que há diversas áreas de conhecimento que geram embasamento científico para tornar essa pesquisa possível. O quadro teórico proposto utilizou como principal fonte de referência livros completos. Foram selecionados para o quadro teórico quarenta e sete livros, sendo que quinze destes livros são de autoria de Manoel de Barros e dois livros tratam especificamente sobre metodologia científica. Os demais livros tratam dos processos criativos, das ferramentas de geração de ideias, do desenvolvimento de produtos, de semiótica e semiologia e de outros assuntos que foram fundamentais para a construção da pesquisa desta dissertação. Não há um registro quantitativo específico de quantos livros e artigos foram pesquisados antes da seleção do material.

Com base nos livros encontrados, foi possível pesquisar dissertações e teses que abordam de forma mais específica os assuntos que foram destacados na primeira parte da pesquisa. Foram selecionadas três teses de doutorado e duas dissertações de mestrado. Os seis artigos selecionados auxiliam na compreensão do estado da arte da pesquisa e de alguns conceitos abordados. O número de sites pesquisados foi extenso, alguns foram utilizados como fontes de pesquisas teóricas e outros, apenas como busca de imagens.

Outra importante contribuição de conhecimento para este estudo foi o auxílio de pesquisa visual, obtida em dois vídeos. Um deles aborda a vida e obra de Manoel de Barros e outro relaciona a obra do autor com o contexto do mundo real, e sua importância além da literatura. No Quadro 1 divide-se os assuntos em três grandes áreas: A poesia de Manoel de Barros (pré-coisas e atividade de transver) design e criatividade (forma, sensações e significados) e geração de ideias (princípios criativos e ferramentas de geração de alternativas), além da abordagem de metodologia científica, necessário para a construção da estrutura da pesquisa científica.

Quadro 1: quadro teórico

	TEMAS	DESCRIÇÃO	AUTORES DE REFERÊNCIA
M. de Barros	Manoel de Barros	Obras próprias	Manoel de Barros (obra completa)
	Sobre Manoel de Barros	Vida, obra e processo criativo do poeta	Azevedo (2007); Conceição (2011); Costa (2007); Barros, N. A.G (2010); Buanain (2014); Da Silva (2008); Müller (2010); Reiner (2006); Releituras (2013); Souza (2010)
Criatividade	Forma	As relações entre a forma das coisas e como são percebidas	Castiglioni (2014); Colleuille (2014); Flusser (2013); Gomes (2008); Heller e Petit (2013); Klee (2001); Ostrower (1987 e 1990); Pacheco e Rangel (2011); Tschimmel (2010)
	Sensações	Como as sensações contribuem para o significado dos objetos	Gomes (2011); Flusser (2013); Hoyos (2014); Norman (2008); Ostrower (2006); Sartre (2008)
	Significados	Significação da linguagem/ signos e criação/ semiologia	Barthes (2009; 2010); Baudrillard (2004); Culler (1979); Flusser (2013); Gomes (2010); Hjelmslev (2006); Niemeyer (2010); Nöth (1996); Pignatari (1987); Sartre (2008)
	Princípios criativos	Relação entre pensamentos distintos (para o ato de criar)	Baxter (2000); Heller e Petit (2013); Tschimmel (2010)
	Ferramentas de auxílio a geração de ideias	Ferramentas/métodos que ajudam a gerar e a organizar ideias	Back e <i>al</i> (2013); Baxter (2000); Gomes (2011); Tschimmel (2010)
M.C	Metodologia científica	Estrutura do projeto de pesquisa	Gil (2002); Prodanov e Freitas (2013)
Geral	Complementar	Autores que complementam a pesquisa de maneira geral	Cardoso (2012); Fletcher e Grose (2011); Franzato (2011); Manzini (1993); Papanek (2007); Pessoa (2013); Munari (2008); Mello (2009)

Fonte: elaborado pela autora

4 CONSTRUÇÃO: PRINCÍPIOS CRIATIVOS

Para criar, desenvolver, modernizar, redesenhar ou qualquer outra atividade em um projeto de design, há de se passar pela fase em que as primeiras ideias são concebidas. O designer pode receber um *briefing* que deve ser obedecido. Mesmo com essa limitação, cabe ao designer gerar ideias criativas para que este *briefing* de projeto seja atendido de forma criativa. Contudo, se o designer permanecer no lugar comum, no terreno seguro, dificilmente irá criar algo novo, original ou significativamente diferenciado. Para Tschimmel (2010), a inovação só pode surgir da interação entre lógica e imaginação, método e intuição.

Baxter (2000) acredita que os estágios iniciais são os mais importantes no processo de desenvolvimento de novos produtos e defende que se deve investir mais tempo e talento nesta fase, pois esta fase custa pouco, visto que ainda não há gastos de tempo e dinheiro colocados em protótipos, por exemplo. Acontece que a pressa de ver o resultado final e ver o produto acabado acaba interrompendo o fluxo de ideias. “Numa análise e julgamento demasiado rápidos, arriscamo-nos a descartar ideias que eventualmente poderiam ainda conduzir a uma solução para um problema” (TSCHIMMEL, 2010, p.122). Para a autora, as ideias iniciais, mesmo que ainda imperfeitas, necessitam de tempo para amadurecerem e poderem ser então desenvolvidas.

O que caracteriza a pessoa que trabalha de forma criativa é a tensão entre a confiança no conhecimento especializado atingido e a capacidade simultânea de colocar em questão o conhecimento atual e, se necessário, de discordar dele. E as técnicas de incentivo da criatividade podem ajudar quando se trata de estabelecer essa tensão e ultrapassar bloqueios mentais baseados em conhecimento excessivo (TSCHIMMEL, 2010, p.124).

Sabe-se que, na maioria das vezes, não há espaços no tempo de projeto para deixar ideias amadurecerem. São poucos os casos em que o designer consegue trabalhar a longo prazo, a ponto de deixar as ideias fluírem de forma natural. As ferramentas de geração de alternativas existem para facilitar esse processo.

Nesta etapa inicial é onde o designer está mais livre para pensar lateralmente, bissociar, divergir, imaginar e fazer analogias. Antes do método (PDP)¹⁴, não deve haver julgamentos, pré-conceitos e limitações de projeto. Nesta etapa, deve-se buscar no repertório pessoal, na memória e nas sensações ideias que possam ser entrelaçadas com o produto “real”. Atribuir valores conceituais e emocionais aos objetos é uma tarefa praticada por todos, diariamente. O que cabe ao designer é buscar compreender o que faz com que tais produtos

¹⁴ Abreviação para Projeto de Desenvolvimento de Produtos.

possuam aquelas atribuições e como gerar ideias a partir de um pensamento mais abstrato, criar relações entre coisas mais sensoriais.

Segundo Cardoso (2012), quando atribuímos valores conceituais aos objetos, como quando dizemos que uma roupa é elegante, um carro luxuoso ou um prédio imponente, estamos proporcionando aos objetos qualidades que não são deles, mas são características que derivam no nosso repertório e pressupostos culturais. “Como se opera esse processo de transpor qualidades perceptíveis visualmente para juízos conceituais de valor? De que modo as formas expressam significados?” (CARDOSO, 2012, p.30). Para Norman (2008, p.66), o que realmente é importante são as associações que as pessoas fazem com os objetos, a interação com a história e com as lembranças que as coisas evocam: “Todos os itens especiais evocam histórias”.

Manoel de Barros acredita que saber certas coisas, tais como a cor de café e o nome do passarinho que pula no brejo, só é possível através de eflúvios, por ruídos, pelo faro (MÜLLER, 2010). Quando se refere ao estilo, diz que “nove ou sete coisas dão caráter ao estilo literário”, são elas: vocação do sujeito para explorar os mistérios irracionais; percepções de contiguidades anômalas entre palavras; ser repositório de coisas da infância; ter amor pelas coisas imprestáveis; comparecer aos desencontros anteriores; ser afásico no sentido que Jakobson falava (caso de um ser que não pode nomear as coisas e sai por símiles, por metonímias); o fato de algumas fibras cerebrais que, conforme a espessura, podem provocar rupturas abruptas nos textos (MÜLLER, 2010, p.117). No trecho abaixo, extraído do livro *Tratado Geral das Grandezas do Ínfimo*, Manoel de Barros cita sete “disfunções” que ele acredita serem necessárias para o trabalho de poeta.

A disfunção
 Se diz que há na cabeça dos poetas um parafuso de
 A menos
 Sendo que o mais justo seria o de ter um parafuso
 Trocado do que há menos.
 A troca de parafusos provoca nos poetas uma certa
 disfunção lírica.
 Nomearei abaixo 7 sintomas dessa disfunção lírica.
 1 – aceitação da inércia para dar movimento às
 palavras.
 2 – Vocação para explorar os mistérios irracionais.
 3 – Percepção de continuidades anômalas entre
 verbos e substantivos.
 4 – Gostar de fazer casamentos incestuosos entre
 palavras.
 5 – Amor por seres desimportantes tanto como pelas
 coisas desimportantes.
 6 – Mania de dar formato de canto às asperezas de
 uma pedra.
 7 – Mania de comparecer aos próprios desencontros.
 Essas disfunções líricas acabam por dar mais
 Importância aos passarinhos do que aos senadores.
 (BARROS, 2001, p.9)

Mesmo que a abordagem de Barros seja de caráter literário, é possível perceber a semelhança com os conceitos e ferramentas de geração de ideias utilizados pelos designers. Explorar os mistérios irracionais é bastante próximo da imaginação lúdica, do pensamento divergente e da analogia fantasiosa. Perceber anomalias contínuas entre palavras pode ser como perceber analogia por contraste entre coisas. Ser repositório de coisas da infância pode remeter à capacidade de sintetizar a memória em significados possíveis de serem reconhecidos. Ter amor pelas coisas imprestáveis pode levar a redescobrir um novo produto ou uma composição para outro. Comparecer aos desencontros anteriores pode ser comparado com o retorno a ideias abandonadas que podem ser combinadas com outros projetos. Ser afásico, ou seja, simular a perda da capacidade de falar da forma como conhece a palavra, da forma como percebe um objeto e assim ser capaz de designar uma coisa com o nome de outra, tal como as analogias.

Flusser (2013) diz que a imaginação deve nos prometer vivências, representações, sentimento, conceitos, valores e decisões. Gomes (2011) propõe que três níveis de atividades sejam propostas para o desenvolvimento de projeto de produto: ilusão (estímulo à fantasia), invenção (prática da memória técnica industrial) e inovação (estudos de analogia).

Back *et al* (2013, p.293) diz que, para que realmente exista criatividade no processo de geração de soluções, faz-se necessário que o problema esteja bem formulado e que se adotem métodos alternativos para a geração de ideias. Deve-se buscar pela multidisciplinaridade do conhecimento, através de uma equipe com formação distinta, ou

estabelecer bases de criatividade vindas de outras áreas. Também se deve reconhecer que soluções criativas podem ser simples e originárias de pessoas que não necessariamente possuam formações específicas, evitar a crítica durante a geração de ideias, sem fazer julgamentos antecipados.

Para gerar os princípios criativos propostos neste estudo, fez-se necessário selecionar alguns conceitos da obra de Manoel de Barros, abordagens do poeta em que se considera haver similaridade com os conceitos de pensamento criativo e das ferramentas de geração de alternativas e com estudos de forma, sensações e significados. Esta análise está aqui justificada em forma textual.

Para Tschimmel (2010), a criatividade não é apenas empregada na geração de novos produtos, mas também quando se precisa resolver problemas, pois necessita-se ser criativo para gerar soluções. Desta forma, o designer precisa pensar nos seus projetos muito além daquilo que vê, do palpável. Ostrower (1987) utiliza o exemplo de uma árvore para descrever o ato de abstrair e conceitualizar. Segundo a autora, quando coloca-se nome nas coisas, ao mesmo tempo que se identifica, se generaliza: uma árvore \Rightarrow uma planta \Rightarrow uma forma de vida. Desta maneira, pode-se generalizar e alargar os limites comparativos.

De acordo com Cardoso (2012), para que seja possível atribuir significados aos objetos ao longo do seu ciclo de vida, de forma que eles permaneçam “úteis” entre as mudanças de ideias, são necessários quatro fatores: materialidade (construção, estrutura, forma); ambiente (entorno, situação, contexto de uso); usuários (gostos e comportamentos); tempo (o impacto da passagem do objeto pelos outros três fatores citados: materialidade, usuários e ambiente).

Segundo Fletcher e Grose (2011), a vida útil ou durabilidade de um produto não é apenas definida pela escolha dos materiais (durabilidade física), mas também pela durabilidade por empatia, ou seja, muitos produtos são descartados devido a uma relação fracassada com seus usuários. Considerar fatores emocionais e culturais em um objeto é de grande importância para a durabilidade deles. “Usar essas informações não só para obter lucros, mas para orientar o design a uma conexão emocional, a fim de otimizar a vida útil do produto e contribuir para a sustentabilidade” (ibidem).

Quando Manoel de Barros propõe-se a transver o mundo, dar ao pente outras funções, além de pentear, e preferir os objetos abandonados, desejando que deles “brotem flores”, o poeta atribui novas utilidades aos produtos.

Estas relações de proximidade da obra do poeta com os conceitos criativos e com as ferramentas de geração de alternativas já foram sendo abordadas ao longo dos capítulos

anteriores. Porém, entende-se que é necessário especificar quais serão os pontos específicos da obra de Manoel de Barros (inseridos no tema das pré-coisas e da atividade de transver) que são utilizados para estabelecer os princípios criativos, tornando-se assim, um entendimento mais claro e possível de ser levado a prática. São apresentados três princípios: arquissema, comparamento e constativo.

4.1 ARQUISSEMAS, COMPARAMENTOS E CONSTATIVOS

Além do corpo físico, todo sujeito é construído por uma diversidade de experiências, sejam elas acontecimentos históricos, que pontuam momentos da vida, ou instantes do cotidiano que por alguma razão ou outra, marcam seu espaço na memória do ser pensante. Independente das razões científicas que buscam justificar como e porque essas experiências passadas retornam a mente ao logo da vida, é possível afirmar que muitas dessas lembranças acompanham o pensamento do homem ao longo da vida e contribuem diretamente em suas escolhas. Pode-se observar isso, por exemplo, em produtos aromáticos que vendem essências nomeadas com adjetivos subjetivos, como “cheiro de infância”, “aroma do campo”, “carinho”, etc. Produtos que possuem a cor como principal atrativo, também costumam fazer uso de nomenclaturas para as cores através de recursos de memórias, como “canto dos pássaros” “aventura na selva” e “brisas”¹⁵.

Deste modo, quando aproxima-se a questão da memória aos objetos, estabelece-se uma relação mais curiosa e afetiva para com os artefatos. Esta relação é vista, sobretudo, em objetos que já não possuem a serventia funcional a qual serviram, mas permanecem com as pessoas por valores sentimentais, que lembram pessoas, recordações de viagens, roupas que foram usadas por pessoas queridas. Estas aproximações entre objetos que ocupam lugar no presente, mas tem a origem da importância no passado, são aqui, considerados exemplos fundamentais para estimular o processo criativo.

A forma com que essas lembranças ou pequenos lapsos de memória se cruzam e significam o presente são bem particulares a cada indivíduo, porém, no momento que busca-se pensar relações para uma finalidade específica, acredita-se ser possível encontrar algumas ligações que possam a vir fazer sentido para mais pessoas. Existem objetos, cores, aromas, músicas, lugares, filmes, comidas que ocasionam associações cotidianas ao pensamento humano.

¹⁵ Nomes de esmaltes para unhas: www.impala.com.br

Nesta pesquisa, entende-se que essas associações possam ser estimuladas a serem interligadas umas com as outras, ou ainda com as associações de outras pessoas, a fim de direcionarem a geração de ideias e acentuando a gama de significados para os objetos, da seguinte maneira: valorizar o ínfimo de cada sujeito como articulador de experiências visando o potencial criativo. Fazer comparações e atribuir significados às coisas com adjetivos extraídos da memória pessoal, sem restrição estética, funcional ou formal.

Para que essas relações possam ser estimuladas de modo mais consistente, delimita-se três princípios criativos denominados Princípio de Arquissema, Princípio de Comparamento e Princípio de Constativo. O ponto em comum entre eles é visam o estímulo da memória para uso diário.

4.1.1 Princípio de Arquissema

Essencialmente extraído do pensar as pré-coisas, e do entendimento que o processo criativo encontra-se apoiado no repertório e na memória individual de cada um, o Princípio de Arquissema foi sugerido por ser a nomenclatura que Manoel de Barros faz uso na tentativa de explicar aquilo que movimenta seu ato criativo, que orienta o sentido de sua escrita. Para estabelecer o princípio, buscou-se na relação que Cardoso (2012) faz para explicar o uso estratégico da memória no processo criativo dos designers. Nesta tentativa, adaptou-se o Arquissema de Manoel sob o olhar formal/construtivo de Cardoso. As descrições, que abaixo estão mencionadas, são combinações de algumas palavras e expressões utilizadas pelo poeta com referências pessoais de caráter diverso da autora desta pesquisa. Desta forma, procurou-se explorar o conhecimento erudito através do desprendimento da linguagem, tal como defendido no decorrer desta pesquisa, a fim de estabelecer possíveis definições de arquissema para dar suporte ao pensamento criativo em design.

4.1.1.1 Arquissemas propostos

O Princípio de Arquissema é aquilo que faz parte do sujeito e ele carrega consigo ao longo da vida. As coisas as quais orientam o sentido das suas construções. Algo como um currículo interior. No projeto de um produto, logo nas suas ideias iniciais, deve-se entender o arquissema como aquilo que vem antes, ou seja, da mesma maneira que os arquissemas pessoais que orientam o sujeito, são provenientes do passado, os arquissemas para um produto devem vir antes dele conceber a forma ou função. Por exemplo, quando desejar-se gerar ideias para desenvolver uma peça de roupa, deve-se antes buscar refletir o que é uma roupa,

para que ela serve e para que não serve, o que ela é antes de ser uma roupa, o que vem antes da roupa, quais os desejos que movimentam o ato de vestir-se, entre outros. Essas e outras perguntas que levarão a futuras atribuições, são considerados os arquissemas da roupa.

Quanto ao conteúdo que movimenta a construção dos arquissemas: são arquétipos pertencentes há quem está a fazer algo. Aglomerado de coisas que constituem qualquer outra coisa. Um punhado de memórias históricas e outro tanto de memórias inventadas. Recordações que se cruzam sem obedecer cronologia. Diagnóstico do ínfimo de cada sujeito que direciona o olhar. Penseira¹⁶ onde armazena-se cápsulas de lembranças. Continente de verbos transitivos. A repetição do brilho eterno¹⁷. Caixa de comandos internos que movimentam caminhos. Futuro do pretérito. Reservatório de pensamentos que se unem por amor. Substância que dita o ritmo. Espaço de haver compartilhamento de issos ou aquiloos. A essência que articula. O mesmo lugar em que vivem os monstros¹⁸. O que só se enxerga de olhos fechados. Sinal de coisas extintas. Acontecimentos que não chegaram às vias de fato. Invenções que o coração constrói mas não participa com êxito. O Antesmente formal. As reminiscências.

Sugere-se, nesta pesquisa, que o arquissema seja estimulado por cinco ângulos diferentes: quanto a forma, ao material, ao ponto de vista, ao discurso e a experiência. Abaixo, encontra-se atribuições que definem a essência que compõe o pensar os arquissemas nessas cinco visões.

a) Quanto à forma: Anômala¹⁹. Não se encontra detida a limites funcionais e não apresenta qualquer preocupação estética. De aparência ainda duvidosa. Partes configuradas a partir de casamentos desonestos. Estrutura de dimensão física ou abstrata. Precisa ser destilada antes de ser modelada.

b) Quanto ao Material: Áspero²⁰. Precisar ser lapidado para uso futuro. Pode haver função de não funcionar. Habita entre indivíduos censuradores. Tende a durar mais depois que jogado fora.

¹⁶ Penseira: reservatório de pedra cheio de água que serve para rever lembranças. É um objeto mágico pertencente a Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts, escola de magia e bruxaria dos filmes Harry Potter. A penseira é muito utilizada no filme *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*. Fonte: <http://harrygrangerweasley.blogspot.com.br>

¹⁷ Referencia ao filme *Brilho Eterno de Uma Mente sem Lembranças* de Michel Gondry, 2004.

¹⁸ Referencia ao filme *Onde Vivem os Monstros* de Spike Jonze, 2009.

¹⁹ Anomalia: a.no.ma.li.a *sf* (*gr anomalia*). 1 Desvio acentuado de um padrão normal; anormalidade, desigualdade, irregularidade, monstruosidade. 2 *Gram* Irregularidade ou exceção no uso de certas palavras ou de certas locuções, na formação e na conjugação de certos verbos. 3 Aberração, exceção à regra. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

²⁰ Áspero: ás.pe.ro *adj* (*lat asperu*). 1 De superfície desigual, incômoda ao tacto. 2 Duro, rijo. 3 Acidentado, escabroso, frágil, irregular (diz-se de um terreno). 4 Desagradável ao paladar; acre, azedo: *Vinho áspero*. 5

c) Quanto ao ponto de vista: Na margem²¹. Observar pelas bordas. Permanecer no limbo. Não ser apenas humano. Caso necessário, rastejar. Colocar nos olhos, os olhos dos outros para ver arejado.

d) Quanto ao discurso: O tom²². Proceder de maneira sutil. Estourar os limites sem inflamar. Encostar nos ombros alheios sem ferir. A linha tangente. Não possuir noções de grandezas.

e) Quanto à experiência: Inquieta²³. Tomar posse sem razão científica. Tratar com intimidade mesmo sem conhecer. Desconforto confortável. O que dá febre no corpo. Doença tratada como virose.

4.1.2 Princípio de Comparamento

Comparamento é uma palavra utilizada por Manoel de Barros (2013 (2000), p.19) para descrever as coisas que compõem as águas do rio durante seu percurso. Nesta descrição, o poeta compara as coisinhas que vão se incorporando ao rio com a forma que as palavras se organizam para formar uma poema: “As palavras se sujam de nós na viagem. Mas desembarcam no poema escurritas: como que filtradas” (ibidem). Nota-se que o comparamento que o autor atribui ao rio e ao poema está situado na essência de ambos e não na sua forma visual. Desta maneira, o ato comparativo de Manoel de Barros está além da semelhança visual.

Para Ostrower (1987) as associações são como correspondências que evocam-se a partir de semelhanças íntimas de acontecimentos anteriores de cada um. Tendem a acontecer de forma espontânea e interligam coisas e situações de maneira tão veloz que dificulta a capacidade de retê-las. Para que seja possível facilitar o processo de conservação destas relações, encontra-se como principal apoio teórico o estudo das ferramentas que fazem uso de analogias e da análise sinética. A diferença que se acredita existir entre analogias, sinética e

Desagradável ao ouvido; inarmônico: *Som áspero*. 6 *Pint* Sem harmonia de tons ou cores. 7 Acerbo, desabrido, grosseiro, intratável, rigoroso, rude, severo. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

²¹ Margem: *mar.gem sf (lat margine)* 1 Beira, riba, terreno que ladeia um rio ou corrente de água. 2 Praia, litoral. 3 Cercadura, fimbria, orla. 4 Espaços sem letras de cada um dos lados de uma obra impressa ou manuscrita. 5 Leira de terra lavrada e compreendida entre dois sulcos. 6 Espaço livre de tempo ou de lugar. 7 Tolerância: *Margem de erro*. 8 Ensejo, faculdade. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

²² Tom: *sm (lat tonu)* 1 Grau de elevação ou abaixamento de um som. 2 Inflexão da voz; certo grau ou abaixamento da voz. 3 Modo peculiar de dizer alguma coisa. 4 *Mús* Intervalo entre duas notas que se sucedem diatonicamente. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

²³ Inquietar: *in.qui.e.tar (lat inquietare) vtd* 1 Causar inquietação a, tornar inquieto. *vtd* 2 Pôr em agitação: "Os ventos inquietam as ondas" (Morais). *vtd* e *vpr* 3 Tirar o sossego. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/>

comparamentos é que as analogias e a sinética buscam estabelecer semelhanças entre coisas e relações de nível raso. Os comparamentos pretendem distanciar-se um pouco mais da superfície, buscar relações mais profundas entre coisas e sensações, do real e abstrato. Sobre parecer caracol: “É, dentro de casa, consumir livros cadernos e ficar parado diante de uma coisa até sê-la. Seria: um homem depois de atravessado por ventos e rios turvos, pousar na areia para chorar seu vazio” (BARROS, 1966, p.29). Comparar por arquissemas, forjar encontros e estabelecer ligações em um campo mais aberto de possibilidades.

4.1.2.1 Comparamentos propostos

Princípio de Comparamento: é mais do que apenas comparar. Comparar é tarefa quase automática que visa estabelecer combinações. Comparamento é um estado mais profundo que a comparação. Comparamento encontra-se entre coisas distintas, mas que de alguma maneira, na mente que o realiza, faz sentido. A qualidade do comparamento situa-se não apenas em assemelhar, mas em aglutinar relações ou coisas que possam agregar aparência. Para gerar comparamentos para um produto, tomando novamente a roupa como exemplo, pode-se buscar com o que a roupa se parece, as formas de vestir-se, os cheiros que as roupas possuem, semelhanças quanto ao toque de sua matéria física ou abstrata, etc. As palavras geradas a partir de comparações entre coisas e sensações, coisas e não- coisas, são os comparamentos.

Quanto ao conteúdo que acredita-se movimentas os comparamentos são: desviar da rota principal. O ângulo obtuso. Remover as camadas. O aroma do gosto da goiaba. Cheiro de pedra quente no meio do inverno que faz parecer verão. O azul melancolia de Picasso²⁴. O caso dos homens que eram tão parecidos, tão idênticos, sobretudo um deles²⁵. É ser como um caracol para conhecer o chão. Tão molhado quanto banheiro de bar. É fazer comunhão. A serpente refletida no rio largo quando tocada pelo luar de ouro (PESSOA, 2013). É unir através da fé que fundamenta as coisas que se esperam mas que não se vêem²⁶. A cor do burro

²⁴ Após a morte de seu melhor amigo, Carlos Casagemas, Pablo Picasso deprimi-se e passa a pintar com predominância da cor azul, durante um período de aproximadamente quatro anos (1901 – 1905), denominado Fase Azul. Fonte: <http://abstracaocoletiva.com.br/2013/03/21/pablo-picasso-fase-azul-e-fase-rosa/>

²⁵ Nome de um dos episódios da série mexicana dos anos 70, *O Chapolin Colorado*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6wulPzWiNJw>

²⁶ “Ora, a fé é o firme fundamento das coisas que se esperam, e a prova das coisas que não se vêem”. Hebreus, 11;1.

quanto foge; O estreitamento de laços. A anomalia contínua. Comparação por intimidade. O essencial que é invisível aos olhos²⁷.

Para fomentar a elaboração dos comparamentos, propõe-se assemelhar por proximidade, semelhança, contraste e causa e efeito, conforme a natureza de cada item, que fora idealizada.

a) Quanto à proximidade: o cantar do Anu²⁸ e as tardes de verão; vento norte e dia de finados; sapos e chuvas; jeans e *All Star*²⁹; gatos e vestidos de seda; sol e bergamota; vó e fogão à lenha; tristeza e *Hurt* de Johnny Cash³⁰.

b) Quanto à semelhança: amor e febre; olhos orientais e vírgulas; pé de bebê e pão francês; o sinal da cruz e uma rubrica.

c) Quanto ao contraste (sutis diferenças): cobertor e edredom; Toddy e Nescau³¹; Cabernet, Malbec e Merlot; o xadrez *country* e o xadrez *grunge*³²;

d) Quanto à causa-efeito: café com chocolate causam beijos; saias rodadas trazem ventos; a segunda caipirinha estimula a labirintite; acumular informações faz perder o ato de adivinhar; o verão e as tardes lentas.

4.1.3 Princípio de Constativo

Coisas que constam, que antecipam circunstâncias. Para Manoel de Barros, constativos são como um anúncio. Não possuem o compromisso de comunicar, mas de avisar. Constativos deduzem, indicam, apontam. Pode-se entendê-los como a essência do pensar as pré-coisas. São pequenos conceitos pulverizados.

O princípio de constativo é proposto a partir da nomenclatura utilizada pelo poeta: “Enunciados como que constativos” (BARROS, 1985, p.9), onde o autor busca explicar o conteúdo poético do Livro de Pré-Coisas: “Este não é um livro sobre o Pantanal. Seria antes uma anunciação (ibidem)”. Este entendimento fora relacionado com as noções de semiologia,

²⁷ “*Ce qui est essentiel est invisible pour les yeux*” (O essencial é invisível aos olhos). Frase de Antoine de Saint-Exupéry em o Pequeno Príncipe.

²⁸ Anu: *Guira Guira*. Ave muito comum na região sul do Brasil. Possui uma sonoridade muito peculiar e característica. Canta no verão, com entonação alta e decrescente. Fonte: <http://www.wikiaves.com.br/anu-branco>.

²⁹ *All Star*: primeiro modelo de tênis da marca *Converse* (1908). Originalmente produzido para jogadores de basquete. Popularizado por skatistas e bandas de rock. Atualmente, o tênis *All Star* é considerado um clássico do vestuário, tanto quanto o jeans.

³⁰ A música *Hurt*, faz parte do último disco lançado em vida, por Johnny Cash, *American IV – Man Comes Around*, 2002. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3aF9AJm0RFc>

³¹ Toddy e Nescau: marcas de achocolatados concorrentes.

³² *Country* e *Grunge*: movimentos musicais norte americanos diferentes entre si, que adotaram o xadrez como ícone da indumentária.

abordadas do capítulo 2.2.2, onde se concebe a ideia de signo, entendendo este como sendo um percurso determinado de acordo com seu entorno.

Para gerar este princípio, buscou-se definir os constativos suportados pelo signo como resultado de um significado e um significante e de um sentido óbvio, aquele é mais comum, visível com nitidez, e um sentido obtuso, que está implícito, subentendido ou escondido. Esta relação é proposta, tal como anteriormente mencionado, por Barthes (2009). Nesta pesquisa, a relação de óbvio é obtuso é fruto de uma adaptação dos conceitos descritos pelo autor. Ressalta-se que para Barthes, a ideia de um sentido obtuso é inominável e indescritível, logo não poderiam serem mensurados. Neste estudo, os conceitos óbvios e obtusos são colocados de modo que possam ser descritos, ou seja, transpostos de Barthes, para o princípio de Constativo de maneira representativa.

4.1.3.1 *Constativos propostos*

Princípio de Constativo: são os significados que atribui-se as coisas de maneira sensitiva, abstrata e afetiva. Estes significados devem estar relacionados com sentidos e emoções. Não deve ter a preocupação de acertarem o tom, mas devem explorar os agudos e graves. Os significados constativos são quaisquer percepções que não encontram-se visíveis de maneira declarada, elas estão um pouco cobertas, disfarçadas ou ocultas, mas estão ali. São impressões difíceis de serem verbalizadas, descritas ou desenhadas. São interpretações diferentes da mesma coisa. Ainda utilizando o produto roupa como modelo, atribuir constativos para a peça de vestuário encontra-se em buscar perceber significâncias entre o produto e o seu entorno e dar importâncias a partes pequenas. Ao pensar a roupa fragmentada, ou seja, em todas as partes que a compõe, pode-se ampliar a gama de signos e assim encontrar significados obtusos, que estão além do óbvio.

Quanto ao conteúdo que visa afetar a apuração dos constativos, são como: os puídos do casaco de Marx³³; o *save the date*³⁴; o boato e a fofoca; as surpresas; o traje invisível do rei³⁵; o sol que vai surgir depois da cerração; as impressões; o verão alarmado pela cigarra; o prenúncio de inverno nas flores de laranjeira; o cachorro à esperar na porta. Sequências

³³ O Casaco de Marx: roupa, memória e dor. Livro de Peter Stallybrass sobre a relação com a roupa herdada de um amigo falecido, usada no corpo de um outro.

³⁴ *Save the Date* (salve a data). Espécie de pré-convite para algum evento, enviado com bastante antecedência, coma a finalidade do convidado reservar a data.

³⁵ A Roupa Nova do Rei é um conto de Hans Christian Andersen (1837), em que a roupa do rei era invisível e que somente os inteligentes poderiam vê-la.

fragmentadas; pequenos devaneios; Olhar os nervos. São os *millímetros* – sensações de coisas mínimas de Fernando Pessoa (2013); a presença do que falta.

Suscita-se que os constativos sejam atribuídos em sua versão óbvia e por seguinte, na sua versão obtusa, a fim de que facilite o entendimento daquilo que originou tal constativo. A tabela 1, consiste em alguns exemplos de constativos em sua versão óbvia, e na sua versão obtusa, do ponto de vista da autora. A figura 16 representa um sentido obtuso para a função de um carro. As figuras 15 e 16 ilustram os constativos óbvios e obtusos da representação de uma figura humana, criada por diferentes pintores.

Tabela 1: constativos óbvios e obtusos

ÓBVIO	OBTUSO
a luz	a sombra
um carro para mover-se	um carro para parar-se (fig.16)
a moda	a tendência
o papa de Velázquez (fig.15)	o papa de Bacon (fig.17)
o que sobra	o que falta
a estética arrogante	a estética humilde
o sossego	o desassossego
a história	os instantes
desenhar com lápis	desenhar com borracha
a cicatriz na perna direita	a mancha na perna direita
estar a entender	estar a perceber
os relatos	os poemas
as fotografias	os desenhos
as histórias	as estórias
o pseudônimo	o heterônimo
os restauros	as ruínas
o canto	o gorjeio

Fonte: elaborado pela autora

Figura 14 - *Retrato do Papa Inocência X*, 1650 de Diego Velázquez



Fonte: www.doriapamphilj.it

Figura 15 - Estudo sobre o Retrato do Papa Inocência X de Diego Velázquez por Francis Bacon (1953)



Fonte: BACON (2010, p.26)

Figura 16 - Carro utilizado como mesa de jantar em restaurante. Colônia de Sacramento, Uruguai, 2012.



Fonte: Acervo pessoal

5 EXEMPLOS

De acordo com Ostrower (1987) o que o homem faz, imagina e compreende, o faz de forma ordenada. Desta forma, para tornar o imaginativo algo concreto, é fundamental que se organize o pensamento criativo de alguma maneira. No design, as ideias precisam de um rumo prático, de forma que elas sejam compreendidas por ao menos, um grupo de pessoas.

Considerando esta necessidade, neste tópico buscou-se realizar dois exemplos, onde se coloca em prática o auxílio dos princípios criativos gerados nesta pesquisa. Desta maneira, busca-se explorar os conceitos gerados nos princípios de Arquissema, Comparamento e Constativos, como forma de estimular ideias para determinado produto.

Como a proposta desta dissertação concentrou-se em formular princípios criativos e não ferramentas de auxílio a criatividade, estes experimentos realizados são ideias esboçadas de forma livre pela autora, que apenas guiam-se pelas noções construídas nos princípios criativos. Os exemplos aqui estimulados foram selecionados pela autora e justificados a seguir.

5. 1 ABRIDOR DE AMANHECER

Para colocar em movimento os motivadores de princípio de arquissema, comparamento e constativo, procurou-se selecionar um objeto significativo na obra de Manoel de Barros. O poeta, tal como já relatado anteriormente, costuma inventar desobjetos, entre eles está o “abridor de amanhecer” (BARROS, 2000, p.41). Este desobjeto inventado pelo poeta não possui uma forma física, ao menos não aparece descrita nos livros. Este desobjeto funciona como um verbo, um princípio ativo originário de uma sensação que o poeta buscou expressar como se fosse um objeto de dimensões palpáveis. Para experimentar os princípios criativos, entende-se que, ao partir do desobjeto “abridor de amanhecer”, pode-se gerar ideias visando que ele passe do âmbito conceitual para o plano físico, passando de desobjeto para objeto. Desta forma, o “abridor de amanhecer” será colocado sob os conceitos gerados nos princípios desenvolvidos nesta pesquisa, visando promover ideias diversas que possam vir a se tornarem objetos tridimensionais.

5.1.1 Arquissemas para Abridor de Amanhecer

Abridor de amanhecer posto do princípio de arquissema, entende-se como aquilo que vem antes do amanhecer “abrir”, ou seja, o que “ocorre” enquanto a madrugada está se preparando para o dia amanhecer.

a) quanto ao conteúdo: noite úmida de sereno; cantar de galos adiantados; uivos de cachorros; grilos conversando; sapos cantando; o som do vento na copa das árvores; o barulho dos galhos das árvores encostando-se; o tom de cinza que se forma entre o escuro da noite e o claro do dia; ruídos de trabalhadores que se movimentam; o caminhão do lixo; terneiros chamando as vacas; o velho que desce o cerro tossindo; carros chegando e carros saindo.

b) forma: laranja descascada em espiral; listras horizontais em tons degradê; elipse desenhada em tinta aquarela; tecido rasgado pelo sentido da trama; cataventos de jardim; moinho de água.

c) material: textura de algodão doce; um edredom de pluma; vidros embaçados; penas macias; fios de seda, vitrais de igrejas.

d) ponto de vista: da cama; da janela, da barraca; do carro; da árvore, do chão; da toca; do rio, do mar; do avião; da rua; do barco.

e) discurso: o cinza desfocado e úmido; gosto refrescante de suco verde³⁶

f) experiência: sonolenta; confusa; um tanto quanto ébria.

5.1.2 Comparamentos para Abridor de Amanhecer

Maneiras de comparar o abrir do amanhecer com diversas coisas, situações ou sentidos.

a) proximidade: do sol com a lua; cheiro de mato e esterco de vacas; de janelas com janelas; da cama com o copo de água; da cama com o celular; do celular com o livro; dos pés com os gatos; do controle da televisão com o chão.

b) semelhança: suco de laranja; um ovo estalado; com uma tatuagem indiana; com Ethan Hawke e Julie Delpy³⁷; com creme dental; pão francês; um leque; um potinho de açafraão; um pavão; com uma porteira de fazenda; com um véu de tule; com um sino de igreja; uma xícara de café com leite; um mamão cortado pela metade; com um guarda chuva; com uma lona de circo sendo armada.

³⁶ Suco nutritivo preparado a base de folhas de couve, maçã, gengibre e limão, indicado para ser tomado em jejum.

³⁷ Protagonistas do filmes: *Before Sunrise* (Antes do Amanhecer) 1995; *Before Sunset* (Antes do Pôr do Sol) 2004, e *Before Midnight* (Antes da Meia-Noite) 2013.

c) contraste: uns acordando e outros adormecendo; abrir a porta pelo lado de dentro e abrir a porta pelo lado de fora; as pantufas e as galochas; a luz do abajur e a luz de velas.

d) causa e efeito: abrir os olhos e sentir fome; ver as horas e esperar mais cinco minutinhos; alongar e estalar; ouvir o barulho de chuva e cantarolar *Banana Pancakes*³⁸; apanhar o celular mandar um bom dia desprezioso pelo *Whatsapp*³⁹; abrir a janela e fotografar a vista para publicar no *Instagram*⁴⁰; escovar os dentes antes do café e o café se tornar amargo; escovar os dentes após o café e perder o gosto do café para o creme dental de sabor menta.

5.1.3 Constativos para Abridor de Amanhecer

O Abridor de Amanhecer posto através de signos óbvios e obtusos que, de certa forma, anunciam a chegada de mais um dia. Na tabela 2 constam observações sutis do que entende-se por comum de ocorrer no amanhecer dos dias atuais, e o que não tão comum pode também ocorrer no clarear do dia.

Tabela 2: constativos óbvios e obtusos de Abridor de Amanhecer.

ÓBVIO	OBTUSO
estar a acordar	estar indo dormir
despertar com o galo a cantar	despertar com o vizinho a tossir
o badalar do sino da igreja	o barulho do liquidificador
abrir a janela	fechar a janela
pegar as chaves	digitar as senhas
o latir de cães famintos	observar os gatos a comer
ruído das pisadas do vizinho de cima	ruídos de amor do vizinhos de cima
olhar as horas	sentir a temperatura
abrir a porta com a maçaneta	abrir a porta com tramela

Fonte: Elaborado pela autora

³⁸ Canção do cantor Jack Johnson que diz: “*Well can’t you see that it’s just raining? There ain’t no need to go outside*”. Tradução livre da autora: “Bem, você não está vendo que está chovendo? Nós não precisamos sair lá fora”

³⁹ Aplicativo gratuito para celular que permite conversar por texto, compartilhar fotos, vídeos e áudios em tempo real, via sinal de internet.

⁴⁰ Aplicativo gratuito para celular que permite publicar fotos em tempo real.

5.1.4 Ideias geradas a partir do Abridor de Amanhecer

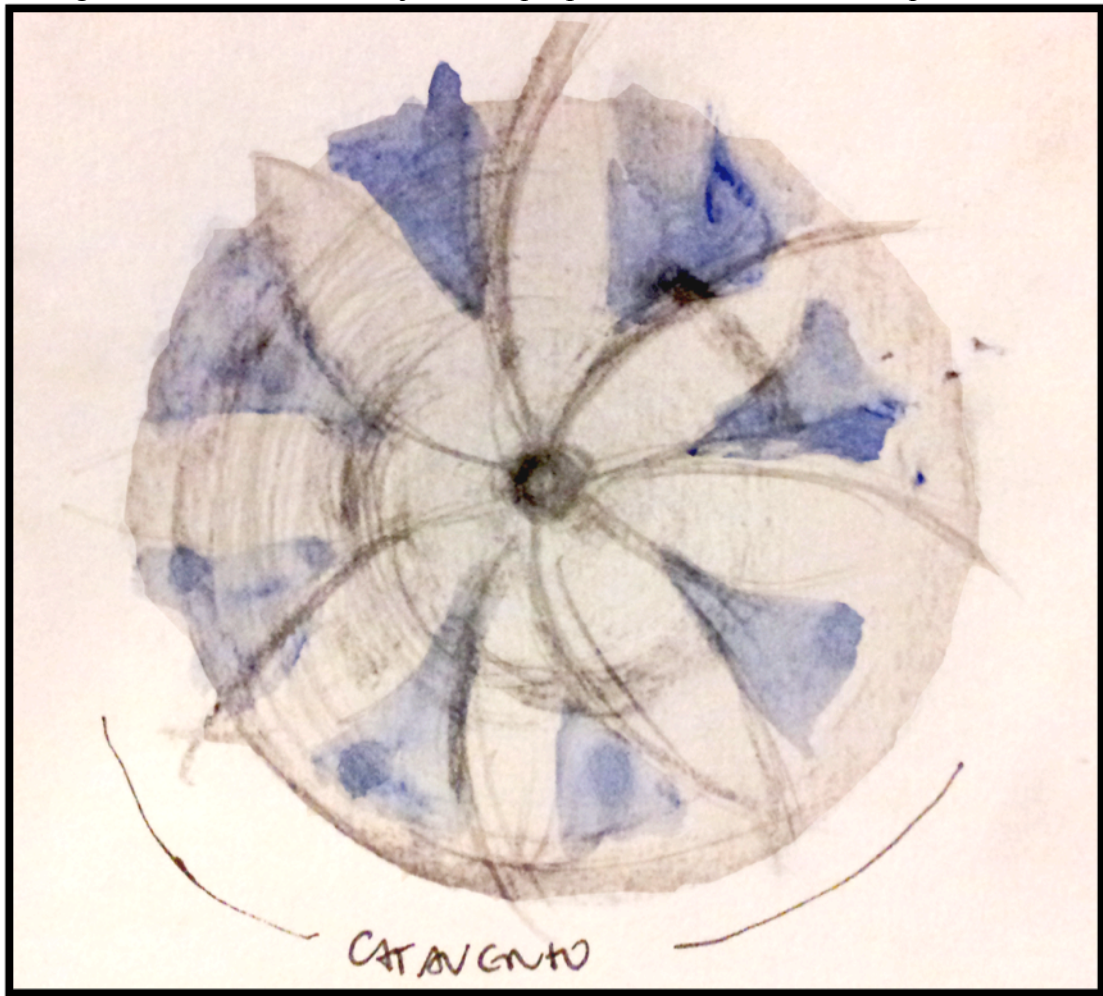
A partir dos conceitos gerados para o desobjeto Abridor de amanhecer sob a ótica dos princípios de arquissema, comparamento e constativos, sugere-se alguns possíveis objetos que podem ser idealizados a partir da ideia de abrir o amanhecer.

- uma cobertura que se possa “descascar” como uma fruta, assim podendo aquecer mais ou menos. Ideia gerada a partir do entendimento do arquissema quanto a forma do amanhecer se parecer com uma laranja descascada;

- um casaco que pode servir também como travesseiro. Alternativa gerada sob a ótica de arquissema quanto ao ponto de vista: da cama e da rua;

- uma janela ou cortina que abre como um leque e possibilita ver o amanhecer por outros ângulos, de maneira fragmentada. Opção extraída das ideias geradas a partir do arquissema de ponto de vista: da janela e quanto a experiência: sonolenta e confusa, portanto permitir que o amanhecer seja visto de maneira fragmentada e lenta. Quanto a forma de leque, foi obtida através do comparamentos por semelhança, pois também o leque se abre de forma espaçada. (figs.17 e 18);

Figura 17 – Estudo de uma janela-leque para abrir o amanhecer: leque catavento



Fonte: Elaborado pela autora

- uma espécie de papel de parede que muda de cor conforme a entrada de luz da janela. Ideia extraída da relação de arquissema quanto ao material: vitral e vidros embaçados, e quanto ao comparamento por contraste entre a luz do abajur e a luz de velas, portanto, a mistura de luzes artificiais com luzes naturais, que oscilam.

- um tipo de teto solar fem formato de espiral que projeta luzes e sombras. Alternativa gerada a partir do arquissema pela forma: espiral, e quanto ao constativo: acordar e dormir, portanto, luzes e sombras;

Figura 18 – Estudo de uma janela-leque para abrir o amanhecer: leque de penas



Fonte: Elaborado pela autora

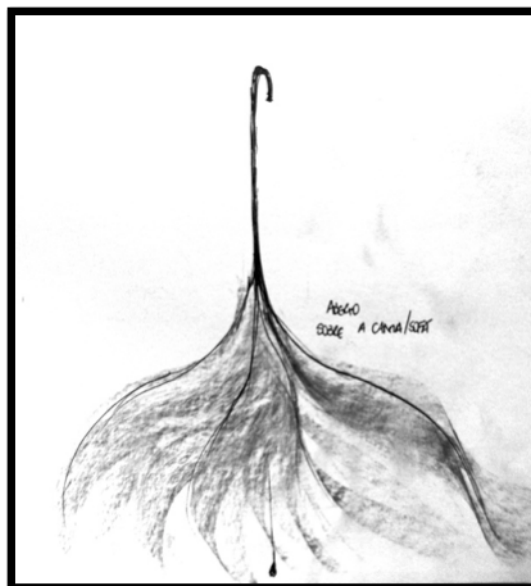
- uma maneira de arrumar a casa, onde a coberta fique pendurada do teto e se abra e se feche como uma guarda-chuva ou lona de circo (figs.20 e 21). Opção apontada de acordo com o comparamento por semelhança;

Figura 19 – Estudo de uma coberta para abrir o amanhecer: guarda-chuva fechado



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 20 – Estudo de uma coberta para abrir o amanhecer: guarda-chuva aberto



Fonte: Elaborado pela autora

É importante ressaltar que, as figuras 18, 19, 20 e 21, representam esboços livres, apenas ilustrativos daquilo que pode-se começar a imaginar os objetos. Tal como abordado nesta pesquisa, os princípios criativos não possuem a pretensão de sistematizar ou aplicar métodos criativos, quem se ocupa desta tarefa, são as ferramentas de auxílio à geração

de ideias. Portanto, os princípios de Arquissema, Comparamento e Constativo, gerados neste estudo, obedecem a característica de princípio criativo, tendo como proposta o norteamento do pensamento imaginativo que fora percebido na poesia de Manoel de Barros.

5.2 A CHUVA

Submeter a ideia a palavra chuva aos princípios de Arquissemas, Comparamento e Constativos, partiu da autora desta pesquisa, ao observar as mudanças que acontecem no cotidiano em dias de chuva. Após um inverno chuvoso, percebeu-se que são necessárias diversas alterações de vestuário, transporte, mobilidade, etc. A chuva, especialmente nas grandes cidades, alteram a logística do funcionamento urbano em todas as variáveis.

A bolsa precisa ser maior para comportar um guarda-chuva, os sapatos precisam ser impermeáveis e as calças não podem serem muito longas. Se a chuva confronta pelas laterais, o guarda-chuva não adianta. As poças que se formam nas calçadas enganam os pés de acordo com suas profundidades. As ruas formam pequenas cachoeiras onde não sobrevivem pés secos. Quando as águas não escoam nas esquinas, perde-se as placas dos carros. Em dias de chuva, quem pode, conduz seu próprio carro e o fluxo aumenta fazendo com que todos os destinos se tornem mais compridos. Em dias de chuva, a porta de casa fica molhada. Quando a chuva cessa, ficam os pingos que caem sobre as cabeças desavisadas, as poças permanecem e os bancos das praças molham as calças.

Essas são apenas algumas observações triviais do cotidiano chuvoso. Percebe-se que, somente elas já ofertam uma extensa gama de possibilidades de geração de soluções. O que também sabe-se é que não é possível exercer controle sobre a chuva, logo, parece viável tentar perceber qualidades e vantagens para lidar com a chuva, e não apenas tratá-la como um problema.

Os Arquissemas, Comparamentos e Constativos que a seguir são atribuídos para a palavra “chuva”, tal como mensurados para “abridor de amanhecer”, são decorrentes de pensamento livre da autora que foram gerados ao longo desta pesquisa, e combinados com ideias que foram ouvidas, lidas e observadas por fontes diversas. Sobretudo, os princípios criativos aqui colocados para “chuva”, visam transver a chuva, atribuir outros significados, observá-la sobre outros ângulos.

5.2.1 Arquissemas para chuva

Ideias iniciais que correspondem a espera da chuva e que comandam sua função de molhar.

a) Quanto a forma: o céu escuro; o dia nublado; uma arca; passarinhos; gotículas; um raio; curvilínea; óssea; infinita; lisa; vertical; translúcida; de rocha; de cristal e de pérola.

b) Quanto ao material: etéreo; fugaz; refrescantemente desconfortável; intáctil como uma nuvem; moldável como cabelo; molhado; vaporizado; de prata; cinza como um asfalto; de vidro; de plástico; de pedra; de suor e leve.

c) Quanto ao ponto de vista: o de Noé; é grande para as formigas e pequena para as pessoas; do disco voador; é reaproveitado; é pela janela do quarto, é pelos sapos, pelas árvores e pelos aviões.

d) Quanto ao discurso: é melódico; o som da natureza; é protetor; a lamúria, o trovoar e amenizar.

e) Quanto a experiência: é agitada; de voar no vento; é como o mormaço; úmida; descabelada; transbordante; angustiada; preocupada; enérgica e evaporada.

5.2.2 Comparamentos para chuva

Lançamento de ideias que se cruzam ou se agrupam a chuva através de semelhanças particulares.

a) Quanto a proximidade: do sapo com a lama; do guarda-chuva com os galhos de árvore; dos pés com as poças; das nuvens escuras com os pássaros; do vento com os chapéus e das esquinas com os taxis.

b) Quanto a semelhança: um borrifador e a chuva de lado, pingos e folhas; um vestido longo azul marinho e a chuva densa; poças e plástico bolha; um prato de sopa quente; barquinhos de papel; um cálice de vinho tinto e uma televisão com esponjas de aço na antena.

c) Quanto ao contraste: pular na poça ou desviar da poça; correr na chuva ou caminhar sob a marquise; São Paulo e Nordeste; um barulho bom para dormir e barulho alto para acordar.

d) Quanto a causa e efeito: sol e chuva casamento de viúva; pés molhados; pegar um resfriado; assustar-se; mal tempo; alagamentos; correr e fadigar-se; cheiro de grama; cheiro de terra; corta- planos; lavar o carro; rever fotos antigas; fazer bolo; um arco-íris; a luz de velas; freadas de carros; vidros embaçados; plantas de banho tomado e guarda- chuva virado.

5.2.3 Constativos para chuva

Tabela 3: constativos óbvios e obtusos para a chuva:

OBVIO	OBTUSO
transparência	verdade
molhar	limpar
barulho	música
vapor	energia
raio	brilho
guarda-chuva	mostrar-se para chuva
ficar em casa	sair de casa
goteira	lágrima
pingos	pétalas
derrapar	deslizar
mal tempo	tempo
estar dentro	estar fora
temporal	movimento
agricultura	permacultura
tomadas	velas
desviar das poças d'água	pular nas poças d'água
transbordar	preencher
pára-raios	chama-raios
raios	fulgurites ⁴¹

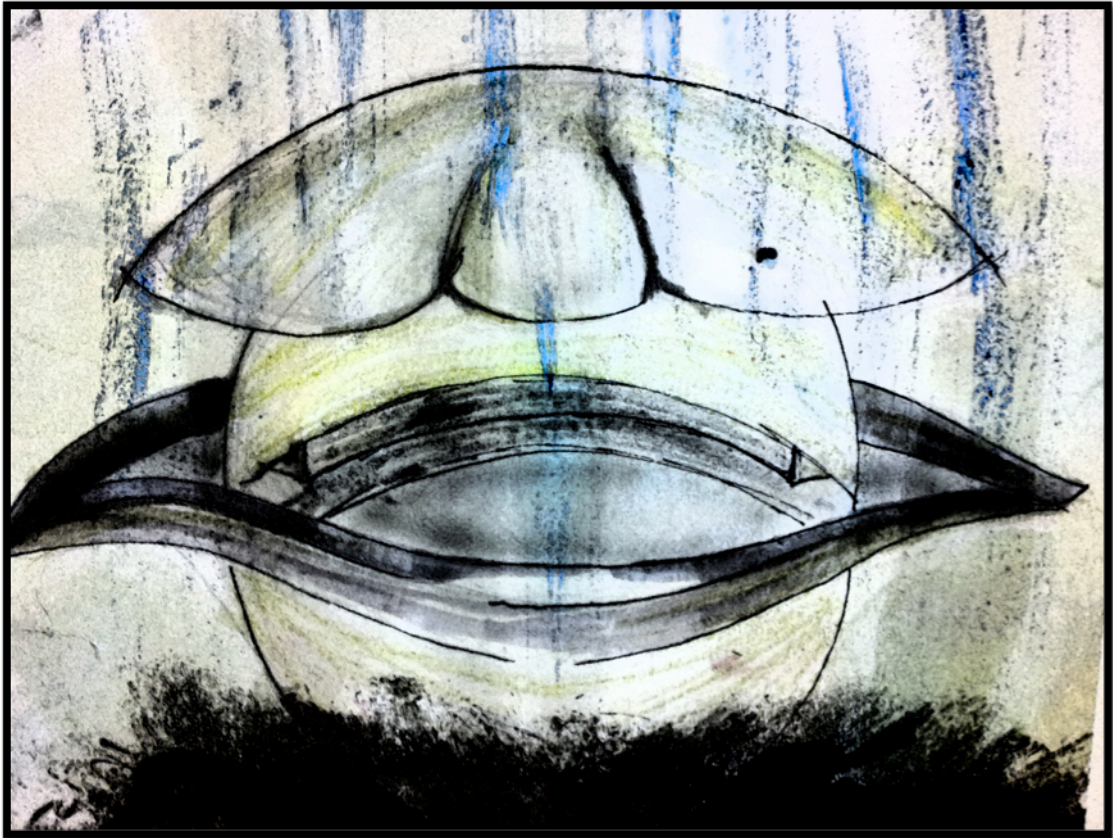
Fonte: Elaborado pela autora

5.2.4 Ideias geradas a partir da problemática da chuva

Arca de Nos É (trocadilho com a Arca de Noé – fig. 22): um refúgio na chuva, ao de arca (arquissema quanto a forma); de plástico translúcido (referente aos arquissemas de forma e material); colocada na grama, sobre a água (quanto ao comparamento de proximidade do sapo com a lama e ao constativo obtuso de mostrar-se para a chuva).

⁴¹ Fulgurites: Esculturas formadas por raios quando atingem a areia. Fonte: <http://chemistry.about.com/od/geochemistry/f/What-Are-Fulgurites.htm>

Figura 21 - Arca de Nos É: estudo para uma arca



Fonte: Elaborado pela autora

Apanhadores de Chuva (fig.23): um borrifador de água da chuva, que serve para decorar jardins, molhar plantas ou divertir banhos de chuva. Forma de guarda-chuva virado que quando cheio, se fecha e borrifa água pela ponta. Ideias extraídas respectivamente do comparamento de causa e efeito: guarda-chuva virado; do comparamento por semelhança: borrifador.

Figura 22: Apanhadores de Chuva: estudo para apanhar a chuva



Fonte: Elaborado pela autora

Banda de Pingos: onde são colocados diversos materiais que emitirão sons diferentes quando tocados pelos pingos de chuva. Ideias provenientes do constativo obtuso: música e do arquissema de material: prata, vidro, plástico e pedra.

Deslizantes (fig. 24): Calçados em forma de barcos, onde possa-se praticar uma espécie de patinação na água empoçada sobre a grama. Gerado a partir do constativo obtuso de deslizar, do comparamento por semelhança com barquinhos de papel.

Figura 23 - Deslizantes: estudo para sapatos de chuva



Fonte: Elaborado pela autora

Salienta-se, da mesma maneira como mensurada após os exemplos para “abridor de amanhecer”, que as figuras 22, 23 e 24, correspondem a ideias conceituais, sem quaisquer preocupações funcionais ou estéticas. Mediante a proposta desta pesquisa, os exemplos estimulados para os princípios gerados, apenas ilustram algumas possibilidades de combinações de ideias, provenientes da relação com o pensar criativo em Arquissemas, Comparamentos e Constativos. Também, considera-se importante ressaltar que pensar a problemática da chuva pelo viés destes princípios, possibilitou entender a chuva não apenas como um impasse, mas também e principalmente, em como aproveitá-la, transvendo as relações.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criatividade é, sem dúvida, a diferenciação no trabalho dos designers. Através dela consegue-se buscar novas soluções, materiais, formatos ou apenas novas utilizações para aquilo que já é conhecido. Há muitos anos que estudos e pesquisas abordam o tema da criatividade e os processos criadores, pois é um assunto de interesse de diversas áreas e ciências. Como se pode observar durante a fundamentação teórica desta pesquisa, é possível concluir-se que a criatividade é fomentada especialmente por estímulos externos de origem diversificada, ou seja, conhecimentos eruditos que o sujeito tende a acumular ao longo da vida. A capacidade de estreitar e costurar esta mistura de conhecimentos é o que tende a resultar em ideias criativas que podem ser direcionadas para diversos setores, entre eles, o processo de geração de produtos.

Os processos criativos no design são a base de todo projeto. De maneira geral, os projetos de design apresentam-se em forma de *briefing*, onde o designer recebe uma proposta a ser seguida, fazendo com que seu processo criativo seja conduzido com início, meio e fim, visando atingir certos objetivos. Este direcionamento de ideias torna o processo mais rígido, pois há limitações de tempo, de materiais, de custos, tamanhos, formas e tecnologias. Como abordado anteriormente, uma das soluções encontradas para ajudar na produção de ideias são as ferramentas de auxílio à geração de alternativas. Estas ferramentas apresentam uma maneira sistemática de estimular, organizar e avaliar ideias, funcionando como uma espécie de jogo, onde se busca obter resultados imediatos mediante ideias “vencedoras”. Entende-se que essa maneira mais instrucional de incentivar ideias, devido ao fato de estar limitada a requisitos de projeto e tempo, tende a resultar em soluções não tão criativas.

Sabe-se que trabalhar por grandes demandas em curtos espaços de tempo é uma realidade para todas as áreas. Ocorre que em trabalhos criativos, como o design, é fundamental um tempo de pesquisa e preparação para obter-se resultados inovadores, criativos e originais. Portanto, essas ferramentas são fundamentais para auxiliar o desenvolvimento de produtos ou de qualquer outro setor do design. Provavelmente, novas ferramentas criativas estão sendo pesquisadas, desenvolvidas e aplicadas atualmente ao redor do mundo. Elas são fruto do entendimento de princípios de criatividade que também são pesquisados por designers, artistas, psicólogos, pedagogos, antropólogos, filósofos e por outros profissionais de ciências distintas. Através dos princípios que acreditam ser responsáveis pelo desenvolvimentos criativo do ser humano, ou por ajudarem na ampliação

do processo criativo, novas abordagens tendem a surgir, para intensificar a demanda da criatividade.

Encontrar na poesia de Manoel de Barros incitação para ampliar seu domínio literário e alcançar os territórios do design é uma tentativa de tramar a diversidade de conhecimentos a fim de impulsionar um novo olhar para o processo criativo do designer. Considerando que se entendeu ao longo desta pesquisa que a criatividade é fonte primordial ao designer e que os estudos mostram que ela é promovida pelo repertório vasto, distinto e particular do sujeito criador, acreditou-se ser cabível transpor a poesia para o design. Cabe-se ressaltar que aqui não houve apropriação da poesia de maneira geral, mas sim da poesia de Manoel de Barros em específico, pois nela encontrou-se temas que foram considerados suficientes para desenvolver esta pesquisa.

O poeta Manoel de Barros, por intermédio de sua poesia, pode levar seus leitores a conhecer poeticamente a origem das coisas, através de seu olhar primitivo sobre o entorno. É de fato um olhar muito pessoal, intuitivo e relacionado com as experiências pessoais do poeta. E foi justamente por essas razões, que se percebeu a possibilidade de movimentar a criatividade a partir das sensações mínimas, dos instintos primitivos e das associações singulares, a fim de oferecer ao design algo além da função e forma, o que pode-se chamar de dar “vida própria” aos objetos. Quando o designer se coloca à disposição de “desinventar objetos” e de “transver” o mundo” inicia a capacidade de criar tendo contato com aquilo que pode vir a ser mas ainda não é, ou seja, as referências passam a ser originais e não apenas buscadas naquilo que já foi feito, em ideias já concebidas e elaboradas.

A partir do conhecimento de alguns conceitos que dão suporte ao pensamento criativo, como o pensamento divergente, a bissociação, o pensamento lateral, a imaginação lúdica e as ferramentas de geração de alternativas, bem como o estudo de semiologia, criatividade, formas e processos criativos, pode-se constatar a proximidade com a poesia de Manoel de Barros e assim desenvolver princípios criativos guiados pelas ideias das pré-coisas e da atividade de transver que estão sempre presentes na obra do poeta. Assim sendo, os princípios de Arquissema, Comparamento e Constativos, foram desenvolvidos a fim de auxiliar o pensamento criativo em design. Os três princípios foram intitulados a partir de nomenclatura utilizada pelo poeta para descrever a forma com ele escreve sua poesia. Esses conceitos foram adaptados para se tornar princípios criativos para o design, tendo com suporte algumas teorias, princípios e ferramentas já existentes.

Os dois exemplos realizados pela autora possuíram a finalidade de visualizar como os princípios gerados podem ser aplicados. Para isso, buscou-se gerar ideias para o desobjeto

“abridor de amanhecer” que Manoel de Barros criou em sua poesia, e para a palavra “chuva”, fruto da observação da autora, após identificar os impasses causados após um inverno chuvoso. As ideias geradas para este desobjeto tiveram como objetivo propor soluções formais para que o desobjeto pudesse se tornar objeto. As ideias geradas para a palavra chuva, possuíram finalidade de propor soluções para lidar com os dias chuvosos. Os objetos selecionados para serem ilustrados como esboço de ideias foram uma janela que abre-se como um leque, uma cortina ou janela em forma de catavento, uma coberta de cama, uma arca, um calçado para deslizar, e apanhadores de água. Neles, buscou-se esboçar traços livres, sem restrições e atribuições materiais e estruturais, porém, percebeu-se que o aprofundamento metodológico, pode tornar estes esboços objetos reais e possíveis de serem executados e utilizados.

Quando os princípios gerados foram submetidos a exemplificação, observou-se que eles impulsionam e ampliam o pensamento criativo. Como eles pretendem auxiliar as ideias iniciais de um produto, há total liberdade criativa para que ideias distintas sejam expostas e relacionadas. É importante ressaltar que o desenvolvimento destes princípios também pode ser entendido com um esboço de uma ferramenta de auxílio à criatividade, pois podem ser estimulados e seguidos como um “jogo de ideias”. Eles devem ser mais aprofundados para tornarem-se uma ferramenta, o que faz com que esse desenvolvimento seja um estudo que pode ser continuado.

Por fim, pode-se concluir que transitar pela obra de Manoel de Barros é um campo de possibilidades criativas a ser explorada. O que se enfatizou nesta pesquisa foi uma abordagem das tantas que ainda podem ser possíveis. A maneira como o poeta diz construir suas poesias, onde arranja as palavras de maneira afetuosa, pode trazer ao processo criativo do design um tratamento mais sutil, original e genuíno no que diz respeito à geração de ideias.

REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, C. S. A “desutilidade” poética de Manoel de Barros: questão de poesia ou filosofia? Rio de Janeiro: Revista.doc, ano VIII, n. 3, 2007.
- BACON, F. **Sob as superfícies das coisas**. Lisboa: Ed. Taschen, 2010.
- BARROS, M. **Arranjos para assobio**. São Paulo: Ed. Leya, 1980.
- _____. **Compêndio para uso dos pássaros**. São Paulo: Ed. Leya, 1960.
- _____. **Concerto a céu aberto para solos de ave**. São Paulo: Ed. Leya, 1991.
- _____. **Gramática expositiva do chão**. São Paulo: Ed. Leya, 1966.
- _____. **Ensaio fotográficos**. São Paulo: Ed. Leya, 2000.
- _____. **Livro sobre nada**. São Paulo: Ed. Leya, 1996.
- _____. **Memórias inventadas: as infâncias de Manoel de Barros**. São Paulo: Ed. Planeta, 2010.
- _____. **Livro de pré-coisas**. São Paulo: Ed. Leya, 1985.
- _____. **Matéria de poesia**. São Paulo: Ed. Leya, 1970.
- _____. **Menino do mato**. São Paulo: Ed. Leya, 2010.
- _____. **O guardador de águas**. São Paulo. Ed: Leya, 1989.
- _____. **O livro das ignoranças**. São Paulo: Ed. Leya, 1993.
- _____. **Poemas rupestres**. São Paulo: Ed. Leya, 2004.
- _____. **Retrato do artista quando coisa**. São Paulo: Ed. Leya, 1998.
- _____. **Tratado geral das grandezas do ínfimo**. São Paulo: Ed. Leya, 2001.
- BARROS, N.A.G. **O lugar do leitor na poesia de Manoel de Barros**. Tese de doutorado. Universidade Federal de Goiás (UFG). Faculdade de Letras. Programa de Pós- Graduação em Letras e Linguística, 2010.
- BARTHES, R. **Elementos de Semiologia**. São Paulo: Ed.Cultrix, 2000.
- _____. **O império dos signos**. São Paulo: Ed. WMF Matins Fontes, 2007.
- _____. **O óbvio e o obtuso**. Lisboa: Ed. 70 Ltda, 2009.
- BAUDRILLARD. J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004.
- BACK, N; OGLIARI, A; DIAS, A; DA SILVA, J.C. **Projeto Integrado de Produtos: planejamento, concepção e modelagem**. Barueri: Ed. Manole, 2013.

BASS, M. Disponível em: <http://www.maartenbaas.com/Main.asp?Section=Home>. Acessado em 28 de abril de 2014.

BAXTER, M. **Projeto de produto**. Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Ed. Blucher, 2ª edição, 2000.

BUAINAIN, M. Disponível em: <http://www.buainain.com>. Acessado em: 03 de junho de 2014.

BUZAN, T. **O poder da inteligência criativa: 10 maneiras de ativar seu gênio criativo**. São Paulo: Ed. Cultrix, 2005.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2012.

CASTIGLIONI, A. Disponível em: <http://www.achillecastiglioni.it/it/projects/id-12.html>. Acessado em: 28 de abril de 2014.

CEZAR, P. **Só dez por cento é mentira: a desbiografia oficial de Manoel de Barros**. Brasil: Produtora Artesanato Eletrônico, 2008.

COLLEUILLE, J.B. Disponível em: <http://www.wegotalent.com/artiste/jean-baptiste-colleuille>. Acessado em 02 de maio de 2014.

CONCEIÇÃO, M. **Manoel de Barros, Murilo Mendes e Francis Ponge: nomeação e pensatividade poética**. Jundiaí: Ed: Paco Editorial, 2011.

COSTA, C.B. **Matérias de escrita**. Porto Alegre. Dissertação de mestrado: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Educação. Programa de Pós- Graduação em Educação, 2007.

CULLER, J. **As idéias de Saussure**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1979.

DA SILVA, F.M. **História e literatura: interpretações sobre a poética de Manoel de Barros**. Rondonópolis: Coletâneas do Nosso Tempo, v. III, n. 7, pg. 51 a 66, 2008.

DESIGN OTHER 90%. Disponível em: <http://www.designother90.org/>. Acessado em 11 de maio de 2014.

EMBRICQS, R.V. Disponível em: <http://www.robertvanembricqs.com/>. Acessado em 13 de maio de 2014.

FRANZATO, C. **O processo de criação no design conceitual**. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto. São Paulo: Tessituras & Criação n.1, 2011.

FLEATHER, K; GROSE, L. **Moda e Sustentabilidade: design para mudança**. São Paulo: Ed. SENAC, 2011.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2013.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Ed. Atlas, 2002.

GOMES, B. **Dedicatória**. Porto Alegre: Bloco Filmes, 2012.

GOMES, L.V.N. **Criatividade e Design**: um livro de desenho industrial para projetos de produto. Porto Alegre: Ed. sCHDs, 2011.

HELLER, S. PETTIT, E. **Design em dialogo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2013.

HOYOS, F. Disponível em: <http://www.franciscohoyos.com/>. Acessado em 11 de maio de 2014.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.

KLEE, P. **Sobre a arte moderna e outros ensaios**. Rio de Janeiro. Ed: Jorge Zahar, 2001.

MANZINI, E. **A matéria da invenção**. Lisboa: Ed. Centro Português de Design, 1993.

MELLO, R. S. **Análise do processo decisório dos métodos de design**: a base do processo criativo. Porto Alegre: Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

MÜLLER, A. **Encontros – Manoel de Barros**. Rio de Janeiro: Ed. Azougue, 2010.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. 1.ed. São Paulo: Ed. Martin Fontes, 1998.

NIEMEYER, L. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2010.

NORMAN, D.A. **Design emocional**. Por que adoramos ou detestamos os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2008.

NÖTH, W. **A semiótica no século XX**. São Paulo: Ed. Anna Blume, 1996.

OSTROWER, **Criatividade e processos e de criação**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1987.

OSTROWER, F. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro. 2º Ed. Ed.Elsevier, 1990.

PACHECO, N.S.N; RANGEL, V.B; **A Crítica genética no estudo dos processos de criação para o desenvolvimento de produto**. Bento Gonçalves: Desenhando o futuro: 1º Congresso Nacional de Design, 2011.

PAPANEK, V. **Arquitetura e Design. Ecologia e Ética**. Lisboa: Edições 70, 2007.

PESSOA, F. **O livro do desassossego**. Lisboa: Ed. Tinta da China, 2013.

PIGNATARI, D. **Semiótica e literatura**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1987.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Novo Hamburgo: Ed. Feevale, 2013.

REINER, N.N.B. **A poética de Manoel de Barros e a relação homem – vegetal**. São Paulo. Tese de doutorado. Universidade de São Paulo. Faculdade de filosofia. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, 2006.

RELEITURAS. Disponível em: http://www.releituras.com/manoeldebarros_bio.asp. Acesso em 18 de fevereiro de 2013.

ROHENKOHL, R.A.S. **Criatividade e design**: uma análise da habilidade criativa no processo projetual. Joaçaba. Unoesc & Ciência – ACSA, v.3, 2012.

SARTRE, J.P. **A imaginação**. Porto Alegre: Ed. L&PM, 2008.

SOUZA, E.L.L.d. **Manoel de Barros**: a poética do deslimite. Rio de Janeiro: Ed. 7 Letras, 2010.

TSCHIMMEL, K.C. **O pensamento criativo em design**. Lisboa. Congresso Internacional de Design USE(R), 2003.

TSCHIMMEL, K.C. **Sapiens e Demens no pensamento criativo do design**. Aveiro: Tese de doutorado: Universidade de Aveiro. Departamento de comunicação e arte, 2010.

ULIAN, P. Disponível em: <http://www.paoloulian.it/forma.html>. Acessado em 28 de abril de 2014.