

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN  
NÍVEL DOUTORADO**

**DANIELLE DIFANTE PEDROZO**

**A METODOLOGIA DO SENSÍVEL:  
O Processo de Projeto de Audiovisualidades**

**Porto Alegre**

**2022**

DANIELLE DIFANTE PEDROZO

**A METODOLOGIA DO SENSÍVEL:  
O Processo de Projeto de Audiovisualidades**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dra. Ione Maria Ghislene Bentz

Porto Alegre

2022

P372m Pedrozo, Danielle Difante.

A metodologia do sensível : o processo de projeto de audiovisuais / por Danielle Difante Pedrozo. – 2022.

147 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, RS, 2022.

“Orientador: Dra. Ione Maria Ghislene Bentz”.

1. Design. 2. Semiótica. 3. Audiovisuais.  
4. Complexidade. 5. Metodologia. I. Título.

CDU: 7.05:003

DANIELLE DIFANTE PEDROZO

**A METODOLOGIA DO SENSÍVEL:  
O Processo de Projeto de Audiovisualidades**

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Aprovado em 22 de abril de 2022.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ione Maria Ghislene Bentz – (UNISINOS)

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Raffaella Trocchianesi – (Politécnico de Milão)

---

Prof. Dr. Carlo Franzato – (Puc Rio)

---

Prof. Dr. Sérgio Mariucci – (UNISINOS)

---

Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer – (UNISINOS)

## **AGRADECIMENTOS À CAPES**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

À minha família, Muriel e Beatriz.

## **AGRADECIMENTOS**

Obrigada à Prof.<sup>a</sup> Ione Bentz, pelo seu exemplo como professora, pela orientação dedicada, ao provocar a vontade de me aprimorar e superar os meus próprios limites. Obrigada pela sabedoria compartilhada. Obrigada pela grandeza de espírito de exigir quando necessário e, ao mesmo tempo, conseguir me acolher nos momentos difíceis.

Obrigada à Universidade Federal de Santa Maria, à Pró-reitoria de Pós-graduação e ao Departamento de Desenho Industrial pela oportunidade de dar continuidade a minha formação como docente.

Obrigada às turmas de mestrado em Design da Unisinos do ano de 2018 e 2019 pela participação e entrega nas experiências práticas. Agradeço também aos amigos queridos: Sibele Scaramussa, Cristiane Drietch, Lucas Marafiga, Vinícius Beltramim, Juliana Krupahtz, Matheus Cunegato, Gisela Berlesi, Ana Seeger, Joel Duarte e Alessandro Lopes, que generosamente, contribuíram para a realização da minha última prática para a finalização dessa tese.

Obrigada à Márcia Diehl pelo companheirismo na realização da primeira prática.

Obrigada ao Prof. Olavo José Bortolotto pela sua contribuição valiosa na revisão da tese.

Obrigada às funcionárias da Unisinos Cristiane Pacheco e Maria Alice dos Santos pelo suporte técnico constante.

Obrigada ao meus pais pelo suporte sempre que necessário.

E por fim, mas não menos importante, obrigada ao meu marido Muriel Paraboni, parceiro inseparável da vida, da arte e do design. Agradeço pelo incentivo constante, pela paciência e por trilhar esse percurso sempre ao meu lado. Teu apoio foi fundamental.

Algo, não se sabe o que, acontece de repente: nem belo, nem bom, nem verdadeiro, mas tudo isso de uma vez só. Nem sequer isso: *outra* coisa. Cognitivamente inapreensível, esta fratura na vida é, depois, susceptível de todas as interpretações: crê-se reencontrar aí a insuspeitada espera que a precedeu. Crê-se aí reconhecer a Madeleine que remete às imemoráveis nascentes do ser; ela faz nascer a esperança de uma vida verdadeira, de uma fusão total do sujeito e do objeto. Ao mesmo tempo que o sabor da eternidade, ela deixa o ressabio da imperfeição (GREIMAS, 2002, p. 70, grifo do autor).



## RESUMO

O interesse na investigação do processo criativo de narrativas voltadas a produtos audiovisuais, levou, também, à reflexão de como o design poderia ressemantizar os seus projetos, ao dar mais relevância para as subjetividades dos sujeitos e para os valores estéticos. Nesse sentido, as sensorialidades se destacam, pois é a percepção que media os encontros entre os sujeitos e os objetos. Assim, desenhou-se uma metodologia voltada à criação de produtos sensíveis (audiovisualidades). Para isso, buscou-se explorar o processo criativo no tratamento das narrativas, a fim de promover o seu potencial de tocar/afetar o público. Além disso, desenvolveu-se uma série de experiências práticas, inaugurais e subjetivas, inspiradoras pela natureza criativa dos seus processos. O método assumido é empírico indutivo de natureza experimental, visita-se a realidade por meio de uma série experiências que se caracterizam pela sua singularidade e imprevisibilidade, tornando-se um espaço aberto de reflexão e transformação. A revisão bibliográfica, juntamente com registros visuais e sonoros, também constituíram a base para o processo de produção de conhecimento. A metodologia do sensível demonstrou que o seu funcionamento é um eterno movimento de interpretar e reinterpretar, que aconteceu de maneira individual ou coletiva. É por isso que as práticas sensíveis não se interessaram pela tradução linear das narrativas, mas sim, pelo exercício criativo de inventar inúmeras possibilidades de atualizá-la e ressignificá-la por meio dos processos propostos. O ato de criação foi atrelado à matéria sensível. A metodologia do sensível também se afirmou como uma teoria, pelo seu conjunto de ideias (e ideais).

**Palavras-chave:** design; semiótica; audiovisualidades; complexidade; metodologia.

## ABSTRACT

The interest in investigating the creative process of narratives focused on audiovisual products also led to a reflection on how design could re-semanticize its projects, by giving more relevance to the subjectivities of subjects and to aesthetic values. In this sense, sensoriality stands out, as it is perception that mediates the encounters between subjects and objects. Thus, a methodology aimed at creating sensitive products (audiovisualities) was designed. For this, we sought to explore the creative process in the treatment of narratives, in order to promote their potential to touch/affect the audience. In addition, a series of practical, inaugural and subjective experiences were developed, inspiring by the creative nature of their processes. The assumed method is empirical inductive of an experimental nature, visiting reality through a series of experiences that are characterized by their uniqueness and unpredictability, becoming an open space for reflection and transformation. The bibliographic review, together with visual and sound recordings, also constituted the basis for the knowledge production process. The methodology of the sensitive showed that its functioning is an eternal movement of interpreting and reinterpreting, which happened individually or collectively. That is why sensitive practices were not interested in the linear translation of narratives, but in the creative exercise of inventing countless possibilities to update and re-signify them through the proposed processes. The act of creation was linked to sensible matter. The methodology of the sensitive also asserted itself as a theory, due to its set of ideas (and ideals).

**Key-words:** design; semiotics; audiovisualities; complexity; methodology

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Síntese das premissas projetuais .....	17
Figura 2 - Práticas de Radicalização criativa.....	20
Figura 3 - Divulgação da atividade no facebook por uma das participantes .....	27
Figura 4 - Histories do Instagram de outra participante.....	28
Figura 5 - Características projetuais.....	32
Figura 6 - Storyboard da experiência Libertação.....	33
Figura 8 - Storyboard da experiência <i>despertar</i> .....	44
Figura 9 - Storyboard da experiência Vacuidade .....	53
Figura 10 - Modelo de níveis de conhecimento.....	64
Figura 11 - Principais ideias da metodologia do sensível.....	69
Figura 12 - Diagrama dinâmico da metodologia do sensível.....	84
Figura 13 – Identificação dos princípios e processos da metodologia do sensível ...	85
Figura 14 - Técnica de enquadramento para ensinar a desenhar.....	87
Figura 15 - Produção estética tridimensional .....	88
Figura 16 - Seleção de composições para as cenarização da narrativa .....	90
Figura 17 – Narrativa cenarizada .....	91
Figura 18 - Cenarização de livro com formato de calendário .....	96
Figura 19 - Cenarização do jogo Essência.....	97
Figura 20 - Cenarização do pingente .....	99
Figura 21 - Cenarização de animação em looping .....	100
Figura 22 - Cenarização cena imersiva.....	101
Figura 23 - Cenarização divina montanha.....	102
Figura 24 - Cenarização de animação .....	103
Figura 25 - Cenarização de obra gráfica .....	104
Figura 26 - Cenarização livro interativo.....	105
Fiura 27 - Cenarização de quadrinhos animados.....	106

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	11
2 AS PRÁTICAS DE DESIGN: RADICALIZAÇÃO CRIATIVA.....	15
2.1 A LIBERTAÇÃO PELA ABSTRAÇÃO .....	21
2.1.2 Resultados criativos .....	25
2.2 O DESPERTAR DAS SENSIBILIDADES .....	38
2.2.1 Resultados criativos .....	41
2.3 O VIVENCIAR A VACUIDADE .....	48
2.3.1 Resultados criativos .....	49
3 METODOLOGIA DE PESQUISA.....	58
3.1 CONECTANDO CONHECIMENTOS .....	60
3.2 O DESIGN CRÍTICO REFLEXIVO .....	62
4 O DESIGN DO SENSÍVEL.....	66
4.1 OS FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA DO SENSÍVEL .....	66
4.2 DAS PRÁTICAS À TEORIA .....	67
4.3 OS PRODUTOS SENSÍVEIS .....	92
4.4 A CENARIZAÇÃO .....	94
4.5 AUDIOVISUALIDADES ORIENTADAS PELO DESIGN SENSÍVEL .....	94
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	107
REFERÊNCIAS .....	110
APÊNDICE A – CONCEITO DO HAICAI.....	114
APÊNDICE B – REGRAS GERAIS PARA AS ILHAS DE TRABALHO .....	115
APÊNDICE C - DISPOSITIVO TEÓRICO DE ANÁLISE DE DISCURSO .....	116
APÊNDICE D – PRANCHAS CRIATIVAS .....	121
ANEXO A – PROJETOS CENARIZADOS .....	123

## 1 INTRODUÇÃO

Nesses tempos pandêmicos o ritmo da vida cotidiana sofreu uma *fratura*<sup>1</sup>. O design que prioriza a funcionalidade dos objetos para otimizar cada vez mais as tarefas dos seus usuários, num momento em que tudo cessa, tem a oportunidade de refletir sobre a relevância dos valores estéticos. Eisenstein (2002b) conta em seu livro que durante a segunda guerra mundial precisou fugir de Moscou, que estava sendo bombardeada pelos nazistas, para poder dar continuidade à sua arte, àquela de produzir filmes. Segundo suas próprias palavras, ele viajou doze dias e doze noites de trem até a cidade de Alma-ata (Cazaquistão). Nessa localidade, longe dos horrores da guerra, teve a possibilidade de deslocar seu pensamento do caos da guerra para observar as montanhas com os picos nevados e imaginar o que viria na arte e na cultura após todos esses acontecimentos. Lembrou-se, então, que o final da primeira guerra trouxe um inesperado florescimento da cultura, principalmente um triunfo do cinema.

A experiência de levantar o olhar da escrivaninha para a janela e perceber as árvores, que dias atrás estavam secas, agora se revestem de folhas e algumas delas florescem, traz à tona o desconforto de uma cultura da eficiência e da eficácia e desnuda a carência pelo sentimento estético na vida e no trabalho. O presente é sempre o momento oportuno de mudar o futuro e o design tem sua chance de reflorescer. Esse reflorescer diz respeito à oportunidade de ressemantizar a vida, os projetos, as relações intersubjetivas que se encontram quase ou completamente exauridas. A fim de dar mais densidade à vida, Greimas (2002), incentiva a introdução de uma carga estética nas funcionalidades do cotidiano para fugir do que chama de umbral da insignificância.

Ao refletir sobre a estética é necessário também considerar as sensorialidades, pois é a percepção que media os encontros entre sujeitos e objetos. De forma mais ou menos profunda, sinestésica ou não, os sentidos são responsáveis por produzir nos sujeitos as sensações que, na maioria das vezes, passam fugazes, mas em outras, marcam, causam *fraturas* que sempre remetem a determinado evento. Outro fator que favorece a que um projeto (ou uma vida) seja preenchido de sentido é o estabelecimento do contato com a linguagem poética.

---

<sup>1</sup> Termo utilizado por Greimas (2002) para tratar do momento em que acontece uma descontinuidade no discurso e de uma ruptura na vida representada.

Greimas (2002, p. 86), acredita que “[...] a linguagem poética, se não dá acesso direto ao sagrado, é certamente uma linguagem não-profana”. Desse modo, com essas questões em mente, foi possível estabelecer conexões do saber científico com a linguagem poética para propor, por meio de uma metodologia, o design do sensível.

Essa pesquisa inicia movida pelo interesse na investigação do processo criativo de narrativas voltadas a produtos audiovisuais. Num primeiro momento, pensava-se em redesenhar a metodologia do *production design*, mas com o desenrolar do trabalho, percebeu-se que era possível contribuir com uma visão mais ampla, não limitada somente a produções cinematográficas. O design atualmente desenvolve uma infinidade de produtos, processos e serviços, e dentro das *audiovisualidades* – que é o foco central dessa pesquisa – existe uma gama de possibilidades a serem exploradas, tais como: vídeos, animações, videoartes, videoinstalações, games, cinema expandido, entre outros.

Contudo, essa gama de possibilidades audiovisuais, das quais se dispõe hoje em dia, depende de uma narrativa estimulante para ganhar corpo e vida. Entende-se aqui, como estimulante, aquela que seja capaz de despertar os sentidos e as emoções no seu público, que cause estupor ou estado de maravilha provocado pelo sentimento estético. Não se sabe, a priori, o formato que essa narrativa estimulante poderia tomar, seja ele: linear ou não-linear, aberto ou fechado, circular, entre outros. O que se intui desde o início é que a narrativa pode ser uma aliada poderosa nos processos de projeção. O ato de narrar auxilia a desenvolver o pensamento, a compartilhar valores e a construir significados que interferem diretamente na cultura. Além disso, muitas vezes, a narrativa é uma forma de expressão livre, que liberta as subjetividades, já que ao falar de outros (personagens, casos, objetos...), também se fala de si. Esse é o elo que define como uma narrativa e um projeto poderiam se tornar estimulantes, quando de alguma forma o sujeito se reconhece naquilo que foi projetado, quando ele é afetado.

Assim, essa pesquisa tem como objetivo desenhar uma metodologia voltada à criação de produtos sensíveis. Para isso, busca-se explorar o processo criativo no tratamento das narrativas, a fim de promover o seu potencial de tocar/afetar o público. Também é desenvolvida uma série de experiências práticas, inaugurais e subjetivas, inspiradoras pela natureza criativa dos seus processos e que são uma forma de produção de conhecimento. Dessa forma, o método assumido é empírico

indutivo de natureza experimental, ou seja, visita-se a realidade por meio de experiências (e não experimentos), entra-se em contato com sujeitos e os dados provenientes dessa relação terão um potencial para produzir conhecimento através de um processo de generalização. A experiência nessa perspectiva é caracterizada pela sua singularidade e imprevisibilidade, ela propondo-se a ser espaço aberto para a criatividade, reflexão e transformação.

Desde o princípio, tais práticas são pensadas para que a liberdade de experimentar (materiais, linguagens e emoções) seja intencionalmente maior do que a necessidade de análise da qualidade do conteúdo produzido. Ou seja, o seu escopo é poder realizar experiências criativas que possam multiplicar os meios expressivos possíveis, combinar e até criar linguagens para representar as narrativas trabalhadas. Embora as questões de conteúdo não sejam irrelevantes, não são o foco dessa pesquisa. Além disso, por acreditar que as percepções mais espontâneas e as impressões mais intensas estão nos primeiros rabiscos ou esboços, a atenção se concentrou mais nesses materiais *inacabados* do que em obras finalizadas.

Deste modo, partindo do pressuposto que teoria e prática estão imbricadas, o primeiro capítulo inicia com a apresentação de uma série de práticas de design chamadas de radicalização criativa. Elas são fruto de uma combinação de pura imaginação somada à inspiração advinda das leituras das teorias: da *Complexidade*, da *Design Estratégico* e da *Semiótica*. Assim, de uma forma muito experimental, livre e intuitiva se constrói um primeiro bloco de experiências, que foi dividido em três momentos na sua execução, para que cada um deles pudesse atender em profundidade às questões de pesquisa. Ainda nesse capítulo são discutidos os principais resultados criativos obtidos em cada experiência.

Na sequência, o capítulo três traz a metodologia de pesquisa e explicita como se deu a organização do conhecimento para viabilizar a proposta da metodologia do sensível. No capítulo quatro é apresentado o design do sensível, com os seus fundamentos, seu arcabouço teórico-metodológico e uma última prática que fecha temporariamente o ciclo proposto. Por fim, a pesquisa encerra-se com os principais achados referenciados nas considerações finais.

Deixar-se inspirar livremente pela teoria, esboçar conceitos e criar conexões com o fazer poético exigem do pesquisador um esforço de distanciamento da autocensura, das regras pré-estabelecidas e constantes idas e vindas da razão à

realidade *semi-imaginária*<sup>2</sup> constituinte do homem. Tal esforço, justifica-se como energia vital para o design que busca a renovação cultural com a criação de novos significados, que privilegia a ‘forma e a substância’ ao invés de somente ‘forma e a função’. Deste modo, é com esse tipo de design que essa tese está comprometida e é por isso que a sua estrutura não é a usual, pois às práticas ganham destaque logo no primeiro capítulo. Além disso, elas conduzem, por meio dos seus achados, todo o percurso de construção da metodologia do sensível. Tal escolha também reforça a ideia adotada nesta tese de que a teoria e prática no design estão imbricadas, ou seja, não podem ser pensadas de forma dissociada.

---

<sup>2</sup> Termo utilizado por Edgar Morin para definir a realidade do homem (MORIN, 1970).



## 2 AS PRÁTICAS DE DESIGN: RADICALIZAÇÃO CRIATIVA

Chama-se de Radicalização criativa o primeiro ciclo de práticas desenhado com exercícios projetuais experimentais que almejam a renovação das técnicas no tratamento das narrativas, especialmente aquelas voltadas ao audiovisual. Nesse processo proposto e dividido em três encontros presenciais, a produção do conhecimento, conforme incentiva Morin (2011), é crítica e autocrítica, concebida por metapontos de vista que podem se auto-reformarem ou até mesmo se auto-revolucionarem. O processo de Radicalização criativa como um todo, já nasce com um desejo de abertura, de evitar etapas consolidadas e de replicar modelos prontos. Nessa proposição experimental é possível ter momentos mais ou menos regulamentados.

Inicialmente, para planejar as práticas da Radicalização criativa é necessário definir os valores ou as premissas que nortearão todo o percurso projetual. Tais *premissas* se mostram indispensáveis para guiar e inspirar as proposições das dinâmicas de projeto utilizadas ao longo de todas as experiências. Ressalta-se que elas agem como pontos de propulsão e não de ancoragem, pois inspiram, mas não prendem/amarram o processo. Com isso, segue a apresentação das seis *premissas* elementares.

A primeira delas, parece tão óbvia quanto fundamental, é a imaginação. Seja no design, nas artes ou em qualquer outra área que se ocupe de processo criativo a imaginação é parte constitutiva. Entretanto, sabe-se que nem sempre é fácil vencer alguns dos bloqueios mais simples como, por exemplo, a barreira da folha/tela em branco. Foi pensando nisso e em tantas outras dificuldades que aparecem durante o processo de um projetista que convive com o stress, a ansiedade e o excesso de racionalidade exigidos pela vida prática, que se busca proporcionar um lugar no qual a imaginação pudesse ser estimulada e tivesse o seu próprio tempo para aflorar. Sabe-se que a imaginação é alimentada pelo imaginário<sup>1</sup> humano e é esse imaginário que inspira, que cria imagens mentais, que gera os sonhos mais fantásticos. O que acontece é que, na maioria das vezes, nem sempre é fácil acessar esse mundo, mesmo ele estando sempre disponível.

---

<sup>1</sup> De acordo com Morin (1970), o imaginário é como o fermento do trabalho do eu sobre si mesmo e sobre a natureza, através do qual se constrói e desenvolve a realidade do homem. Nesse sentido, ele é parte integrante vital e sutil do homem.

A segunda premissa diretamente relacionada com a imaginação é a subjetividade, que responde à reintegração do sujeito no processo criativo e valoriza a expressão de suas subjetividades. Ela está relacionada à auto-observação, ao direcionamento do olhar para dentro e não somente para fora. Está na busca pelo fio condutor interior que conecta o ser humano com o mundo e no poder de se expressar por meio dele, que também é uma forma de produzir conhecimento. Assim, essa *premissa* valoriza sentimentos, emoções, recordações, fragmentos de ideias e indica como caminho externalizá-los por meio de traços, cores e formas.

Um dos diferenciais das práticas de Radicalização criativa é a opção pelo sensível e é por isso que a sensibilidade não pode deixar de ser a terceira premissa. Essa sensibilidade refere-se tanto às percepções (os sentidos: audição, visão, tato, paladar e olfato) quanto às emoções. Acredita-se que estimular o sensível é também uma forma de estimulação estética e a estética, como consta em sua própria etimologia, do grego *aisthesis*, significa sensação, sentimento. Então, seja por formas cores, sons, objetos, poemas, filmes ou fenômenos naturais, buscar uma abertura sensível é também encontrar uma abertura estética. A importância dessa abertura está no seu potencial criativo e, aqui, isso acontece por meio da exploração das sensibilidades pelo plano de expressão, ao dar corpo à matéria sensível pela forma.

A colaboração é a quarta *premissa* inspirada pelos processos colaborativos do design estratégico e não só. Aqui ela é encarada como uma forma de convivência de ideias (das próprias e dos outros). Isso implica uma atitude, também presente na definição de artista plural de Balzola e Rosa (2011) que é dar espaço ao outro dentro de si e não somente o *fazer juntos*, que é a definição mais corriqueira de colaboração. A colaboração também está ligada a um tipo de relação criativa estabelecida entre designers e não designers, na qual todas as experiências (profissionais e pessoais) são compartilhadas dentro de uma rede que se expande e se complementa. O designer está em relação e assume uma atitude de envolvimento e de diálogo com os demais sujeitos colaboradores, colocando-se em uma posição horizontal no grupo.

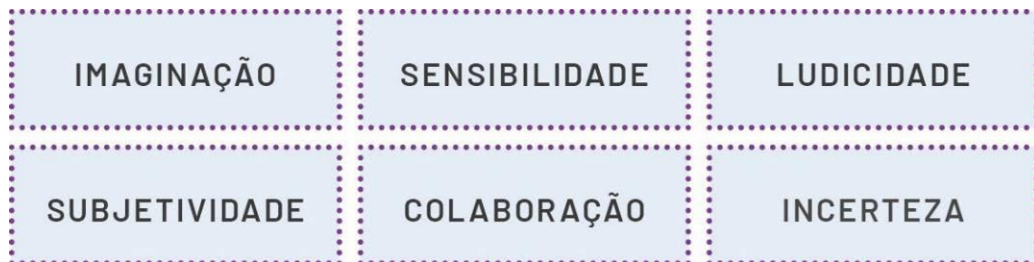
A quinta premissa é a ludicidade diretamente relacionada com o lúdico, com a ideia de divertimento e de brincadeiras. A ludicidade busca despertar as conexões adormecidas da infância na qual o imaginário encontrava espaço livre para se expressar. Ela faz retornar à ingenuidade, à leveza e à competição dos jogos

infantis. Além disso, ela consegue estabelecer de forma sutil as regras que promovem o jogo, que tendem a ser aceitas mais facilmente por fazer parte da brincadeira. A ludicidade convida ao estado lúdico, que pode ou não ser aceito (vivido) pelos participantes, bem como viabiliza um leque de possibilidades criativas de dinâmicas e jogos.

A última premissa é a incerteza e está relacionada ao agir projetual. Ela é uma premissa de abertura para a aceitação do erro, não há correções, pois o erro é parte do processo. A incerteza também é um agir da mente e da percepção que supera os limites da teoria em favor da criatividade, ou seja, traz o irracionalizável para dentro do processo. A premissa da incerteza permite que haja uma produção mais livre, sem objetivos específicos a priori. Ela está inter-relacionada com o poder criador por estabelecer um ambiente favorável para as inspirações. Ela abre a porta para dinâmicas que favoreçam a inspiração e a concentração.

As seis premissas apresentadas (imaginação, subjetividade, sensibilidade, colaboração, ludicidade e incerteza) trazem consigo as ideias e os valores do que será importante estimular durante as práticas de Radicalização criativa. Como forma de síntese elas estão retomadas na Figura 1:

Figura 1 - Síntese das premissas projetuais



Fonte: Elaborada pela autora.

Para desenvolver as premissas nos exercícios projetuais, pensa-se em três experiências práticas inter-relacionadas e progressivas, na qual cada uma tenha um intuito diferente, mas que juntas façam parte de um mesmo bloco de práticas, a Radicalização criativa. A primeira dessas experiências se propõe a promover a abertura sensível por meio da concentração e da expressão visual abstrata. A segunda, de estimular o encontro e o reconhecimento do próprio estilo com exercícios de interpretação e reinterpretação. A terceira, busca manter a abertura sensível para a configuração das ideias e atualização da narrativa.

Antes de iniciar as experiências é preciso definir o tipo de narrativa a ser trabalhada durante os encontros. Como o interesse é trabalhar com as sensibilidades, intui-se que a narrativa deva ser algo de natureza poética, como um haikai<sup>2</sup>, por exemplo. Para Barthes (2007) o haikai tem uma dupla condição, ou seja, pode ser compreensível e não querer dizer nada ao mesmo tempo. O autor ainda o define de uma forma certa: “[...] o haikai não é um pensamento rico reduzido a uma forma breve, mas um acontecimento breve que acha, de golpe, sua forma justa” (BARTHES, 2007, p. 99). E com toda a sua sensibilidade explora outras concepções, não menos pontuais, como: “[...] de ‘emoção concentrada’, de ‘anotação sincera de um instante privilegiado’, e sobretudo de ‘silêncio’ (que, para nós, é signo de uma plenitude de linguagem)” (BARTHES, 2007, p. 93).

Já Eisenstein (2002a) tem uma concepção mais cinematográfica sobre o haikai, ele o enxerga como uma fusão de imagens que provoca os sentidos, que podem indicar frases de montagem ou lista de planos. Outra característica que o autor ressalta é que “um poema japonês deve ser visto (isto é, representado visualmente) antes de ouvido” (EISENSTEIN, 2002a, p.32). Devido a esse caráter particular de uma conjunção de características de várias naturezas, como a síntese, a emoção, a potência visual, o arrombamento dos sentidos, entre outros, aliada a uma preferência pessoal (pelo contato prévio com os haicais de Bashô), o ponto de partida dessas práticas é o haikai.

No contexto das *audiovisualidades*, o haikai funciona nos exercícios como um roteiro cinematográfico (sem se anunciar como tal). A opção por não utilizar um roteiro tradicional como ponto de partida, também é inspirada em uma máxima de Eisenstein (2002b, p. 52) que proferia: “não deve haver limites arbitrários à variedade dos meios expressivos que podem ser usados pelo cineasta”. Dessa forma, pensando em obter resultados diferentes, altera-se desde o início todo o processo. Nesse mesmo contexto, Eisenstein (2002b) mencionou ainda um exemplo de um roteiro de filmagem extraordinário, que eram as notas escritas por Leonardo da Vinci para a representação do *Dilúvio* em uma futura pintura. Um exemplo nada

---

<sup>2</sup> O haikai deriva do clássico tanka, poema japonês de 31 sílabas. Esta divisão gerou o costume de os poetas reunirem-se para elaborar coletivamente os poemas: um criava a primeira parte e outro a segunda. Assim, ludicamente, se engendravam longas séries de versos que foram denominados renka. Estes poemas curtos e satíricos, repletos de jogos de palavras, ficaram famosos em todo o Japão sob o nome de renka haikai, ou simplesmente haikai (BASHÔ, 2008, p. 8).

convencional, mas que para os seus olhos, que em cada canto enquadrava planos de filmagem, fez todo o sentido.

Dessa forma, são selecionados cinco haicais como opções de saída para as experiências práticas:

relvas de verão  
 rastros de sonhos  
 dos antigos guerreiros  
 (BASHÔ, 2008, p. 48).

escreve  
 a tinta se esvai  
 o mar se expande  
 (BASHÔ, 2008, p. 72).

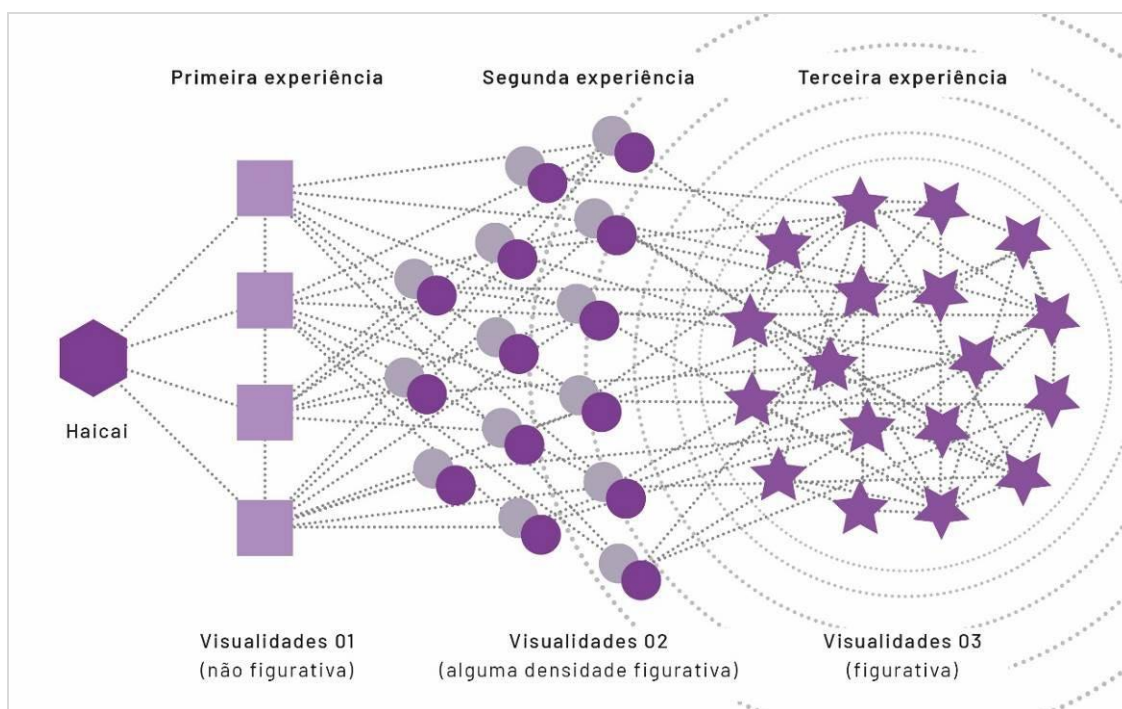
vento de outono  
 a silenciosa colina  
 muda responde  
 (BASHÔ, 2008, p. 89).

cume  
 de cúmulos  
 se acumulam  
 (BASHÔ, 2008, p. 91).

Poemas sem palavras  
 Portal sem portas  
 Harpa sem cordas  
 (BASHÔ, 2008, p. 92).

Os cinco haicais aparecem somente na primeira experiência, pois é previsto um sorteio para que somente um deles seja desenvolvido até o final dos três encontros. Então, esse haikai sorteado, irá se rerepresentando visualmente de diferentes formas, de acordo com a intenção de cada encontro e de maneira progressiva. A Figura 2 representa o ponto de partida (haikai), seguido do que se espera que sejam os seus desdobramentos criativos nos três encontros.

Figura 2 - Práticas de Radicalização criativa



Fonte: Elaborada pela autora.

Nota-se na Figura 2 que há uma perspectiva de multiplicação de possibilidades criativas no decorrer das experiências e que a narrativa vai se transformando. Com isso, na primeira experiência, acontece uma prática completamente livre, com uma proposta de produção de visualidades abstratas (não figurativas) a partir da narrativa dada. Já, na segunda, as visualidades produzidas na primeira, retornam numa instância metaprojetual e são usadas para provocar movimentos de interpretação e reinterpretação, mas agora representadas com alguma densidade figurativa. Por fim, na última experiência, é a proposta da expressão de uma visualidade icônica, ou seja, densamente figurativa com efeitos de realidade.

Na sequência são detalhados: o projeto de cada experiência, a sua execução e os resultados criativos obtidos. Ressalta-se que as práticas de Radicalização criativa tiveram início com o projeto e a execução da primeira experiência. Somente depois de observar o seu andamento e os seus resultados é que foi projetada a segunda experiência. Da mesma forma acontece com a terceira experiência. Elas

são pensadas a partir dos resultados das anteriores e com as modificações que se fazem necessárias.

## 2.1 A LIBERTAÇÃO PELA ABSTRAÇÃO

O escopo da primeira experiência é de radicalização, ou seja, tirar os participantes da sua zona de conforto e desafiar a sua racionalidade até a exaustão. Com esse movimento, é esperado que, aos poucos, a busca pelo sentido cesse, criando espaço para a expressão do imaginário. A criatividade, quando é racionalizada, já se apresenta ceifada, no entanto, esse exercício busca a sua essência subjetiva, sem limitações iniciais. Para isso, o encontro prevê dois momentos em ambientes diferentes. No primeiro momento, o encontro começa com a dinâmica chamada: concentração.

A concentração nasce inspirada diretamente em técnicas de meditação e tem como principal objetivo acalmar a mente. Ela responde às premissas da imaginação, da subjetividade, da sensibilidade e da incerteza. A Concentração aparece na forma de um relaxamento inicial, em uma espécie de meditação que, durante o tempo estabelecido (cerca de 10 minutos), os participantes devem permanecer em uma posição que acharem confortável (sentados, deitados...) à mercê dos seus pensamentos. No decorrer desse tempo eles tem a oportunidade de relaxar e se conectar consigo mesmo. Essa dinâmica será aplicada em um espaço físico projetado para ter o menor número de distrações possíveis: com pouca luminosidade e muito espaço (serão retirados todos os móveis, como cadeiras e classes). A ideia é gerar um grande vazio no ambiente para que cada participante possa chegar e se acomodar de forma livre (sem lugares pré-estabelecidos).

Além do relaxamento, essa dinâmica também tem o intuito de despertar os sentidos. Ela coloca, intencionalmente, a visão em segundo plano ao solicitar que os participantes fechem os olhos por alguns instantes. A visão pode ser apontada como uma das principais causas para a desatenção, pois ela é facilmente atraída pela luz e pelos movimentos. Assim, com os olhos fechados se torna mais fácil para que os sujeitos tomem consciência dos seus outros sentidos (audição, tato, olfato, paladar). Para estimular a audição, por exemplo, será usada uma trilha sonora (música *Dream*

do artista e compositor John Cage<sup>3</sup>). Também será utilizado um aromatizador de ambientes para alterar o cheiro da sala de aula.

Não são previstas explicações durante o encontro, apenas pequenos conselhos iniciais, já que uma atividade deverá conduzir à outra. A dinâmica da concentração também tem como objetivo promover uma conexão direta com as sensibilidades por meio do *plano da expressão*. A razão, que está sempre em busca do sentido, acaba por priorizar o *plano do conteúdo*, mas esse nunca se dissocia do *plano da expressão*. Assim, logo após o relaxamento, ainda com o ambiente escurecido, será projetada uma videoarte abstrata, rica em sons, imagens e movimentos. A videoarte selecionada é o *The factory*, uma produção artística completamente abstrata e provocativa cedida pelo artista Muriel Paraboni. Não há sentido nessa produção, ao mesmo tempo que provoca todos os sentidos em uma imensidão de sensações.

Para finalizar o primeiro momento, será utilizada a dinâmica lúdica. A dinâmica lúdica responde à premissa da ludicidade e da imaginação e tem como objetivo despertar as conexões com a infância e libertar o imaginário para se expressar. Essa dinâmica busca trazer leveza e fluidez para o processo de projeto, por meio de jogos e brincadeiras. Seu objetivo também será suavizar momentos de conflito ou tensão como, por exemplo, quando for preciso dividir equipes de trabalho. O uso de uma ferramenta de jogo pode ser uma forma de não ceder a preferências pessoais e relações pré-estabelecidas, já que nem sempre elas são propícias à criatividade.

Com isso, a formação de equipes de trabalho será feita por meio da ferramenta de sorteio, o que possibilitará unir os participantes aleatoriamente. Para o sorteio, foram definidas quatro palavras: expressão, concentração, construção e sensibilização, que indicarão tanto a equipe, quanto o lugar e o tipo de trabalho a ser feito. Assim, em uma pequena caixa serão colocadas todas as palavras repetidas pelo número de participantes e cada um sorteará a sua palavra. Esse sorteio, poderia ser substituído por qualquer outro jogo, um jogo de cartas ou de adivinhações. Acredita-se que instituir uma dinâmica de jogo no processo de projeto

---

<sup>3</sup> John Cage: foi um compositor, teórico musical, escritor e artista dos Estados Unidos. Ele foi o músico que concebeu o silêncio como parte fundamental e geradora da criação musical (JOHN..., 2021).



ajuda a encadear as ações, a suavizar as relações entre os sujeitos e a estimular a competição saudável pelo seu tom de brincadeira.

Na sequência, também será sorteada a narrativa (haikai) a ser trabalhada como ponto de partida para cada grupo e que servirá de temática para as criações visuais abstratas. Essa narrativa corresponderá simbolicamente a um roteiro cinematográfico. Os haicais são poemas sintéticos com forte carga simbólica extraídos do Zen. Bashô (2008, p. 8) explica que “[...] o pensamento Zen é errante, livre dos encadeamentos, da dualidade e dos enclausurados compartimentos da lógica”. Esse tipo de entendimento consegue contemplar a natureza das proposições dessa prática projetual proposta, pois está em consonância com as suas premissas e dinâmicas. Desse modo, como já mencionado anteriormente, serão trabalhados cinco haicais, sendo que quatro deles serão desenvolvidos em cada ilha e o quinto, será representado pela composição de todos os outros quatro. Esse quinto haikai, será o que prosseguirá para os próximos encontros.

Para o segundo momento, com as equipes de trabalho formadas e os haicais sorteados, os participantes poderão iniciar as produções visuais nas ilhas criativas. Em uma sala vizinha, existirão ilhas, cada uma com o seu nome (*Construção, Expressão, Sensibilização e Concentração*) e materiais de desenho e pintura à disposição. Essas ilhas visarão estimular a expressão, através de atividades manuais. Tudo nesse momento será analógico. A dinâmica projetual utilizada será a de expressão visual, que foi pensada para estimular, como o próprio nome já diz, a expressão visual dos sujeitos por meio do jogo de composições a partir de materiais de desenho e pintura. A intenção será deixar que os participantes se inspirem pelos materiais nas suas criações. Para isso, os materiais serão selecionados, preparados e visualmente dispostos nas ilhas de trabalho. Cada ilha, desenvolverá um tipo de expressão, como, por exemplo, pintura, desenho, modelagem tridimensional e dobradura. Nas ilhas criadas não terão cadeiras, serão formadas somente por mesas, para estimular o movimento entre os participantes e o estabelecimento de relações. Elas ainda serão identificadas por uma placa, de modo que os participantes possam localizar facilmente o seu lugar de trabalho.

Na ilha chamada *sensibilização*, por exemplo, serão oferecidos materiais de pintura. Nessa ilha, os participantes deverão criar as suas próprias cores, para isso, será disponibilizada somente tinta branca e corantes nas cores primárias (amarelo,

azul e vermelho). Para auxiliar de forma indireta, será deixado um círculo das cores<sup>4</sup> impresso como inspiração para as misturas possíveis. A superfície de pintura também não será delimitada, será disponibilizado um rolo de papel pardo, no qual os participantes determinarão autonomamente o tamanho e formato do que será pintado. Também serão oferecidos pincéis de vários tamanhos, rolinhos de pintura e esponjas como forma de não limitar o padrão dos traços.

Na segunda ilha, chamada *expressão*, serão disponibilizados lápis de cor, canetinhas e giz de cera. Como superfície de desenho serão oferecidas folhas brancas de grande dimensão (A2) e rolo de papel pardo. Os materiais também serão dispostos de uma determinada forma nas mesas. A terceira ilha, a da *construção*, também oferecerá materiais variados, dessa vez serão tridimensionais, como barbante, massa de modelar, papel de alta gramatura, todos materiais que possam ser moldados. E a quarta e última ilha, chamada *concentração*, irá dispor de papéis coloridos de várias gramaturas, tesoura, cola e estilete. Nessa ilha a atividade incentivada será de recorte e dobradura. A dinâmica de *expressão visual* se caracterizará pelo forte resgate da manualidade e possibilidade criativa de composições.

Não será informado o tempo para concluir o trabalho, embora o prazo exista, faz parte da dinâmica não divulgar, para não provocar agitações, ansiedades, deixando que a expressividade tome o seu tempo para emergir. O fechamento dessa experiência não está definido, apenas espera-se obter as produções visuais de cada ilha, como uma manifestação embrionária e abstrata da narrativa (haicai) fornecida. Para não direcionar ou contaminar a natureza das produções, inicialmente, não será feita nenhuma alusão às *audiovisualidades*. Espera-se que a liberdade fornecida e as dinâmicas criadas, favoreçam as expressões das subjetividades dos sujeitos e o trabalho colaborativo. Como visto anteriormente as premissas estão presentes na base das dinâmicas e norteiam toda essa experiência.

Além do planejamento da prática projetual, também serão utilizados para a pesquisa doutoral como técnica de coleta de dados: a fotografia, o vídeo e a observação participante. Será feito um diário com os principais acontecimentos e percepções da pesquisadora.

---

<sup>4</sup> O círculo de cores apresenta as sete cores básicas do espectro e suas variantes. São ao todo doze cores (três primárias, três secundárias e seis terciárias).

### 2.1.2 Resultados criativos

A primeira experiência foi realizada no dia 14 de setembro de 2018 no período da tarde, das 14h às 17h no Campus da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) - Porto Alegre. Participaram da experiência vinte e quatro alunos do mestrado em Design. Ainda no período da manhã foi permitido o acesso para a pré-produção das duas salas de aula que serviriam de cenário para a primeira experiência. Durante esse turno, todo o ambiente foi preparado conforme o planejamento técnico estabelecido. Na primeira sala, na qual seria aplicada a dinâmica da concentração, foram retirados todos os móveis, fechadas as cortinas para escurecer o ambiente e ligado o projetor de vídeo para as exposições previstas. Na segunda sala, foram removidas todas as cadeiras e organizadas as ilhas de trabalho com a união de três ou quatro mesas. Cada ilha recebeu suas placas de identificação e os materiais de desenho e pintura posicionados de acordo com a composição planejada para a dinâmica da expressão visual. As câmeras fotográficas para o registro e coleta de dados foram posicionadas e autorizações de imagens foram disponibilizadas na entrada de cada sala para a ciência e anuência dos participantes. Com o ambiente preparado, aguardou-se pela chegada da turma.

Os alunos foram chegando e deixando os seus pertences num espaço reservado para isso no fundo da sala. Inicialmente todos ficaram em pé, olhavam tudo com muita estranheza e perguntavam se teria uma prova. Com a chegada de quase todos os participantes a porta foi fechada e projetado na parede um cronômetro de 10 minutos. Foi esclarecido que não teria prova e que eles participariam de um exercício de projeto, sem mais nenhuma orientação. Como todos ainda estavam em pé, a pesquisadora sentou-se no chão e pediu para que eles fizessem o mesmo. Cada um foi se sentando, alguns se encostaram na parede, mas não pareciam muito animados. A pesquisadora então convidou a todos para olhar o tempo, com poucas palavras disse que cada um escolhesse a maneira na qual se sentisse confortável (sentados, deitados...), com os olhos fechados poderiam passar por aqueles dez minutos. A música ao fundo era *Dream* e *Landcape* de John Cage e o som acabou saindo um pouco mais alto do que o esperado, o que pareceu criar um certo desconforto.

Passados os dez minutos, iniciou-se, como o programado, a projeção da videoarte abstrata (*The Factory*) do artista Muriel Paraboni. Passaram-se mais dez

minutos de projeção até que tudo acabou. A música permaneceu ao fundo e todos olhavam para a pesquisadora, mas agora com feições diferentes do início. Notou-se que estavam se entregando ao momento. Com uma pequena caixinha em mãos, a pesquisadora, em silêncio, sacudiu e passou para cada participantes que sorteou uma palavra. Eram as quatro palavras: construção, concentração, sensibilização e expressão. Eles riram e foram pegando. No final do sorteio, a pesquisadora chamou um daqueles que conhecia pelo nome para ler a sua palavra. Depois perguntou se alguém tinha uma palavra diferente, repetindo a ação até que aparecessem as quatro palavras. Nesse momento, foi explicado que cada palavra representava uma ilha de trabalho e que eles poderiam se dividir e se encaminhar para a sala ao lado.

Depois de encontrarem a sua ilha, a pesquisadora passou com uma segunda caixinha e cada grupo sorteou agora mais um papel. Cada papel sorteado continha um haicai, eram quatro grupos e cinco haicais. Foi intencional que sobrasse um dentro da caixinha, pois ele seria representado pela união de todos os outros. O haicai que sobrou foi escrito de forma bem visível em uma das paredes centrais da sala. Em cada ilha de trabalho, constavam duas pequenas folhas com lembretes, a primeira delas trazia um pequeno conceito do que eram os haicais (em Apêndice A) e a segunda com algumas regras para os trabalhos (em Apêndice B).

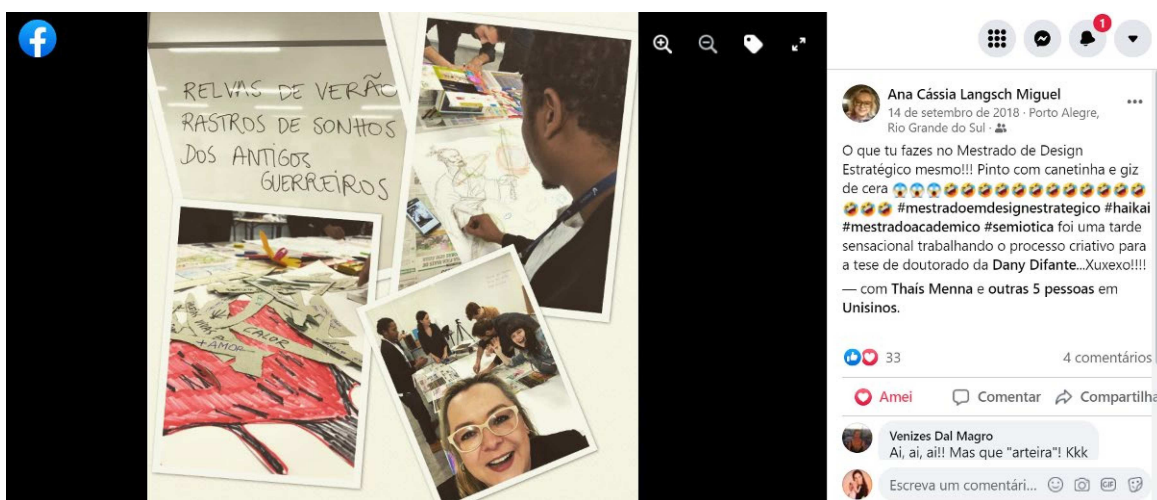
Todos os grupos cumpriram a primeira indicação que era escrever o haicai sorteado pelo grupo em um lugar visível para que os outros grupos também pudessem conhecê-lo e, de maneira autônoma, começaram a trabalhar sem maiores questionamentos. Depois de certo tempo, alguns perguntaram até que horas deveriam trabalhar, e foi respondido que seria até às 16:30h. A intenção era que eles não tivessem pressa de terminar. Entretanto, a informação correta é que seria feito um intervalo às 15:45h.

O trabalho fluiu, eles foram experimentando os materiais, conversando, interagindo entre o grupo e, o mais interessante, entre os grupos. Começaram a compartilhar os materiais entre os grupos (o que não era previsto). O clima foi muito amigável, sons de risadas, conversas, mas também muita concentração. Pouco a pouco, os trabalhos foram tomando forma e com a informação de que eles deveriam ser apresentados, deu-se início a um processo de montagem no espaço. A ilha da *sensibilização* sentiu-se à vontade para pendurar a sua composição com um grande painel vertical. A ilha da *concentração* acabou fazendo vários objetos tridimensionais e suspendendo-os na forma de móbile. A ilha da *expressão* também fugiu do plano

horizontal; iniciou a sua composição no chão e foi compondo rastros que subiram pela parede, finalizando com um objeto tridimensional. A ilha da *construção* também usou todas as possibilidades entre o plano horizontal e vertical, fazendo uso de objetos tridimensionais e de linhas suspensas feitas com barbante.

Durante o intervalo, alguns saíram da sala e debatiam nos corredores sobre o que estava acontecendo. Entretanto, muitos permaneceram na sala. No retorno, foi pedido para que cada grupo apresentasse o seu processo e não o que significava a sua composição. Nos relatos, se externalizaram o sentimento de liberdade que sentiram para se expressar, também conseguiram relacionar a sua produção com a disciplina de *Processos de significação*. Todos observaram atentamente as criações dos outros grupos e participavam das apresentações trazendo suas questões e ponderações sobre elas. No final da atividade, todos estavam bastante felizes e orgulhosos das suas criações, muitos deles fizeram fotos com os trabalhos e com os colegas do grupo e, naquele dia, as redes sociais estavam cheias de manifestações sobre a experiência projetual vivida, conforme mostram as Figuras 3 e 4 respectivamente.

Figura 3 - Divulgação da atividade no facebook por uma das participantes



Fonte: Miguel (2021)

Figura 4 - Histories do Instagram de outra participante



Fonte: Chiapinotto (2021).

Pode-se afirmar que o programa planejado foi seguido, mas pela sua possibilidade de abertura, sofreu algumas alterações estratégicas no decorrer do processo. A primeira delas foi a decisão de não fotografar o primeiro momento de relaxamento. Diante da situação inusitada proposta pela dinâmica da concentração, percebeu-se que, para estabelecer uma confiança mútua entre os sujeitos, era importante que eles não se sentissem vigiados e pudessem se sentir livres. Então, optou-se por vivenciar o momento com o grupo e não realizar nenhum registro visual. Só existem registros da sala preparada para o relaxamento.

As fotografias foram realizadas somente no segundo momento, durante o trabalho nas ilhas criativas. Com as produções visuais quase prontas, surgiu, então, a segunda decisão estratégica: propor aos participantes que apresentassem o seu processo de criação da obra coletiva. A apresentação não estava prevista e, com a proposta, o grupo iniciou um interessante trabalho de montagem no ambiente. Esse

momento foi muito enriquecedor e coroou o final da atividade. Os participantes puderam expor os seus sentimentos e sensações sobre o que tinham vivido e produzido, além disso, puderam comentar as outras produções. No final de tudo, foram produzidas quatro visualidades abstratas para cada haikai. A composição dessas quatro no ambiente, também representava o quinto haikai não sorteado, mas que esteve presente o tempo todo.

A primeira análise dos resultados criativos diz respeito ao levantamento das características processuais percebidas pelos sujeitos que podem se relacionar, ou não, com as premissas projetuais estabelecidas teoricamente. Para isso, foram analisadas as vinte e uma respostas obtidas em um questionário aplicado, no qual os sujeitos participantes narraram, de forma livre, as suas memórias da primeira experiência. Para a sua análise, foi criado um dispositivo teórico de análise de discurso para fazer a interpretação dos dados brutos (uma amostra das análises feita com o dispositivo está presente no apêndice C).

Foram criadas categorias para alocar as percepções dos participantes de acordo com as respostas recebidas. Então, em conformidade com os dados obtidos, o processo projetual da primeira experiência foi caracterizado como: *progressivo, imersivo, interativo; sensível, colaborativo, relaxante, aberto e poético*.

De acordo com os participantes o processo foi caracterizado como *progressivo* por incentivar um “*agir instintivo*”, a possibilidade de “*sentir e fazer*”, a noção de um “*processo encadeado*” e com um “*caminho de crescimento*”. Essas foram as expressões mais marcantes revelando que as dinâmicas criadas (*concentração, ludismo e expressão visual*) conseguiram induzir a uma sequência de ações projetuais sutis e encadeadas. Um dos objetivos de pesquisa dessa primeira prática era eliminar as longas explicações introdutórias presentes nos workshops que, além de tomarem um tempo precioso de trabalho, também podem limitar a criatividade dos participantes com a apresentação antecipada dos resultados esperados.

A característica de um processo *imersivo* foi uma agradável surpresa que surgiu com a análises dos resultados. Os participantes revelaram que sentiram uma “*perda de cognição do tempo*”, que o silêncio foi um “*desencadeador dos pensamentos*” e que os fez se “*conectar com as emoções*”. Na percepção do todo, eles caracterizam as atividades e a tarde como “*divertida*” e “*leve*”. A imersão é uma das principais características presentes nos games, juntamente com a interação. A

interação também apareceu como característica processual, já que foi constatada na relação entre os participantes e também com os próprios materiais. Tal afirmação pode ser observada nas seguintes passagens selecionadas: *“interação intensa com os colegas”, “prática lúdica”, “animação ao interagir com os materiais” e “conexão pessoal e criativa dos integrantes na manipulação dos materiais”*. Apesar da prática projetual proposta não nascer para ser um jogo, ela se aproximou muito da sua definição geral como atividade lúdica, essencialmente livre (voluntária), separada (no tempo e no espaço) governada por regras fictícias. Acredita-se que com a combinação da dinâmica da concentração, do ludismo e da expressão visual, criou-se um ambiente favorável para a brincadeira, o que pode ter ocasionado nos participantes essa impressão de jogo pela imersão e interação.

O processo foi caracterizado também como colaborativo, uma colaboração que foi desejada em suas premissas e que se mostrou além dos limites do *fazer juntos*. Os participantes manifestaram em suas respostas um sentimento de bem-estar na companhia um do outro: *“o grupo se entrosou bem”, “bacana estar com os colegas”, “sintonia boa” e “sintonia similar entre as pessoas”*. Manifestaram também outro fator relevante num trabalho de grupo que é o *“companheirismo”* associado ao orgulho da criação coletiva: *“criar colaborativamente”, “satisfação no resultado do grupo”, “visualidade coletiva”, “cada um com seu universo, juntos um universo só” “reflexão, construção e interpretação coletiva”, “traços formaram imagem, imagem do todo, imagem de equipe”*. Nesse processo, surgiu também um sentimento muito especial de pertencimento do grupo: *“conexão pessoal e criativa dos integrantes na manipulação dos materiais” e “fazer parte de algo maior”*. E por fim, a noção de *“compartilhamento”* e de *“descoberta do íntimo dos colegas”*, o que vai ao encontro do ideal da premissa de colaboração proposta inicialmente que busca dar espaço ao outro dentro de si.

O processo também foi qualificado como *relaxante*, provavelmente pelos efeitos da dinâmica da concentração que trouxe o silêncio para dentro do processo, como se pode observar nas seguintes passagens: *“silêncio fundamental”, “sentir o silêncio”, “silêncio desencadeador de pensamentos” e “silêncio sensível”*. A característica do relaxamento também foi associada ao sentimento de calma e como um desencadeador da criatividade: *“sentimento de calma”, “terapia relaxante e criativa”, “criatividade ligada ao relaxamento”, “relaxamento auxiliou no processo de criação”, “tempo para respirar” e “conectar com as emoções”*. O relaxamento



também foi recebido com um pouco de estranheza, já que não é comum aparecer em processos de design, *“relaxamento fora do comum”, “relaxamento como desconexão externa” e “relaxamento inusitado”*.

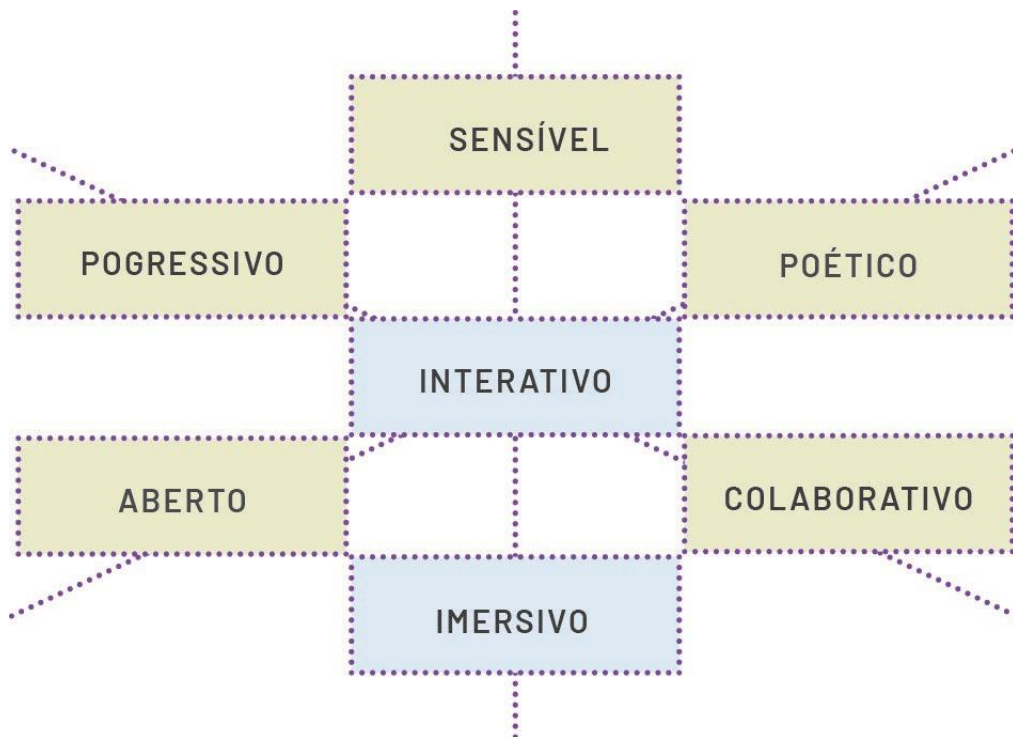
Outra categoria que foi almejada e apareceu identificada como característica do processo foi o *sensível*, que era previsto na premissa projetual da *sensibilidade*. Ao analisar as respostas, percebeu-se que ela foi sentida nas três dinâmicas (*concentração, ludismo e expressão visual*), com mais força na expressão visual. O manuseio dos materiais conseguiu despertar o *sensível* nos participantes, que logo o associaram a uma conexão da matéria com a mente, uma ligação criativa com os materiais, como se pode notar: *“conexão entre matéria e mente”, “manualidade criadora”, “atividades manuais relacionadas à calma”, “sensibilidade ligada ao silêncio”, “sensações simultâneas”, “prática sensível”, “multiplicidade de percepções” e “conexão pessoal e criativa dos integrantes na manipulação dos materiais”*. As cores dos materiais e das produções também marcaram as recordações dos participantes, já que foram citadas várias vezes.

O processo foi caracterizado como *poético*, já que os exercícios foram percebidos como possibilidade de expressão, tanto de emoções quanto de visualidades. *“liberdade de expressão”, “mecanismo de expressão emocional”, “mecanismo de expressão artística”, “conectar com as emoções”, “estabilização emocional”*. A criatividade foi sentida e associada à atividade projetual proposta, citada várias vezes nas respostas: *“criatividade constante”, “exercício de criatividade”*. Também apareceu um sentimento de liberdade muito recorrente *“fomos livres, fui livre”*, foi citado também o *“romantismo”* e a sensação de *“utilidade mental”*.

Por fim, o processo foi caracterizado como *aberto*, de acordo com as palavras dos próprios participantes que também notaram e fizeram referência a outros valores propostos ligados a essa abertura: *“processo criativo sem amarras e limitações”, “ir experimentando construções sem certo e errado”, “liberdade”, “criar o que viesse na cabeça”, “acabei refletindo mesmo assim” e “sem preocupação em entender”*. Essa categoria também era desejada e foi alcançada.

Tem-se então na Figura 5 uma síntese das categorias identificadas nessa primeira experiência prática.

Figura 5 - Características projetuais



Fonte: Elaborada pela autora.

Para o projeto da segunda experiência e da terceira, essas categorias serão consideradas, principalmente, as que não eram previstas. Também se constatou aqui os efeitos das dinâmicas propostas como o despertar dos sentidos e das emoções, e como isso foi diretamente relacionado ao fazer criativo. Dessa forma, tudo o que foi relevado provavelmente será mantido e aprimorado nas próximas experiências, mesmo que se apresente de forma um pouco diferente.

Segue na Figura 6 um storyboard construído para representar essa primeira experiência acompanhado dos seus resultados criativos.

Figura 6 - Storyboard da experiência Libertação

## 1ª EXPERIÊNCIA - LIBERTAÇÃO -

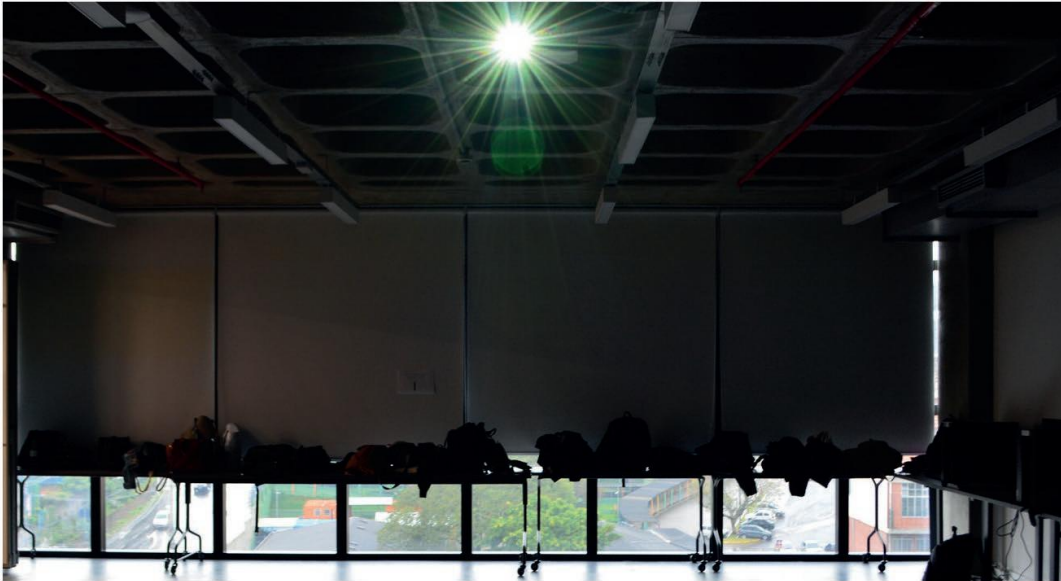
Data: 14/09/2018

Local: Campus da Unisinos Porto Alegre

Horário: das 14h às 17h

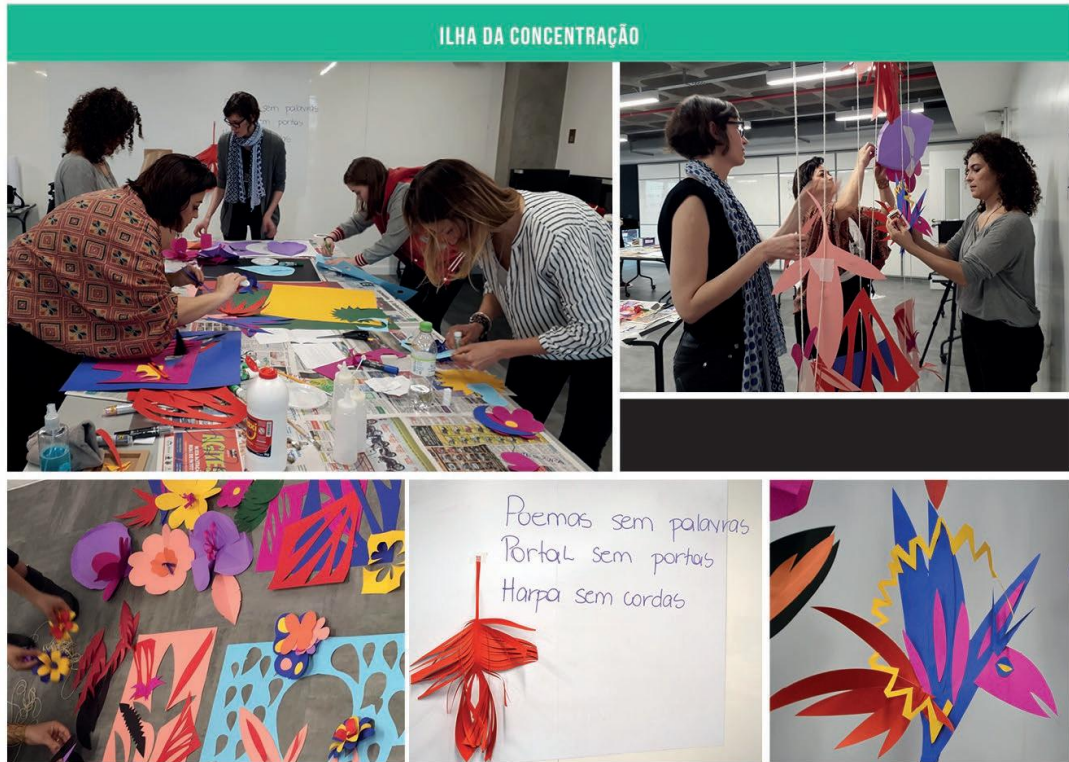
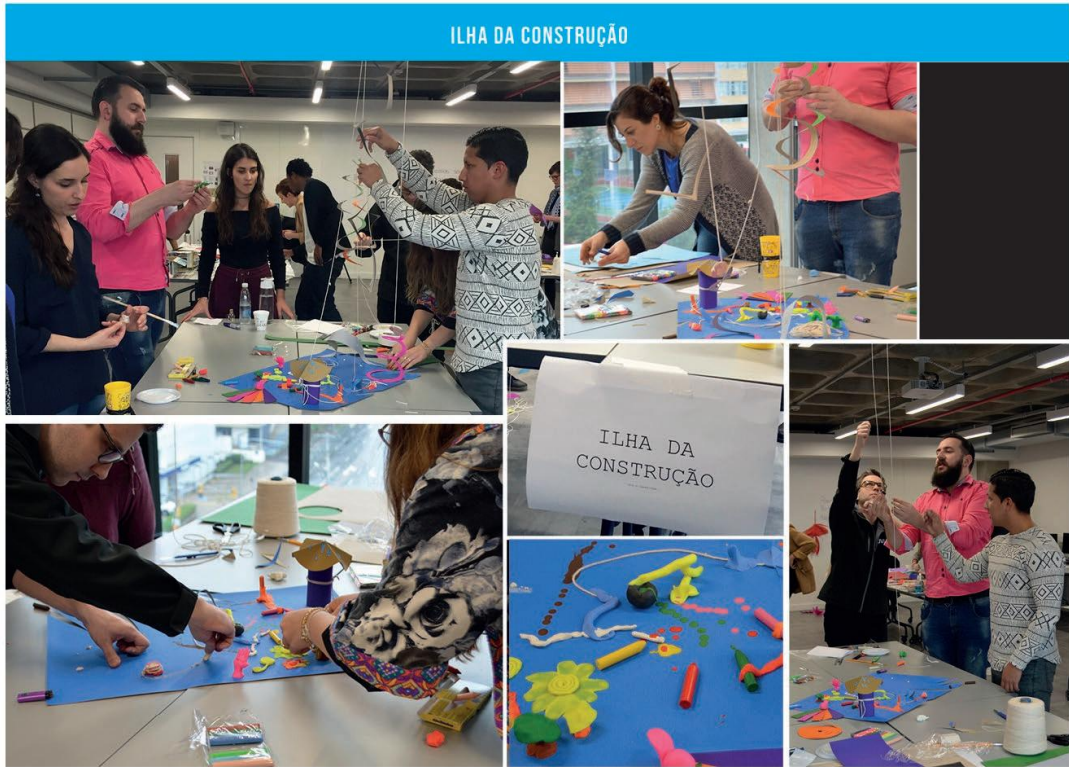
Participantes: 24 alunos do mestrado em Design

Primeira sala: ambiente preparado para a dinâmica da **concentração** e **lúdica**.



Segunda sala: ilhas criativas para a dinâmica de **expressão visual**.





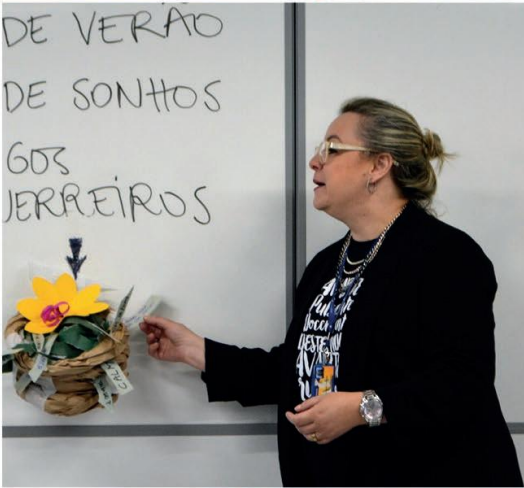
ILHA DA EXPRESSÃO



ILHA DA SENSIBILIZAÇÃO



Apresentações coletivas dos processos de criação.





Fonte: Elaborada pela autora, com base na produção coletiva da turma de mestrado em Design 2018 (UNISINOS).

## 2.2 O DESPERTAR DAS SENSIBILIDADES

Se a primeira experiência liberta, a segunda desperta. Desperta principalmente para as formas de ver o mundo, em um exercício de interpretação, de si e do outro, do sujeito individual e coletivo ao mesmo tempo. A interpretação é uma prática fundamental para a produção de audiovisuais e ela será privilegiada nessa experiência. Dessa forma, será proposto um exercício que visa incentivar uma abertura sensível nos participantes por meio de movimentos de interpretação e reinterpretação. Para isso, será reapresentado o haicai escolhido para representar todos os outros, para ser proposto como norteador das criações desse encontro.

A experiência começa com a dinâmica chamada *interpretação*, que se utiliza de um questionário para começar a colher alguns dados. Em uma sala de aula (com classes e cadeiras), são organizadas as folhas em branco sobre as mesas, remetendo a uma situação de “prova surpresa”. A intenção é provocar uma mudança de estado de espírito nos participantes e deixá-los em estado de alerta. Após poucas instruções, serão exibidas, com o projetor, as imagens das produções visuais resultantes do encontro passado. O questionário será utilizado como uma ferramenta qualitativa com três questões: uma pessoal, uma subjetiva e uma paradoxal. Concomitantemente com o questionário serão projetadas na parede as visualidades abstratas produzidas na experiência anterior, já que os dois deverão funcionar juntos.

O questionário foi pensado para ter duas funções: a primeira delas, corresponde a uma ferramenta de pesquisa qualitativa que investigará as percepções remanescentes da experiência passada através da narração de memórias. A segunda, é para provocar uma abertura sensível através de perguntas pessoais e paradoxais. O questionário começa com uma pergunta pessoal e inusitada para a situação: *Como você se sente hoje?* A intenção é estimular uma primeira interpretação de si mesmo, através de todos os tipos de respostas possíveis. Para dar mais liberdade de expressão, os respondentes não serão identificados. Já a questão seguinte solicita que participantes retornem mentalmente ao encontro anterior para narrar os aspectos que mais os marcaram do processo vivido. E por fim, para poder responder à última questão, os participantes serão convidados a fazer um pequeno percurso em silêncio, sem interagir com os outros, somente percebendo o mundo externo para elaborar a sua resposta. Essa ação é



inspirada na *meditação andando*, na qual a atenção é voltada para a respiração, facilitando também a sensibilidade da audição. Essa última questão é uma apropriação de um koan<sup>5</sup>, ou seja, uma questão paradoxal que desafia a razão e o intelecto, que é resolvida apenas pela experiência viva ou pela compreensão intuitiva.

O Zen nesta pesquisa aparece como fonte de inspiração para materializar algumas questões trazidas pelas premissas projetuais estabelecidas. Os koans, por exemplo, são uma prática antiga e rigorosa, na qual pequenas passagens ou perguntas são dadas a estudantes e monges por seus Mestres para desafiá-los e testar a sua compreensão do Zen. Kubose (1973) explica que os koans não têm nada de místico, apenas apontam para a simplicidade da vida. Eles são utilizados para expressar a universalidade ou absolutez do Zen, no qual o raciocínio e julgamento intelectual são totalmente inúteis para resolvê-los. A vida para o Zen é viva, clara e simples, e ele traz o questionamento: “por que o homem não pode se tornar mais simples e direto?” (KUBOSE, 1973, p. xii, tradução nossa).

Um dia Banzan estava andando por um mercado. Ele ouviu um cliente dizer ao açougueiro: ‘Dê-me o melhor pedaço de carne que você tem’. ‘Tudo na minha loja é o melhor’, respondeu o açougueiro. ‘Você não pode encontrar nenhum pedaço de carne que não seja o melhor’. Nessas palavras, Banzan foi iluminado (KUBOSE, 1973, p. 16, tradução nossa).

Este koan ilustra o núcleo dos ensinamentos zen. O Zen fala de valor absoluto, não de valores relativos. A rosa é melhor como uma rosa. O lírio é melhor como lírio. Cada indivíduo é o melhor em todo o mundo. A única obrigação que alguém tem na vida é trazer o melhor de si e é essa essência que se espera fazer emergir nessa experiência. Porque no Zen, a verdade da realidade, a essência da vida é comunicada dinamicamente. Os antigos povos zen chineses e japoneses tinham essa consciência, ao lidar com a natureza e a vida humana. Dessa forma, o koan desperta uma dimensão mais profunda do que o mundo dos cinco sentidos, pois o Zen lida com a sabedoria que transcende o conhecimento comum.

Kubose (1973) faz a sua crítica à cultura ocidental contemporânea, percebendo o que ela é dualista; tudo é dicotomizado em bom ou mau, certo ou

---

<sup>5</sup> De acordo com Kubose (1973, p. xi, tradução nossa) o koan é um “[...] fragmento da narrativa zen utilizado para quebrar o apego ao narcisismo e à dualidade, e favorecer a percepção da ação da causalidade”. Para Kubose (1973, tradução nossa), o koan não é privado ou místico, é uma forma na qual a essência do Zen ou a essência da vida pode ser comunicada.

errado, amigo ou inimigo, isto ou aquilo. Para ele dicotomizar é dividir, é ter de fazer julgamentos constantes (isso é certo; isso é errado) que criam problemas na sociedade, assim como na vida individual. Se alguém deseja uma vida de paz e harmonia, a dualidade deve ser transcendida e o mundo da unidade alcançado. O autor pontua que unicidade não significa mesmice. Cada um é único e absoluto. Cada um tem sua própria beleza e valor e não deve ser comparado. Paz e liberdade existem apenas no mundo da unidade, o mundo absoluto (KUBOSE, 1973). O Zen por enfatizar a transcendência da dualidade, entra em consonância com os princípios da complexidade.

A dinâmica da *interpretação* também tem como objetivo produzir insumos criativos para gerar diversas temáticas de uma mesma narrativa. Dessa forma, ao terminar de responder o questionário, será exibido o haicai escolhido no encontro passado para a produção das *audiovisualidades*, com uma trilha sonora ao fundo, um outro álbum de John Cage. Segue abaixo a poesia:

Vento de outono  
a silenciosa colina  
muda responde  
(BASHŌ, 2008, p. 89)

A partir desse haicai, cada participante será convidado a imaginar a sua própria colina e narrá-la o mais detalhadamente possível, sem se identificar. Essa narração poderá ser feita em papel ou digitalmente, a única condição é que tenha palavras e traços (desenhos). Nesta ocasião, não serão fornecidos materiais, só será possível utilizar aqueles pessoais à disposição como cadernos, computadores, celulares etc. Na sequência, quando todos tenham terminado a sua narrativa, será feito um sorteio e redistribuídas as *colinas* (nome dado às narrativas) aleatoriamente. Dessa maneira, cada participante terá um tempo para interpretar e depois apresentar para o grupo a colina recebida e reinterpretada. A questão da apresentação final é fundamental nessa experiência, pois é ali que se espera que aconteçam as trocas, o compartilhamento das ideias e dos sentimentos, que para os participantes será como a retribuição pelo trabalho realizado.

O material produzido nesse encontro servirá como base criativa para delimitar as temáticas utilizadas no próximo encontro. A produção visual do primeiro encontro também narrou um haicai, mas foi completamente livre e abstrata, transbordando cores, formas e sensações. Nessa segunda produção, espera-se manter a

criatividade e a sensibilidade, mas a partir das interpretações buscar insumos para delimitar várias temáticas e, assim, poder explorar várias possibilidades criativas de um mesmo argumento, ou seja, ter muitas colinas diferentes. O processo ainda está em aberto, deixando margem para estratégias durante a ação. Segue, na Figura 7, uma síntese da experiência despertar.

### 2.2.1 Resultados criativos

A segunda experiência aconteceu no dia 26 de outubro de 2018 no Campus de Porto Alegre da Unisinos. Os participantes foram os mesmos da experiência anterior, a turma de mestrado em Design (2018). Dessa vez, não foi necessário muito tempo para a pré-produção, pois era previsto o uso do mobiliário da sala de aula e os materiais necessários seriam os dos próprios participantes. Nessa ocasião, foi permitido utilizar também equipamentos digitais para as produções, como computadores e celulares.

Uma vez que todos os participantes chegaram, foi iniciada a dinâmica da interpretação. Com o uso do projetor, foi exibida uma composição das quatro visualidades abstratas produzidas no encontro anterior. Além disso, foram distribuídas folhas brancas para que os participantes respondessem o questionário que também ia sendo projetado em partes, ou seja, foi apresentada uma pergunta de cada vez. A primeira delas era: *Como você se sente hoje?*. Alguns responderam rapidamente, enquanto outros precisaram de mais tempo. A segunda foi *Que recordações você tem da nossa última experiência?*, e com mais alguns minutos eles narraram de forma livre todas as memórias que tinham permanecido. Por fim, o koan: *Qual o som do silêncio?*. Conforme o planejado, para responder a última questão os participantes foram convidados a fazer um pequeno percurso nos corredores em silêncio e ao retornarem para dar sua resposta.

Todos realizaram a atividade com muita concentração e seriedade. Quando o último participante terminou as suas respostas, todos os questionários foram recolhidos e iniciou-se o segundo exercício da experiência. Para o segundo momento, foi projetado o haicai:

Vento de outono  
a silenciosa colina  
muda responde  
(BASHÔ, 2008, p. 89)

Individualmente, cada participante foi convidado a narrar com palavras e traços como via a sua própria colina. Essa produção também poderia ser digital. Todos trabalharam, com mais ou menos detalhes, os que foram mais breves saíram para fazer uma pausa enquanto os outros terminavam. Todas as narrações produzidas foram recolhidas e embaralhadas para serem redistribuídas de forma aleatória. Assim, cada um foi convidado a interpretar a narração recebida.

Na segunda experiência, foi possível realizar todas as ações programadas, mas pequenas alterações foram acontecendo a cada momento, principalmente no que diz respeito aos tempos de cada atividade. Durante a aplicação do questionário, por exemplo, alguns participantes responderam de forma muito breve, enquanto outros precisaram de mais tempo. Assim, para aqueles que já haviam terminado sobrou um tempo em que puderam fazer o que tinham vontade enquanto aguardavam os outros.

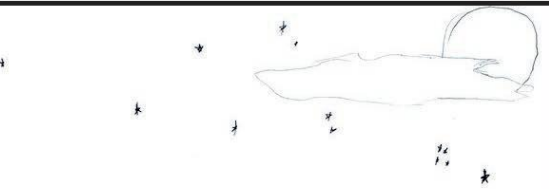
A atividade seguinte, que era a interpretação do haikai da colina, foi mais fluida e envolveu todos os participantes. Apenas um sujeito optou por não participar diretamente, mas não foi embora e acompanhou tudo até o final. Todos estavam empenhados em criar e posteriormente interpretar a narrativa do colega. O material produzido não tinha identificação, fazendo com que os participantes ficassem tentando imaginar de quem seria o material que tinham em mãos. Na arguição oral de suas interpretações, devido à essa curiosidade latente que dominou a todos, a pesquisadora decidiu liberar a identificação dos autores na medida em que os trabalhos iam sendo apresentados. Isso trouxe surpresas, risos, compartilhamentos de experiências e o principal: o enriquecimento das temáticas, com uma terceira contribuição não prevista.

Para a coleta de dados, todo o encontro foi fotografado, foram feitos pequenos vídeos de alguns momentos e, dessa vez, a apresentação final foi registrada em áudio para eventual análise. O material produzido analógica e digitalmente ficou bastante rico e o seu tratamento trouxe insumos relevantes para a

terceira experiência. A Figura 8 traz um storyboard que ilustra todo encontro seguido dos resultados criativos obtidos.

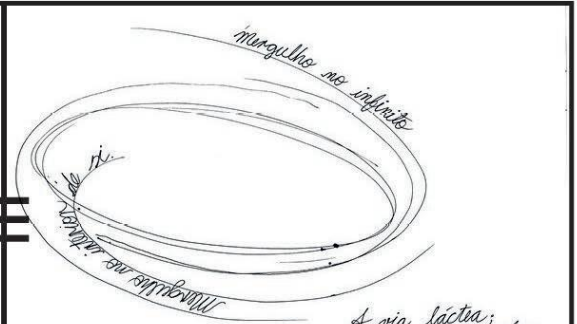
Figura 7 - Storyboard da experiência *despertar*

RESULTADOS CRIATIVOS - INTERPRETAÇÃO E REINTERPRETAÇÃO DO HAIKAI



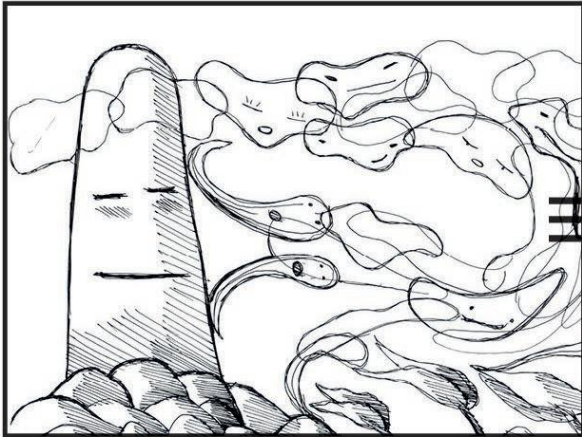
Céu Silencioso. O infinito.  
 Liberdade no pensar liberdade de ser.  
 Sem amarras ou limites.  
 Mergulho no infinito. Mergulho no interior de si.  
 Liberdade silenciosa. Foz.  
 Liberdade. O infinito de possibilidades.  
 Não há limites para ser.

TOURO



Mergulho no infinito

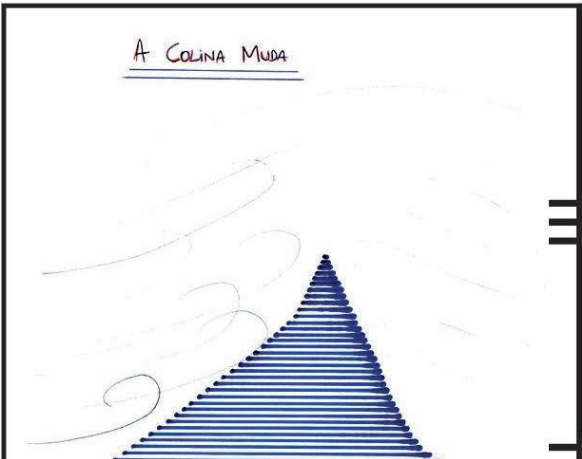
A via láctea;  
 inabalável e silenciosa.  
 Parte de algo, sempre parte dela.  
 Limitada, genuína.



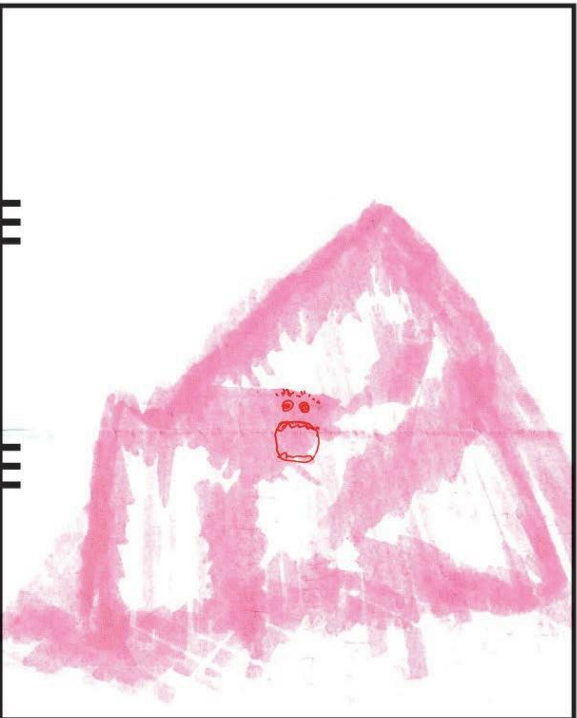
A COLINA DO COVEGA

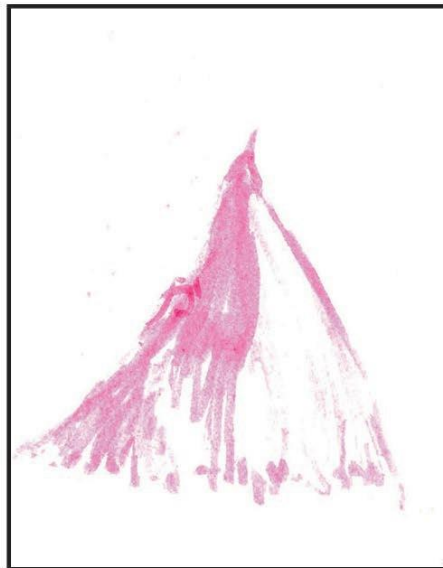
Os elementos da terra são personificados, têm sentimentos. A colina no seu silêncio demonstra sua tranquilidade. O vento traz confusão à terra embrulhando as nuvens. As nuvens a medida em que se afastam mais da colina sentem ~~uma~~ e demonstram maior desconforto. A colina protege, a colina base o redemoinho do vento. O vento provoca, o vento quebra o silêncio.

A COLINA MUDA

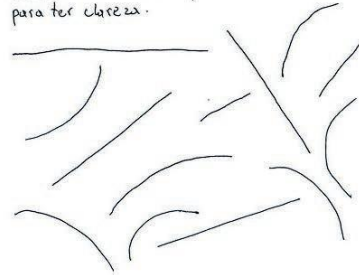


A COLINA É MUDA MAS RESPONDE, POIS EXISTE. ESTÁ ALI PAZADA MAS RESISTE AO IMPETUOSO UIVAR DOS VENTOS DE OUTONO. NÃO É SÓ PAISAGEM. AS LINHAS QUE A REVELAM SÃO AS MESMAS QUE DÃO VIDA ÀS CORRENTES DE AR QUE NELA SE ESCORAM. A COLINA E O VENTO SÃO IRMÃOS, FILHOS DO MESMO SILENCIO. SE UNEM. SE SEPARAM, MAS UM DEPENDE DA OUTRA. VENTO DE OUTONO A SILENCIOSA COLINA MUDA RESPONDE.





A colina é como um caminho, que se traça rumo a sabedoria. É um processo cuja rota não é definida, os movimentos são fluidos e sem precedentes. O pico é apenas um estado, logo que se chega já se desce, e esse processo é infinito, nunca acaba. É preciso paciência e determinação. Só de longe se vê a colina como um todo, de perto o olhar é outro, por isso muitas vezes é preciso se afastar para ter clareza.



QUE LUGAR PARE ESTAR  
SILENCIOSO SEM PRECISAR SER O  
BAZILIO DO MAR,  
PAZ? MOMENTO? REFLEXÃO?

Cidade Juazeiro

"montanhas solidas"

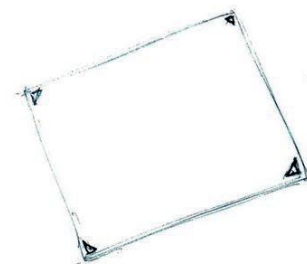
# O silêncio do lugar "colina".  
□ momento de reflexão  
□ Paz

# O silêncio do lugar no lugar do  
barulho do mar  
# Vento de outono nas colinas

A COLINA

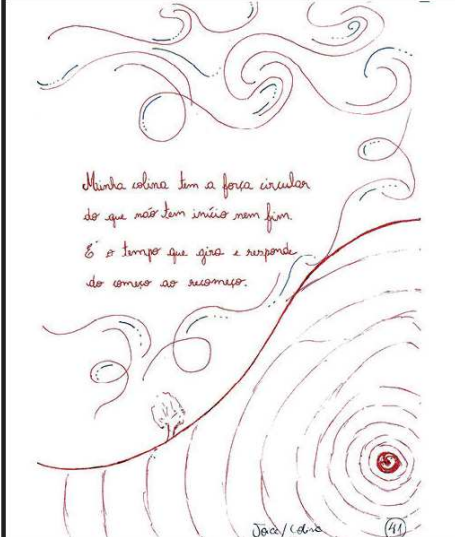
DE SOLO MACIO, A COLINA, TERRA CLARA E SUAVE, GRAMA LOIRA E DISCRETA. NASCE DA BASE DE UM MONTE REDONDO, ESTENDENDO-SE À FRENTE POR UMA DISTÂNCIA QUE A VISTA FACILMENTE ALCANÇA - UMA COLINA POSSÍVEL. SUBIDA AGÍLIDÁVEL, COM A COMPARTIÇÃO DO VENTO QUE RETEJA A GRAMA, CURVADA À VONTADE DOS ELEMENTOS. DO TOPO DA COLINA VÊ-SE QUE A VIDA É BOA, AINDA QUE SEM VIDA NO TOPO DA COLINA O SOL A TOCA E O SOLO ESCURECE E A GRAMA ALARGA-MENTE SE AQUI QUE ESCORRE NO TOPO, QUANDO ESCORRE, VERTE PARA A BAIXE E ENTÃO EMPUSA - ALARGAMENTO QUE FAZ DANÇAR A GRAMA. A TERRA SE ARREPIA, TREMOR LÍVE. PERCORRO A COLINA, DESMORO A COLINA, FOTOGRAFAR A COLINA E EM LANTINHA LÂ. LOCALIZADA ONDE ESTÁ, FAZ FRENTE À MARE, SUL, LESTE E OESTE COM O BOM NÃO É COLINA. NÃO HÁ ÁRVORES NA COLINA, MAS HÁ FRUTOS, PEIXES E HAMBÔES, TALVEZ KIWIS NÃO HÁ SOMBRA NA COLINA, A NÃO SER A MIAHA. MESMO AGRADA, A COLINA SEMPRE MORRE

ORIENTAÇÃO



AMOR JÁ DA TODA DESECAÇÃO DA COLINA E DE TODOS OS ELEMENTOS QUE A DESECA. DIFERENTE DOS DEMAIS, AGORA REPRESENTA-SE A COLINA COMO A NATUREZA EM SI, SEM NUNCA POESIA E ESCURAS DO ESTILO. O QUE NÃO FAZ BUSCAR O PAISAGISTA NOROCCIDENTAL THOMAS COLE, QUE REPRESENTA A NATUREZA EM SI E SUA BILHETA, PRESERVAÇÃO SEM PRECISAR DE POESIA OU METÁFORAS.





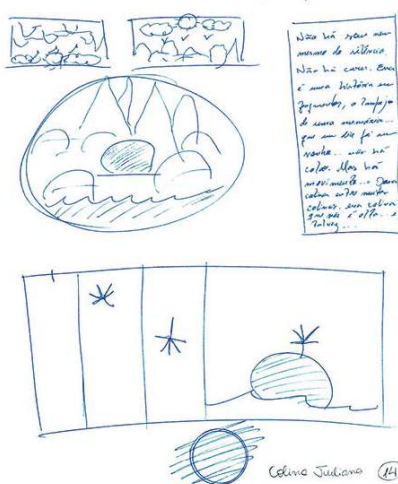
Minha colina tem a força circular  
de que não tem início nem fim.  
É o tempo que gira e responde  
do começo ao momento.

colina não possui  
nada e movimento.  
Um tempo circular  
sem começo e fim se confunde  
é um momento, e não um instante.  
O momento não pertence ao tempo.  
Com colina  
este tempo não é um instante.  
Para o instante é decisivo  
mesmo de que não seja  
e não pode mais voltar a ser.

Assim mesmo...  
sem colina acessível ao meu tempo... Talvez, talvez?  
Em caso positivo é o melhor chance de criar movimento.  
Mas porque o tempo deixa sentir?

Diogo/Celina 41

Vento de colinas  
A natureza colina.  
Muito responde




Não há espaço nem  
tempo de silêncio.  
Não há cores. Como  
é uma história sem  
prejuízos, o tempo  
de uma existência...  
que não dá lugar a  
nada... não há  
colina. Mas há  
movimento... O que  
colina não tem  
colinas não estão  
mas há o vento e o tempo...

- NÃO LINEARIDADE
- MISTURA DO REAL E DO IMAGINÁRIO
- SEM FIM.
- DESCONSTRUÇÃO PRESENTE NA NARRATIVA
- A ESCRITA NOTORIALMENTE UTILIZADA P/ ESPECÍFICO, ESTÁ SENDO UTILIZADA COMO ELEMENTO DE ABSTRAÇÃO.
- REFLETE UM PROCESSO
- REPRESENTAÇÃO DE UMA COLINA COMO ESSÊNCIA.

TEXTO - ABSTRAÇÃO } SUBVERSÃO DO  
IMAGEM - RECHAMEN } ORDEM  
O MOMENTO DO ARGUMENTO / ESPECÍFICO  
TEMPO ESPECÍFICO

Celina Juliana 41



Da janela do seu quarto, João olhava  
para os prédios que o rodeavam, com  
muitas questões e ansiedades se  
questionava sobre o mundo:  
- Ficar onde eu estou? Viajar? Mudar  
de profissão? Ir embora pro Portugal?

Todas essas dúvidas o faziam lembrar  
do sítio em que morava na infância,  
com sua família e apenas verde na  
volta. Lembrou da casinha que se  
escondia para brincar, que batia as  
janelas quando ventava. Lembrou  
do som dos animais e da mãe de leite  
gritando. Corria tanto para chegar na  
casinha, que ficava na colina próxima  
a casa. Foi o lugar mais acolhedor, que  
quando João lembrava podia sentir uma  
certa paz. Sentia o silêncio mais escure-  
cido.

JOÃO...  
SAUDOSO \*  
HUMANO NAQUILO QUE SENTE.

A COLINA, DISTANTE DOS SEUS ANSEIOS  
POSSIBILITA REFLETIR SOBRE:  
- O QUE DEVE SER ALÉM? → METAFORA  
O MITO DA  
CAVERNA,  
HERCULES,  
PLATÃO.

DUPLO RECALDADE VINDA  
HERCULES (PRATICA COMO BEM APREMO)  
PARA ACIMA DOS SENTIDOS.

AS QUESTÕES, INQUETIDÕES  
SÃO "MENORES" DIANTE  
DAS MEMÓRIAS.

NA  
TENTATIVA  
DE EXPLICAR  
A CONDIÇÃO DE  
IGNORÂNCIA EM QUE  
VIVEM OS SERES HUMANOS  
E O QUE SERIA NECESSÁRIO  
PLATONER O VERDADEIRO →

41 - não tem nada a ver com a natureza humana.

Celina Tulas 41

### 2.3 O VIVENCIAR A VACUIDADE

A terceira experiência está ligada às duas anteriores e traz a ideia da *vacuidade*, que no Zen remete à abertura ou ao vazio (não-espaço).

Os verdadeiros ensinamentos sobre a vacuidade implicam num espaço infinitamente aberto, que permite a qualquer coisa aparecer, mudar, desaparecer e reaparecer. O significado básico de vacuidade, por outras palavras, é a abertura, ou potencial. (RINPOCHE, 2016 )

Esse conceito do Zen serviu como inspiração para a criação da experiência e ilustra a potencial abertura que será almejada. O objetivo desse encontro é que os participantes possam atualizar a narrativa ao se expressar visualmente, agora, com um grau mais elevado de figuratividade. Além disso, as análises feitas dos resultados criativos provenientes da segunda experiência e das características processuais levantadas na primeira contribuíram para o seu planejamento final.

Nesse último encontro do bloco de práticas da *Radicalização criativa*, será aplicada a dinâmica de *criação de mundos*. Na *criação de mundos*, primeiramente, serão apresentadas as dez temáticas selecionadas do encontro anterior. Decidiu-se que essas temáticas serão disponibilizadas na forma de pacotes de presente, como se alguém (sujeito) estivesse dando o melhor de si para os outros participantes. Tais pacotes serão dispostos linearmente sobre uma mesa e cada um terá uma cor.

Nesse momento da pesquisa, também será importante buscar pela expressão visual com um grau mais elevado de figuratividade. Dessa forma, para estabelecer a nova dinâmica de trabalho, os participantes também receberão um pequeno bilhete contendo quatro regras para a atividade:

- a) a atividade poderá ser individual ou em trios;
- b) criar uma história a partir do material recebido;
- c) narrar a história criada *somente* por meio de *ilustrações*;
- d) a palavra escrita neste exercício é *proibida*.

A ideia de regras está muito ligada ao jogo, pois, durante as atividades, não serão previstas instruções orais, somente o bilhete. A intenção é de provocá-los a

narrar a história criada somente por ilustrações. Esse pedido será uma forma de invocar o storyboard, que é uma ferramenta poderosa na criação dos produtos audiovisuais.

Para o desenvolvimento da atividade serão oferecidos os seguintes materiais: cartolina, canetinhas coloridas, régua, estiletes e tesouras. A opção por materiais analógicos vem ao encontro das características do processo levantadas na análise dos dados da primeira experiência, na qual se mostrou como um ponto forte a manualidade. Foi essa manualidade, que induziu o estudo das sensibilidades também pelo plano da expressão de Fontanille (2005).

Esse encontro é o fechamento do ciclo das três experiências. Para esse percurso projetual o haicai apresenta-se como um pequeno roteiro e espera-se que, nesse último exercício, as ideias provenientes dos encontros passados sejam traduzidas para um projeto audiovisual. A dinâmica de criação de mundos responde a todas as premissas: imaginação, subjetividade, sensibilidade, colaboração, ludicidade e incerteza. O fechamento dessa atividade, como das anteriores, não está previsto.

### 2.3.1 Resultados criativos

Depois de um tempo de elaboração, a terceira experiência aconteceu no dia 10 de outubro de 2019 no Campus de Porto Alegre da Unisinos. Dessa vez, foi desejado que o grupo de participantes não fosse mais o mesmo; então, escolheu-se uma outra turma do mestrado em Design.

Nessa experiência, o ambiente foi pré-produzido, e, conforme o planejamento inicial, os pacotes de presentes foram distribuídos em fila em uma mesa central da sala de aula. Os materiais fornecidos para desenho foram alocados em uma outra mesa, no canto direito. Quanto aos materiais de desenho, estavam previstas canetinhas, canetões, lápis de cor, giz de cera, entretanto, na caixa dos materiais também vieram por engano cola e tesoura. A pesquisadora separou ao lado da caixa as colas e as tesoura, pois acreditava que os participantes não iriam utilizar. Porém, não alertou ninguém que não estava prevista a utilização.

Logo na chegada, os participantes se mostraram surpresos com os pacotes e um pouco ansiosos pela atividade. A pesquisadora orientou que a atividade poderia ser individual ou em trios, mas não explicou do que se tratava. Rapidamente, toda a

turma estava dividida em trios, ninguém quis optar por trabalhar sozinho. Haviam sido selecionadas as dez temáticas para essa atividade, uma por grupo, mas devido ao tamanho da turma, foram trabalhadas somente cinco.

Os trabalhos correram bem, houve conversas, divagações, alguns grupos começaram a desenhar quase que imediatamente e outros ficaram elaborando histórias para resolver tudo mais para o final do tempo. O fato que chamou mais a atenção foi de que todos os grupos pegaram as tesouras e as colas para trabalhar e o resultado final foi realmente surpreendente. Esse encontro foi projetado para produzir visualidades que, de alguma forma, provocassem o aparecimento do storyboard. No entanto, para a surpresa da pesquisadora, ele não apareceu. As narrativas se formaram todas de uma forma tridimensional, cheias de cores, objetos e detalhes. Cada uma delas era completamente diferente da outra e com características abertas e cheias de interações. O encerramento da experiência se deu com a apresentação oral das narrativas e a demonstração do funcionamento das produções visuais criadas. Essas apresentações foram gravadas em áudio para posterior análise e recuperação de informações relevantes.

As produções visuais da terceira experiência trazem consigo grandes achados e *insights* para a pesquisa. O primeiro deles diz respeito à natureza dos resultados criativos produzidos que, apesar do esperado storyboard não ter aparecido, as visualidades se mostram ainda mais ricas ao ganharem formas tridimensionais. Essas visualidades acabam indicando outras possibilidades de produtos audiovisuais, não limitadas ao tradicional filme. Notou-se, também, que esses produtos se distinguem pela maneira como a narrativa foi construída, apareceram formas interativas e não-lineares de contar histórias.

Dos cinco protótipos produzidos, um deles é uma espécie triedro que ao girar em torno do seu próprio eixo, em um sentido ou no outro, anima as cenas ilustradas em cada uma de suas faces, para os seus autores a história não teria um fim. A narrativa trata de um processo de transformação (interno ou social) com uma representação metafórica da natureza, no caso uma árvore no seu ambiente. Essa transformação ocorre devido a eventos externos como, por exemplo, o soprar do vento. Tal fato exige um esforço de resignação do personagem de não se afastar da própria essência, pois quanto mais longe ele vai, menos se reconhece. Os autores não trabalham com dicotomias, a transformação não é nem positiva e nem negativa, depende da interpretação e perspectiva adotada pelo observador. Também indicam

uma quebra de padrões nas cores para representar os elementos, ao não utilizar intencionalmente as cores tradicionais, como na árvore, que é ilustrada toda em vermelho. Essa opção abre possibilidade para despertar diversas interpretações, sem definição prévia de certo e errado. Ao que tudo indica, esse objeto utiliza o mesmo princípio do zootrópio e tem sua própria trilha sonora.

A segunda produção, é uma narrativa representada por um protótipo de uma antiga brincadeira infantil chamada *céu e inferno*. Entretanto, nesse objeto a narrativa se desenrola de forma não-linear, de acordo com a interação do outro participante, que ao escolher um número a história vai se formando, cada vez de forma diferente. A forma do objeto representa uma colina repleta de sementes de dente-de-leão que flutuam a sua volta. Conforme a brincadeira vai avançando essas sementes vão se transformando, uma delas germinaria, outra viraria uma lua com estrelas, outra o sol, por fim, a última cresceria em meio a outros vários dentes-de-leão. Tudo isso com uma trilha sonora. A narrativa só se revela quando o objeto é aberto completamente.

O terceiro protótipo, é uma espécie de maquete, muito detalhada, com elementos, texturas, cores e personagens. Nela, dependendo do ângulo do observador, é possível deduzir como a narrativa se desenrola, mudando o ângulo, mudaria a ordem dos acontecimentos. Em síntese, a história traz um personagem que teria chegado em uma colina, seria inverno, ele sente o vento frio e ao mesmo tempo o calor do sol. A luz do sol se reflete nas pedras da colina, ele ouviria sons de água corrente. Seria uma mistura de sensações (quente/frio), de vários sons (do vento, da água, dos pássaros...) e uma riqueza de cores. Tudo isso provocaria um sentimento de gratidão e um estado de contemplação do personagem.

O quarto protótipo representava um tabuleiro de jogo analógico, que é chamado de *jogo da vida*, mesmo nome de um tradicional jogo de tabuleiro infantil. O diferencial dessa produção é que o tabuleiro apresenta três percursos diferentes, representados por cores e ícones. Também possui piões, que na realidade são personagens que vão criando a sua própria história de acordo com o caminho sorteado pela roleta, que representa o acaso/imprevisto ou as indicações dadas pelas cartas que representam as dúvidas e os pontos de atenção. O elo que ligaria os quatro personagens (piões) é o objetivo final em comum, que será conseguir concluir o mestrado. Mas nenhum deles pode prever como será o próprio percurso. O desenrolar do jogo seria capaz de produzir quatro histórias de vida diferentes.

O último protótipo tem o seu plano de fundo bidimensional e os seus objetos e personagens são tridimensionais. A narrativa trata de questões mágicas, de um portal que é aberto nas raízes de uma árvore quando acontece a combinação da lua cheia e a presença de um gato. Esse portal fica acessível somente no alto da colina e lá teria desaparecido um cavalo. O dono do cavalo com o seu balão estava decidido a subir na colina para buscá-lo.

Esse conjunto de produções visuais é uma amostra das potencialidades de diversificação e de caminhos criativos possíveis decorrentes do trato de uma mesma narrativa. A partir dessas experiências e dos seus resultados criativos, percebe-se que a relação do design com a narrativa é muito poderosa, podendo abranger uma gama vasta de produtos. No presente caso, nota-se que há ensejos para a produção de *audiovisualidades* rudimentares. O termo *audiovisualidade* chega por meio dessa terceira prática e será aprofundado no próximo capítulo. A *Radicalização criativa* também confirma algumas premissas projetuais e na sua execução aparecem outras, suscitando reflexões sobre todo o processo e suas dinâmicas. Tais reflexões advindas das práticas dão origem ao arcabouço teórico/metodológico da *metodologia do Design Sensível*.

A seguir a Figura 9 traz o storyboard com os principais momentos da prática e seus resultados criativos.

Figura 8 - Storyboard da experiência Vacuidade

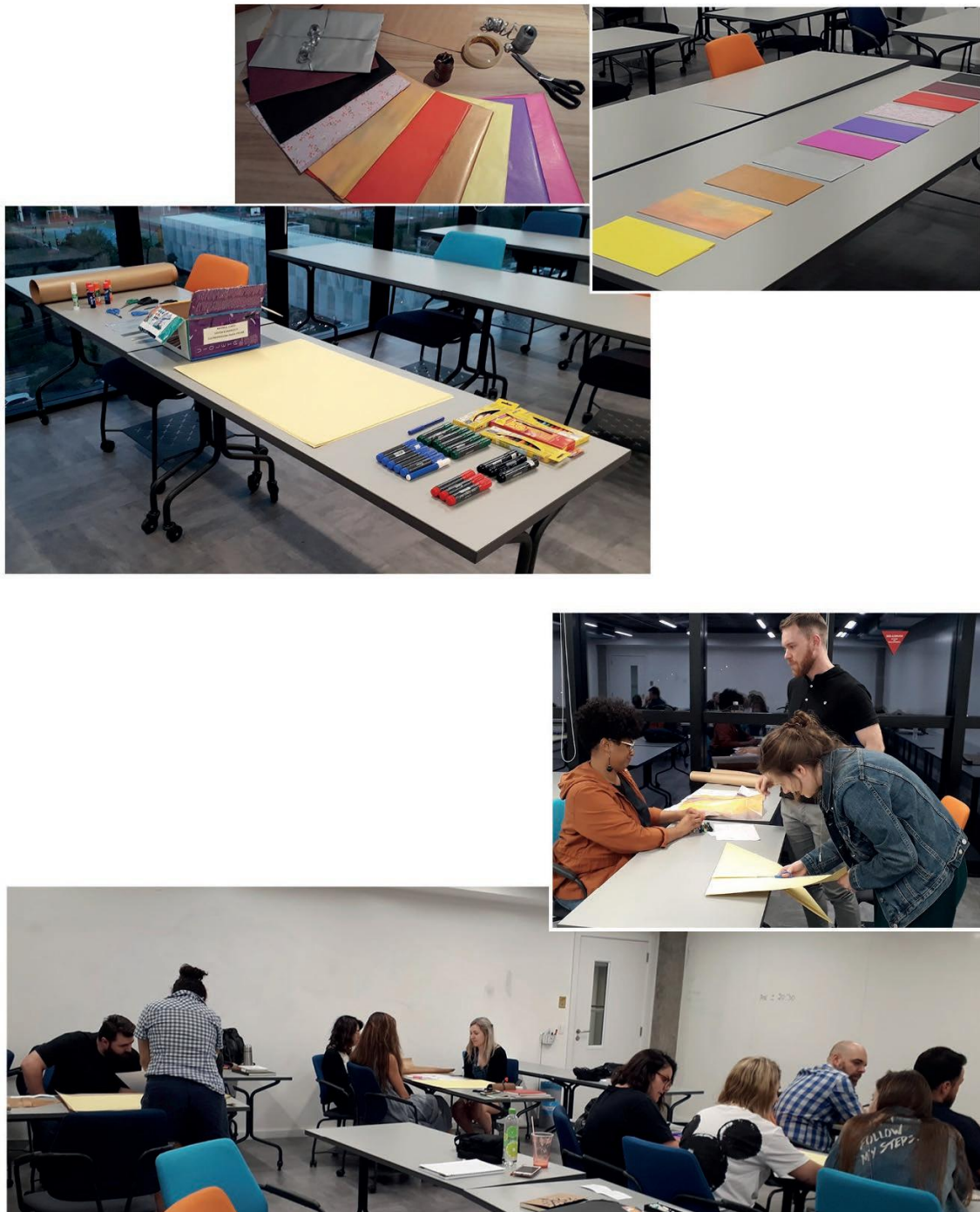
### 3ª EXPERIÊNCIA - VACUIDADE -

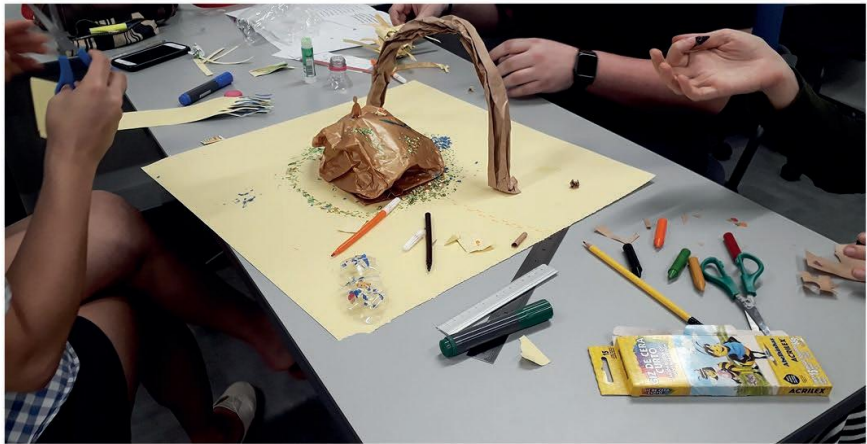
Data: 10/10/2019

Local: Campus da Unisinos Porto Alegre

Horário: das 19h às 22h

Participantes: 15 alunos do mestrado em Design



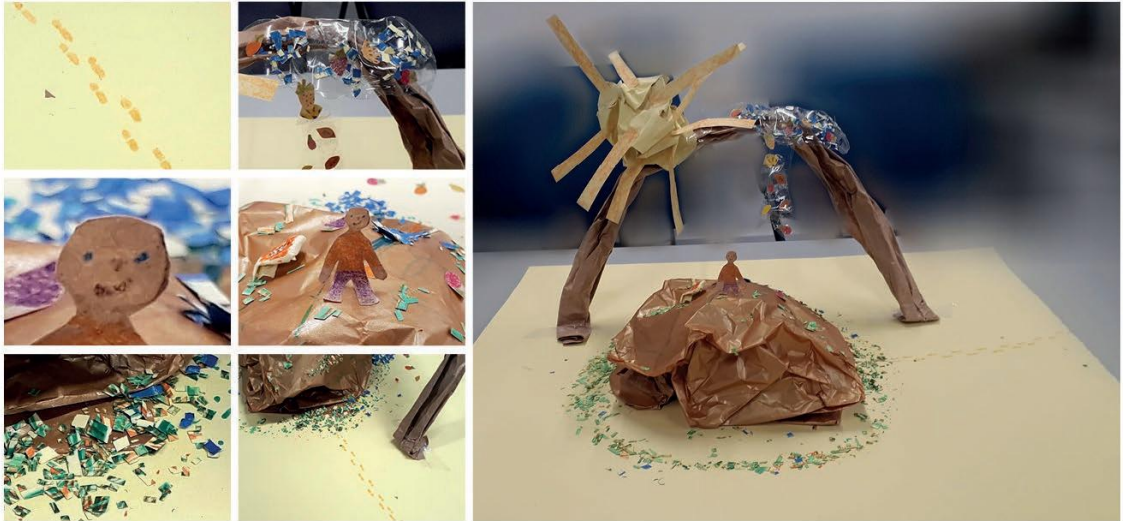




RESULTADOS CRIATIVOS - CRIAÇÃO DE MUNDO



## RESULTADOS CRIATIVOS - CRIAÇÃO DE MUNDO



Fonte: Elaborada pela autora, com base na produção coletiva da turma de mestrado em Design 2019 (Unisinos).



### 3 METODOLOGIA DE PESQUISA

A busca por um caminho para renovar a produção de audiovisualidades<sup>1</sup> ensejou na criação de práticas de design que no capítulo anterior foram conduzidas pelo processo de Radicalização criativa. Tais práticas, daqui para frente, serão denominadas como *práticas sensíveis*, pois são parte integrante da metodologia do sensível. Essas *práticas sensíveis* são uma junção entre práticas de design e práticas semióticas<sup>2</sup>. Elas nascem de uma articulação teórico/prática na qual a teoria da complexidade, trazida por Morin (2005), atua como promotora de uma abertura e quebra dos processos tradicionais de design. A semiótica, ou melhor, a transemiótica, presente nesta pesquisa, também inspirou conceitos e técnicas pela sua possibilidade de trabalho com os significantes no plano da expressão. Assim, por meio de uma justaposição de paradigmas (teoria da complexidade e pós-estruturalismo) é possível estabelecer os fundamentos da metodologia do sensível no seu nível epistemológico.

Dessa forma, a partir dessa visão de mundo é que foi construído todo o entendimento que guiou a metodologia do sensível. Trabalhar com a teoria da complexidade é sempre um desafio, pois ela tenciona os limites do entendimento. Entretanto, acredita-se que é por meio dela que se pode encontrar uma abertura possível para propor um avanço no campo do design. Ao acessar suas ideias e pensamentos percebe-se o quanto o design, entendido com área criativa, pode revigorar as suas práticas, pois a complexidade propõe uma reorganização do conhecimento. Dentre tantas das suas noções, as que aqui foram apropriadas são a de reintegração do sujeito, a de noosfera, os seus três princípios fundamentais (dialógico, hologramático e recursivo), a de estratégia, de sistema e de ecossistema. Além disso, a teoria da complexidade possibilitou espaço às ilusões e divagações, permitiu o contato do racional com o irracional e, por fim, com a sua conceituação de estratégia, iluminou caminhos para lidar com os acasos. É por isso que a explicitação do nível epistemológico se faz necessária, pois a noção de design será

---

<sup>1</sup> Para Silva (2007) o termo audiovisualidades diferencia-se do audiovisual pela sua característica de processualidade, na qual uma de suas partes permanece no devir. O devir é uma espécie de abertura que dialoga com o futuro, que nas palavras do autor são: “[...] as forças criativas que apontam para a criação de novos audiovisuais não conhecidos” (SILVA, 2007, p. 146).

<sup>2</sup> As práticas são consideradas semióticas por se constituírem de um plano de expressão e um plano de conteúdo. Elas devem poder se assemelhar a uma linguagem, não só em relação ao plano de expressão/contéudo, mas que se possam individualizar códigos e normas (FONTANILLE, 2010).

expandida por meio dos vários níveis de conhecimento, seguindo o modelo proposto por Bentz e Franzato (2016).

Nessa visão de mundo que busca outras formas de organizar o conhecimento, a teoria e a prática estão imbricadas. É por isso que o movimento gerado a partir dessa relação pode ser de alternância, concomitância, mas nunca de separação. Isto posto, partiu-se para a definição do método de pesquisa. O método assumido é empírico indutivo de natureza experimental, ou seja, visita-se a realidade por meio de experiências (e não experimentos), entra-se em contato com sujeitos e os dados provenientes dessa relação terão um potencial para produzir conhecimento através de um processo de generalização. A experiência, nessa perspectiva, é caracterizada pela sua singularidade e imprevisibilidade, ela se propõe a ser espaço aberto para a criatividade, reflexão e transformação.

No nível de conhecimento metodológico, foi por meio do design estratégico que se possibilitou a reflexão crítica metaprojetual acerca dos processos de design existentes, com o intuito de repensá-los, ressignificá-los e, por fim, redesenhá-los. No nível metaprojetual, foram definidos os processos de design que receberam inspirações advindas principalmente dos trabalhos de Fontanille (2010), Greimas (2002), Eisenstein (2002a, 2002b), Kandinsky (1996) e John Cage (2013). São desses fundamentos e da apresentação da metodologia do sensível que se tratará este capítulo. Para a coleta de dados foram utilizados como instrumentos a fotografia, o vídeo, o questionário, gravações de áudio e a observação participante.

As produções visuais decorrentes das primeiras experiências estéticas (processo de radicalização criativa) são resultantes de processos de significação coletivos, feitos por sujeitos (enunciadores). Tais sujeitos, como bem coloca Floch (2001), não se tratam de *autores* e nem de *emissores*, já que o que foi levado em consideração foram as manifestações presentes nos enunciados criados. Assim, naquele primeiro momento, não era relevante considerar nenhuma informação sobre esses sujeitos participantes, nem sua ideologia e nem seus valores, apenas o que pode ser apreendido/capturado pelas enunciações produzidas. Entretanto, para referenciar as imagens utilizadas nas figuras que ilustram a tese, são identificadas as produções coletivas diferenciando-as pelo ano das turmas do mestrado em design que participaram, respectivamente 2018 e 2019. Já na última prática do capítulo quatro, a cenarização, aos projetos finais é atribuída a autoria nas figuras,

por se tratar de uma interpretação individual, mesmo que o resultado seja considerado coletivo.

### 3.1 CONECTANDO CONHECIMENTOS

Para compreender as proposições da metodologia do sensível, é preciso tomar conhecimento da forma de como ela associa/conecta os conhecimentos no seu nível epistemológico e de como acontece a produção de conhecimento em decorrência de tais articulações teóricas. No entendimento trazido de Morin (2011), a produção do conhecimento acontece em três instâncias interdependentes: a antropológica, a sociocultural e a noológica. Cada uma delas é coprodutora de conhecimentos e ideias, sendo todas interligadas e necessárias ao conhecimento do conhecimento que, por sua vez, sustenta o conhecimento complexo (MORIN, 2011).

Conforme explica Morin (2011), essas três instâncias são regidas pelo princípio da incerteza. Ao contrário do que muitos pesquisadores pensam e, por consequência, tentam a todo custo eliminá-lo, o princípio da incerteza é fundamental para revitalizar a prática do conhecimento. Com isso, o processo de produção de conhecimento precisa comportar riscos e se desenvolver a partir deles, exigindo uma atitude corajosa e vigilante do estudioso na condução do seu trabalho. Para isso, Morin (2011) sugere a elaboração de metapontos de vista na busca de verdades, como sendo uma atitude fundamental para propiciar a reflexividade. O autor considera que esses metapontos de vista devem comportar especialmente a integração do observador/sujeito na observação/concepção e a ecologização da observação/concepção no seu contexto mental e cultural (MORIN, 2011). Tal proposição é o que Morin (2011) chama de investigação simbiótica, na qual indivíduo, sociedade e noosfera estão envolvidos.

Tendo em vista essa concepção, a metodologia do sensível, desde o seu estágio inicial, foi propondo e desenvolvendo seus processos reservando espaço para a incerteza. Muitas atividades não tinham seu fechamento programado e eram abertas para que o acaso pudesse intervir. A incerteza se mostrou tão fundamental que também se tornou um processo constituinte da metodologia do sensível. Além disso, a pesquisadora participou de forma integrada nas experiências, em um processo de observação participante, sendo de forma recursiva parte que planeja e

que produz também. Dessa maneira, após cada experiência, foram estabelecidos alguns metapontos de vista, aos quais se deu uma elaboração teórica a partir do que foi observado na prática com o que ficou registrado/produzido como resultado criativo.

Outra concepção relevante trazida de Morin (2011) é que para a formulação de uma teoria, seja ela científica, epistemológica ou filosófica, são necessárias algumas características gerais, como por exemplo se autoconhecer, ou seja, entender um pouco da própria organização, ao considerar os antagonismos, os valores e os paradigmas ocultos que já foram internalizados. Além disso, outras características se fazem relevantes, como, “saber controlar a própria tendência a doutrinação”, “dialogar e conviver com outras formas de conhecimento”, “reconhecer a noosfera, a cultura e a sociedade que constituem seu ecossistema” e por fim, “abrir-se para o a-teórico e para o irracionalizável”, (MORIN, 2011, p. 312).

Tais características apontam que as teorias devem ser abertas, racionais, críticas, reflexivas, autocríticas, aptas a se auto-refomarem ou mesmo a se revolucionarem a qualquer momento. É por isso que a metodologia do sensível nasce de ideias que foram sendo praticadas e seus achados estão abertos para serem superados o tempo todo. As ideias da metodologia do sensível conectam design, semiótica, filosofia e arte, mas também se relacionam com o sonho e o imaginário provenientes da noosfera. É essa convivialidade dialógica sustentada por Morin (2011) que comporta os antagonismos e os acasos.

Não podemos passar sem uma concepção de mundo e do homem, isto é, sem uma filosofia. Não podemos passar sem ideias, mas tampouco sem poesias, músicas, romances, para compreender nosso ser-no-mundo, ou seja, para conhecer. Não podemos dispensar a ética. Os nossos valores não podem ser provados empírica e logicamente e o nosso conhecimento empírico pode dialogar com eles (MORIN, 2011, p. 312).

Desse modo, segundo Morin (2011), uma teoria, na perspectiva complexa precisaria estabelecer um campo de comunicação entre as esferas: epistemológica, filosófica e ética. Ao trazer essa concepção sobre as teorias, acredita-se que a liberdade intelectual não pode ser vista somente como possibilidade de expressão, mas também como socialização e fomento para a cultura. É nesse contexto pluralista, dialógico, conflitual, agitado, onde, pelo contrário, nada se dicotomiza, que se exploram as crises e as turbulências através de metapontovistas, a fim de trazer a visão de mundo complexa.

Portanto, a partir desses conceitos centrais, do poder da noosfera e do viés complexo sobre as teorias e a produção de conhecimento, esta investigação não trata, por certo, de dar respostas precisas, pelo contrário, tem como objetivo abrir-se para as possibilidades e incertezas. É por isso que a metodologia do sensível tem como força motriz, que alimenta e é alimentada, as narrativas, as subjetividades e as percepções dos sujeitos.

### 3.2 O DESIGN CRÍTICO REFLEXIVO

O design estratégico é uma das correntes do design que favorece a percepção do potencial do paradigma da complexidade, já que ele privilegia uma reflexão metaprojetual em seus projetos e se caracteriza pelo seu foco na processualidade. Nela, o foco sai da finalização dos produtos ou dos serviços e vai para o processo, que então passa a atualizar-se constantemente, desenvolvendo-se com as inovações tecnológicas, adaptando-se aos ambientes, remodelando-se mediante as interações com os sujeitos, enfim, adquirindo um caráter vivo e mutante. O design estratégico se empenha em renovar seus processos, a fim de contribuir com inovações sociais de todos os tipos, seja em produtos ou em serviços. Seus projetos estão comprometidos com uma visão crítica de mundo que projeta cenários futuros e que, ao encontrar a realidade, buscam preservar o princípio da incerteza e se utilizam de estratégias no curso das ações para lidar com os acasos. Muitos desses acasos se tornam insumos criativos. Um projeto que vive a sua processualidade, alimenta-se de estratégias e está em permanente diálogo com a ciência e com as experiências criativas, o que se refletirá nas suas produções (PEDROZO e BENTZ, 2021).

O design estratégico praticado no Brasil, é proveniente de uma corrente italiana iniciada há cerca de 10 anos, por autores como Ezio Manzini, Francesco Zurlo, Flaviano Celaschi, entre outros. Essa corrente de pensamento surge como provocadora de reflexões sobre as mudanças sociais necessárias para potencializar o processo de transição, rumo a uma sociedade sustentável. É uma metodologia em construção, cuja proposta é a de um modelo organizacional efetivo e colaborativo, de criação cooperativa de uma base comum de conhecimento. Acredita-se que o seu maior diferencial está em priorizar a atitude metaprojetual de reflexão crítica sobre os processos existentes, no sentido de repensá-los, ressignificá-los e, por fim,



redesenhá-los, com o intuito de reconhecer seus limites e transformá-los em oportunidades.

Nesse sentido, o design estratégico evoca uma mudança no papel dos designers na sociedade devido à necessidade de redesenhar-se a si mesmos e o seu modo de funcionamento. Tal atitude provoca, por certo, uma mudança daquilo que há quase um século tem definido a atividade do design que é a de “solucionador de problemas”, mas não o faz perder suas competências originais, pelo contrário, elas se transformam. Para Manzini (2017, p. 17) “o designer expressa suas habilidades através da resolução de problemas e da produção de sentido” e é nessa última que pode estar a sua contribuição mais significativa. Encarar o design nessa perspectiva, ilumina o campo da cultura e, portanto, da linguagem e dos processos de significação. Não basta renovar os significados, o desafio instaurado pelo design estratégico é alterar também os significantes. O designer ao projetar o futuro também pode alterar os significantes, trazendo do imaginário as suas inspirações e, por conseguinte, ressignificar qualquer processo. Assim, ele pode colaborar ativa e proativamente na construção social de sentido, sem excluir a construção de qualidades, valores e beleza que tanto lhe interessam.

Desse modo, o designer se coloca então como um profissional reflexivo, como um desencadeador ou, em alguns casos, como incentivador de projetos individuais e coletivos que visem transformações sociais. Manzini (2017, p. 44), concebe o design como “a maneira como construímos o nosso ambiente e como lidamos com o mundo”. Em tal assertiva, o conceito de mundo se equivale ao lugar onde construímos a nós mesmos e o preenchemos com significado. Com isso, dentro da perspectiva da complexidade, o entendimento de um designer como um solucionador de problemas e como produtor de sentidos coexistem, interagem e influenciam uma à outra, mas sem que uma seja em função da outra. No sistema complexo não se pode separar os mundos físicos, biológicos do mundo social, por isso, quando tratamos de mundo não fazemos tal distinção devido à sua relação permanente e inseparável.

Para Bentz e Franzato (2016), pesquisadores que têm avançado os estudos dessa linha no Brasil, o design estratégico como método tem na sua centralidade os processos criativos projetuais, no qual os artefatos ou as realidades são compreendidas como ecossistemas criativos. Os autores chamam de ‘traços conceituais’ cinco questões relevantes que caracterizam e dão forma a esse tipo de

processo. A primeira delas diz respeito à pluralidade de atores em ação cooperativa e colaborativa; a segunda, à tangibilidade/intangibilidade nos percursos criativos; a terceira, à inclusividade nas circunstâncias exógenas/endógenas; a quarta, à pluridiversidade nas relações propostas; abertura para o desenvolvimento ou não de dado elemento; e, por fim, a quinta diz respeito à sistemicidade nas relações entre todos os termos envolvidos. Esses traços conceituais têm relação direta com a teoria da Complexidade.

Para os referidos autores, o projeto de design é de natureza metaprojetual e engloba um processo de deslocamento que opera no paradigma dos níveis de conhecimento (BENTZ e FRANZATO, 2016). Esse paradigma de níveis de conhecimento é uma abordagem metodológica proposta por eles que é ilustrada por meio de um diagrama. Nesse diagrama estão presentes os seguintes níveis de conhecimento: o epistemológico (meta, meta, meta), seguido do metodológico (meta, meta), metalinguístico (meta)/língua- objeto e realidade (“Res”), como mostra a Figura 10:

Figura 9 - Modelo de níveis de conhecimento

EPISTEMOLÓGICO	(meta, meta, meta)	Teoria da Complexidade
METODOLÓGICO	(meta, meta)	Design Estratégico
METALINGUÍSTICO	(meta)	Metaprojeto
LÍNGUA-OBJETO	(x)	
REALIDADE	“Res”	Realidade

Fonte: Elaborada pela autora, com base em Bentz e Franzato (2016).

Para ler o diagrama é necessário seguir o *princípio do deslocamento* (FRANZATO, 2014) no qual se dá um movimento vertical, encadeado e mutuamente comprometido, entre os níveis de conhecimento que provocam efeitos na realidade. Com isso, os processos de design que seguem tal compreensão possuem um fluxo vertical (abstrato/meta) que alimenta e movimenta o fluxo horizontal (realidade).

Baseado nesse entendimento promovido pelo diagrama dos níveis de conhecimento é que se organizou todos os conteúdos desta tese e se estruturou desde as primeiras ideias a metodologia do sensível. Nas páginas seguintes será apresentado, primeiramente, um diagrama da metodologia do sensível construído

com base nos níveis de conhecimento e, posteriormente, a sua versão que ilustra a dinâmica do seu funcionamento. Acredita-se que ao promover essa reflexão crítica multinível, de como pensar e conduzir os processos de design, abre-se espaço para renovar as metodologias a partir da mudança de visão de mundo, no presente caso, por meio de uma abertura à teoria da complexidade e ao pós-estruturalismo.

## 4 O DESIGN DO SENSÍVEL

O design do sensível é representado pela sua metodologia, a seguir são apresentados os fundamentos que a embasam.

### 4.1 OS FUNDAMENTOS DA METODOLOGIA DO SENSÍVEL

Nos seus fundamentos, a metodologia do sensível tem forte ligação com a estética, palavra de origem grega *aisthesis* que significa sensação, sentimento. Morin (2019) define o sentimento estético como um sentimento de prazer e admiração, que, na maioria das vezes, pode ser evocado por formas, cores, sons, objetos, poemas, filmes, entre outros. Entretanto, não é exclusividade das obras humanas, frequentemente é provocado também pelos fenômenos da natureza, como, por exemplo, um entardecer ou a luz do outono. A noção de sentimento estético, portanto, diz respeito a tudo aquilo que nos toca, que nos afeta, ou como diria Greimas (2002) que é capaz de causar uma *fratura* na cotidianidade. Morin (2019) lembra, também, que em muitos casos a destinação de uma obra não era necessariamente estética, mas acaba sendo por nós *estetizada*, já que a estética não está indissociada do homem, ou seja, é um elemento integrado e integrante da parte *poética* da vida.

O designer, bem como, o artista, o arquiteto ou qualquer outra profissão que trabalhe com processo criativo, sabe que o processo de criação de qualquer obra envolve um misto de prazer e sofrimento, que vai se alternando até que a obra seja dada por pronta. Uma das possíveis explicações para o sofrimento durante a produção, poderia ser a dificuldade que se tem para *acessar* o próprio *estado poético* durante o processo. Essa noção de *estado poético* vem de Morin (2019), que acredita que no homem coexistem e se alternam (dentro da perspectiva da complexidade de dialogia) o *estado prosaico* e o *estado poético*. No primeiro, se encontra tudo aquilo que é feito sem prazer, por certas obrigações e que tomam conta de quase toda a rotina. Já o segundo, traz um estado de encanto, de semi-possessão, que normalmente implica o sentimento estético e que pode levar de uma leve sensação de prazer até o mais puro êxtase. Dessa forma, o design do sensível, também busca trazer estímulos para que os sujeitos envolvidos possam acessar o seu *estado poético* mais facilmente durante o processo de criação.

A importância de buscar uma abertura para a estética, além do seu potencial criativo, também está relacionada como uma forma de construção de conhecimento. Para Morin (2019, p. 102) “romances, cinema, teatro, música, nos trazem não somente um sentimento estético, mas também o conhecimento”. O referido autor acredita que a arte e a estética são capazes de alimentar o imaginário com o real e alimentam o real com o imaginário, com isso seria possível descobrir o mundo das subjetividades, das outras culturas que são reveladas por meio das obras, (MORIN, 2019). Assim, quando uma obra é capaz de afetar, é como se ela possuísse o sujeito e o conhecimento estaria intimamente ligado à sua nutrição de afeto. O afeto é como uma força motriz para instigar o conhecimento. Greimas (2002, p. 14), também concorda com o poder dos valores estéticos “são os que melhor repelem a negatividade, os únicos, talvez, que nos arremessam para o alto”. É para o alto que essa metodologia pretende impulsionar.

#### 4.2 DAS PRÁTICAS À TEORIA

Para dar início a essa metodologia que persegue o *acontecimento estético* ou como diria Greimas (2002) que cause uma *fratura na vida cotidiana*, ou seja, para criar algo capaz de afetar, pressupõe-se que é preciso, antes de tudo, se deixar ser afetado. É por isso que a primeira intenção das práticas é provocar uma abertura subjetiva dos sujeitos por meio de técnicas que incentivem o contato com o sensível, seja no nível da percepção (sensibilidades), seja no nível da emoção. Assim, existe um esforço para acessar diretamente o plano da expressão e intencionalmente direcionar o plano do conteúdo para uma posição secundária, ao entrar em contato com o sensível.

Interagir diretamente com o significante é estar em permanente abertura com o sensível e, essa metodologia do design sensível, confia na expressividade como transcendência e na prática sensível como linguagem. É um design das narrativas, das visualidades e das audiovisualidades; não só dos sistemas e dos produtos. Ele abandona a dicotomia forma e função, para se dedicar à outra, a da forma e substância<sup>1</sup>, na qual o significado se manifesta pela corporeidade de suas criações, pelas sensorialidades e, até mesmo, pelas polissensorialidades.

---

<sup>1</sup> Seguindo a conceituação de Floch (2001, p. 11) em que a forma “[...] é a organização, invariante e permanente relacional, que articula a matéria sensível ou a matéria conceitual de um plano,

As práticas de Radicalização criativa apresentadas no capítulo anterior, serviram como base para o desenvolvimento da metodologia do sensível. A partir dos seus achados foi possível estabelecer os princípios no nível epistemológico e os processos no nível metodológico e metaprojetual para abrir caminho à proposição de novos processos projetuais de design. Com isso, aquelas *premissas* apresentadas, aliadas às reflexões decorrentes, se expandiram e se transformaram, dando origem a metodologia completa. A Figura 11 foi construída baseada em tais achados, acrescidos de reflexões advindas da teoria complexidade, do design e da semiótica. Foram feitos alguns aprimoramentos julgados necessários decorrentes das experiências.

Figura 10 - Principais ideias da metodologia do sensível



Fonte: Elaborada pela autora.

O diagrama da Figura 11 representa os processos das práticas sensíveis que estão divididos por níveis e cada nível está implicado no outro até dar origem aos produtos sensíveis. Assim, a leitura do diagrama deve ser feita de forma horizontal e vertical simultaneamente. O processo de projeto desencadeado pelas práticas sensíveis é visto nesta pesquisa como uma visão de mundo, ou seja, uma forma de pensar a vida que constrói um tipo de conhecimento desenhado pelas audiovisualidades. Então, os produtos sensíveis (audiovisualidades), além de serem manifestações de subjetividades, também são fontes de conhecimento. Tais manifestações se desenrolam ao longo da narrativa como um processo de significação, que rege os demais na produção de interpretações, expressão de subjetividades (criativas). Os princípios (subjetividade, noosfera, poética, elo, recorrência e pertencimento) deverão estar presentes em todos os processos nos níveis metodológicos e metaprojetuais. Esses são princípios de abertura e de reconfiguração da maneira de interagir com as questões ligadas à produção de conhecimento, que retomam as subjetividades, os *produtos* do mundo do espírito, a inteligibilidade do sistema e sua auto-organização, a dinâmica do paradoxo, a indissociabilidade dos produtos e seus efeitos e, por fim, a dinâmica do *uno* e *múltiplo* (o todo está na parte e a parte está no todo) e serão especificados na sequência.

Os processos metodológicos estão em um estágio ainda anterior à materialidade, a imaginação, a percepção, a incerteza e a colaboração são processos de modos de perceber e imaginar o mundo, de interagir com o outro e de deixar sempre um espaço para a incerteza. Estes processos são responsáveis pelo modo como se articularão os outros no nível seguinte (metaprojetual), sempre regidos pelos princípios projetuais estabelecidos.

Nos processos metaprojetuais, a cenarização, a figuratividade e a corporeidade são de mesma natureza, são da ordem da expressão sensível. Já a ludicidade é a oportunidade de vivenciar o estado lúdico pela manipulação do sensível e a estratégia é uma atitude astuta do projetista, que pode ser ou não explicitada, mas que opera durante as suas ações projetuais. Ambas agregam esses atributos à ordem de expressão sensível dos demais processos. Todos eles são condições para a realização da cenarização. A cenarização é responsável por dar substância aos produtos sensíveis e, por ter uma ação mais abrangente, ela rege todos os outros processos de design.



Os seis princípios estabelecidos representam os valores que conduzem os processos da metodologia do sensível e serão apresentados a seguir:

É na subjetividade, no mundo interior de cada sujeito, que convivem as ideias, as emoções e os significados adquiridos com as vivências culturais e históricas. Assim, é por meio da subjetividade que se constrói o espaço relacional entre mundo interior/exterior na relação com o outro. Essa relação é conduzida pelos pontos de vista, desejos e interesses dos envolvidos, que num processo de design precisam ser explicitados. É por isso que o princípio da subjetividade está diretamente ligado à noção de sujeito, pois reintegra o sujeito ao processo criativo e incentiva a expressão das suas subjetividades.

Para Morin (2016), ser sujeito é situar-se no centro do seu mundo para computá-lo e computar-se, é poder operar uma disjunção ontológica entre o Si e o não Si, e assim constituir e instituir o auto-ego-centrismo que é a base fundamental da subjetividade. Esse entendimento é relevante, pois é assim, por esse ponto de vista complexo, que Morin supõe o mundo e reconhece o sujeito. A metodologia do sensível, ao se apropriar desses entendimentos, reconhece o tipo de relação que se estabelece entre o sujeito e o objeto:

O sujeito e objeto aparecem assim como as duas emergências últimas inseparáveis da relação sistema auto-organizador/ecossistema. O mundo está no interior da nossa mente, que está no interior do mundo. Sujeito e objeto neste processo são constitutivos um do outro (MORIN, 2005, p. 39).

É exatamente por essa consciência de que sujeito e objeto são constitutivos um do outro que é relevante trazer à tona as suas subjetividades. É compreender que tanto o designer quanto os demais colaboradores de um projeto são sujeitos em relação que compartilham seus valores e intenções e precisam estar integrados no processo.

O princípio da noosfera que na etimologia da palavra *noûs*, do grego, se refere a espírito e *sphaira* a esfera, é um termo criado por *Pierre Teilhard de Chardin* (1881-1955) para designar a esfera do pensamento humano. Porém, na metodologia do sensível, o princípio da noosfera diz respeito à necessidade de abertura da mente para as coisas do espírito no processo de criação do design. Ele crê no potencial de conexão com o mundo imaginário constituído pelas linguagens, mitos, ideias e teorias. Esse princípio é fortemente inspirado na noção de noosfera retomada por

Morin (2011), mas não só, encontra também em Kandinsky (1996) um fundamento para a sua existência.

Em Morin (2011), a noosfera abrange o universo dos signos, símbolos, figurações, imagens, ideias, que designam fenômenos, coisas e situações que mediam o homem, a sociedade e o mundo. Para ele, na noosfera habitam “seres do espírito” que seriam “entidades feitas de substância espiritual e dotadas de uma certa existência” (MORIN, 2011, p. 141) que possuem relativa autonomia e são capazes de influenciar o pensamento humano. Então, a noosfera agiria como um mediador entre o ‘eu’ e o mundo exterior, sendo também um meio condutor do conhecimento humano. Com isso, tudo o que é concebido pelo homem estaria presente na esfera do espírito, das ciências até as artes. Como o próprio autor afirma: “cada poema inventa um mundo, cada romance, cada filme cria um universo. Por toda a parte, a noosfera expande-se e torna-se mais espessa” (MORIN, 2011, p. 142-143). Para ele e na visão deste estudo, a proliferação das ideologias, das ideias abstratas, o desenvolvimento do saber científico e técnico caminham juntos com o universo da literatura, do romance e do cinema.

Já Kandinsky (1996, p. 177), apesar de não citar diretamente a noosfera, acredita que “a gênese de uma obra é de caráter cósmico” e que o verdadeiro criador seria o espírito. Para ele, uma obra já existiria abstratamente, antes mesmo de se materializar e se tornar acessível a percepção humana. O referido autor, ao falar das suas experiências na criação, afirma que nem a lógica e nem a intuição são suficientes para criar obras perfeitamente boas, que se faz necessária a presença do espírito. “O instinto íntimo, portanto o espírito criador, criará irresistivelmente no momento adequado a forma que tem necessidade” (KANDINSKY, 1996, p. 181). Com isso, cada obra de arte teria uma essência abstrata que anseia por encarnar-se, que ainda não se encontra materializada.

John Cage (2013) interroga-se como é que ideias que lhe estavam em mente são realizadas por outros:

Coisas que íamos fazer, estão agora sendo feitas por outros. Ao que parece não estava em nós fazê-las (estávamos, ou elas estavam, fora de nós?) mas, simplesmente, prontas para entrar na cuca aberta, qualquer cabeça suficientemente perturbada para não ter uma ideia dentro (CAGE, 2013, p. 7).

Nesse mesmo sentido, Greimas (2002, p. 11), também traz a sua percepção sobre a criação quanto tenta “dizer o indizível, pintar o invisível”. O que esses

autores mostram é que existe uma abertura necessária para o processo de criação, que não é nada simples e nem imediata, pelo contrário, carece de concentração, de silêncio, de ócio ou, não raro, simplesmente acontece sem qualquer preparação. É um fenômeno que não se pode controlar, mas é inerente aos seres humanos, que quando ocorre traz a sensação de completude. É por isso que o princípio da noosfera se torna condição para o processo do design sensível, ao incentivar essa conexão com as ideias que gravitam em torno dos seres e que inspiram as criações mais genuínas.

A poética é o princípio de criação da metodologia do sensível. Ela está relacionada à noção de autopoieses<sup>2</sup>, ao confiar na inteligibilidade do sistema e na sua auto-organização, dado pelas relações e imprevistos na constituição do ato poético. Nesse princípio específico, o erro é legitimado como parte do processo e os imprevistos incorporados como pontos que podem enriquecer e redirecionar todo o processo de design.

Com isso, a poética na metodologia do sensível, admite o caráter complexo no seu funcionamento e se abre para a exploração de qualquer tipo de meio para a sua expressão. Nesse sentido, Kandinsky (1996), Eisenstein (2002b) e Cage (2013) reforçam a relevância do poder da experimentação no ato criativo. Os três artistas notoriamente reconhecidos pela sua ousadia em experimentar e inovar, das artes plásticas, do cinema e da música, que se arriscaram a percorrer caminhos insólitos nas suas trajetórias criativas deixando legados inspiradores. Kandinsky (1996, p. 177), por exemplo, afirma que todos os meios são bons para materializar a emoção do artista, segundo ele “sabemos muito mais o que queremos fazer do que como fazer”. Para o autor, esse processo não é dicotômico, pois intuição e lógica sempre coexistiram:

Esse *como* só é realmente *bom* sob condições de se ter apresentado de modo espontâneo, quando a mão, numa inspiração feliz, não obedece à razão mas concretiza *por si mesma*, não raro contra a razão, aquilo que convém fazer. E só semelhante forma proporciona, além da satisfação, uma alegria que não se compara a nenhuma outra (KANDINSKY, 1996, p. 178. grifo do autor).

---

<sup>2</sup> Maturana e Varela (1980) definem autopoietico como um sistema capaz de se reproduzir autonomamente, pelo princípio de inteligibilidade e auto-organização, sejam os próprios componentes, sejam as relações que unem o conjunto.

Eisenstein (2002b, p.52) também defende que “não deve haver limites arbitrários à variedade de meios expressivos que podem ser usados pelo cineasta”. O autor era capaz de roteirizar as anotações de um projeto de pintura de Leonardo Da Vinci e criar um método no qual as cores representariam os sons. Por fim, John Cage (2013, p. 74) “às vezes eu vejo uma coisa e a pinto. Outras, pinto primeiro e depois vejo. Ambas são situações impuras e eu não prefiro nenhuma”. Tal afirmação mostra o quanto é imprevisível o ato criativo.

O elo é um princípio de caráter dialógico, de conexão, que permite trabalhar com dualidades de todas as ordens nos processos. Esse princípio é inspirado no conceito de dialogia de Morin (2011), o qual mantém a dualidade no seio da unidade, sendo capaz de associar instâncias aparentemente opostas como, por exemplo, ordem/desordem, autonomia/dependência no funcionamento de um determinado fenômeno. Tal noção é inspiradora pelo seu poder não dicotômico, por permitir que coexistam no processo criativo de design pontos paradoxais. Assim, acredita-se que é fundamental que as dicotômicas como problema/solução, erro/acerto, bom/ruim, certo/errado, belo/feio se dissolvam e coexistam para alimentar e organizar no seu tempo o desenvolvimento do processo. É por isso que esse princípio se chama elo, pois ele tem o poder de conectar tudo aquilo que parece não ter ligação.

A recorrência é um princípio de natureza recursiva que reconhece a possibilidade que determinadas dualidades apareçam em diferentes pontos do processo. Essa noção responde a recursividade do pensamento complexo em que “um processo em que os efeitos ou produtos são, ao mesmo tempo, causadores e produtores no próprio processo, sendo os estados finais necessários à geração dos estados iniciais” (MORIN, 2015b, p. 113). No processo de design da metodologia do sensível, essa noção é fundamental para gerar um encadeamento entre tudo que é produzido em diferentes momentos pela sua redundância. É como se fosse sempre o mesmo processo que toda vez que se reapresenta, alimentado por fontes diversas, se alarga, se expande, se autoproduz e auto-organiza. Dessa forma, o princípio da recorrência se caracteriza por estabelecer um dinamismo não linear, que pressupõe o acaso e o inesperado, sem delimitar um início e um fim. Nesse sentido, cada *final* pode ser um ponto de recomeço num eterno movimento de espiral.

O pertencimento é um princípio de caráter hologramático que permite atuar sem a disjunção parte e todo, ou seja, qualquer ponto do processo que sofra alguma intervenção afetará todo o processo e vice-versa. Assim, o pertencimento absorve para si a noção de Morin (2015b, p. 114) de hologramático, na qual “o todo está de certa maneira incluído (gravado) na parte que está incluída no todo” e a partir disso, traz para o seu funcionamento uma lógica integrada ao princípio do elo. Cada momento do processo contém características do todo e está interligado aos demais momentos. Sendo assim, é preciso ter em mente que qualquer movimento de exclusão, modificação, inserção feita tanto no todo quanto na parte terá efeitos generalizados no processo de design sensível.

Esses são os seis princípios que fundamentam a metodologia do sensível. Como apresentado no diagrama geral, esses princípios são seguidos de quatro processos metodológicos que também serão apresentados a seguir:

A imaginação que no capítulo anterior era uma premissa, agora se torna um processo metodológico que é guiado principalmente pelos princípios: poética, subjetividade e noosfera. É o processo que busca inspirações no absurdo, na vida, nos sonhos, nos mitos, nos símbolos, na cultura e em tudo aquilo que afeta ou já afetou a humanidade. É um processo que incentiva a elaboração criativa sem compromisso com a realidade.

O processo de imaginação tem como fundamento a noção de imaginário, que nesta pesquisa, é baseado nas reflexões e nas proposições trazidas por Morin (1970). O referido autor se distancia da definição clássica adotada por Sartre, que é dualista, na qual a presença do percebido é a ausência do imaginado, um imaginário definido como puramente subjetivo. Morin (1970) acredita que a realidade do homem é semi-imaginária, ou seja, ela não existe totalmente, o homem vive esta semi-existência que é a sua existência, coexistindo o homem prático e o homem imaginário. Com isso, permanecer na visão clássica ao acreditar que o homem tenha remetido o sonho para a noite e o trabalho para o dia é como ir contra a sua própria natureza. A prática e o imaginário estão imbricados, não é possível separá-los.

Para Morin (1970), o imaginário é como fermento do trabalho do eu sobre si mesmo e sobre a natureza, através do qual se constrói e desenvolve a realidade do homem. Nesse sentido, ele é parte integrante vital e sutil do homem. O imaginário contribui para a sua formação prática, sendo o verdadeiro alicerce para as

projeções-identificações, nas quais ao mesmo tempo que o homem mascara, se conhece e se constrói (MORIN, 1970). Assim, o autor reposiciona o conceito de imaginário no lugar que lhe é devido, ou seja, indissociável da natureza humana, e, por conseguinte, no centro das ciências e das suas criações. Para isso, é estimulado o contato com o sensível, a expressão dos sonhos e das aspirações dos sujeitos, libertando-se de todas as censuras. Isto é, sem dúvidas, uma parte fundamental no processo de produção de conhecimento, já que as ideias começam a se constituir a partir das formas simbólicas produzidas pelo pensamento, também pelo sonho e pela imaginação. Dessa forma, para perseguir a renovação da ciência é necessário mudar a perspectiva e considerar o imaginário imbricado em qualquer processo, por isso ele é parte integrante da imaginação na metodologia do sensível.

Essa noção de imaginário interessa muito ao design, pois ela é capaz de modificar os seus processos. As grandes invenções que marcaram época e mudaram os rumos da sociedade, quase sempre, nasceram de aspirações do imaginário, ou seja, um dia foram sonhos irrealis que aguardavam apenas uma realização prática. É por isso que o design nos seus processos deveria considerar a utopia, o impossível e o fantástico. Entretanto, na maioria das vezes, a expressão do imaginário é limitada, logo no início, a orçamentos, prazos, carência tecnológica, entre outros. Tal limitação é o mesmo que esterilizá-lo, é amputar com os limites do presente as possibilidades que repousam no futuro. Portanto, é o sonho que deve fecundar o instrumento e não o contrário. É por meio da coexistência de transformações fantásticas e materiais que se realiza em plenitude a natureza do homem nas suas criações.

Sendo assim, o processo de imaginação busca possibilitar um contato privilegiado com o imaginário para que as divagações acerca de determinado tema cheguem ao projeto no seu estado mais rico e, porque não, mais absurdo. Com esse tipo de produção em mãos, o projetista poderá dar continuidade ao que for inspirador. Esse processo admite dinâmicas que incentivem a concentração, a imaginação e a expressão das ideias. Algumas delas já foram exemplificadas no capítulo anterior, mas é o conceito geral do processo que deve ser assimilado pelo projetista, assim ele mesmo será capaz de elaborar outras dinâmicas tendo em mente tais considerações.

A percepção como processo, diz respeito aos processos mentais relacionados às sensibilidades, que são responsáveis pelas elaborações processuais e práticas. É

a percepção estimulada pela matéria sensível. Esse processo está ligado a algumas noções semióticas como o sensível, o inteligível, a presença, a substância e a forma. Ele é a materialização do questionamento: de como a presença de determinada coisa é capaz de afetar e o que pode resultar a partir disso? Para Fontanille (2001, p. 37) “antes de identificarmos uma figura do mundo natural ou também uma noção ou sentimento, percebemos (ou ‘pressentimos’) a sua presença”. Para o referido autor, a presença é a qualidade sensível por excelência e a primeira articulação semiótica da percepção ao fazer uso da visão e da captura, que são duas operações semióticas elementares. Fontanille (2001) explica que a visão intencional, com variações de intensidade, diz respeito ao afeto que nos toca, ou seja, a intensidade que caracteriza a nossa relação com o mundo. Já a captura, mais ou menos extensa, por meio da posição, extensão e quantidade caracterizam os limites e o conteúdo do domínio de relevância, ou seja, a compreensão.

Esse entendimento é pertinente pois traz luz a outro argumento de interesse que é a relação da substância e da forma. Fontanille (2001, p. 38) explica que a formação de valores, ou seja, o processo de significação corresponde à passagem da substância à forma. Nessa passagem a forma adquire uma forma de expressão e uma forma de conteúdo. Assim, a manifestação do sentido se dá a partir do sensível. Entretanto, a substância não é *sem forma*, ela tem uma forma fenomenológica ou científica, ela é sensível pode ser percebida, sentida ou pressentida, mas não resulta da união dos dois planos de linguagem. A forma, por sua vez, é inteligível pode ser compreendida, é significativa, (FONTANILLE, 2001).

É a partir de tais noções que o processo metodológico da percepção estabelece o seu funcionamento num domínio quase pleno dos significantes. Ele confia na composição dos materiais, nas texturas, nas cores e nos aromas para estimular o sensível. Nele o processo de projeto é determinado pelo plano da expressão e o significado adquire um caráter mais afetivo, emocional e poético.

A incerteza é processo que comporta abertura, incerteza e erro, que permite que aconteça o ato criador sem direcionamentos pré-estabelecidos. Ele zela pela manutenção da abertura nos processos projetuais para escolha de novas relações (elos). Ele é a incorporação da premissa incerteza e diz respeito a uma postura assumida no agir projetual. É a abertura para a aceitação do erro, não há correções, pois o erro é parte do processo. A incerteza também é um agir da mente e da percepção que supera os limites da teoria em favor da criatividade, ou seja, traz o

irracionalizável para dentro do processo. A incerteza permite que haja uma produção mais livre, sem objetivos específicos a priori. Ela está inter-relacionada com o poder criador por estabelecer um ambiente favorável para as inspirações.

Além disso, a metodologia do sensível é uma desencadeadora de ações e o processo da incerteza faz luz a um argumento relevante tratado por Morin (2015) que é a autonomia da ação e seus efeitos não previsíveis. Nesse percurso projetual proposto, a ecologia da ação trazida pela complexidade supera a busca de regularidade e previsibilidade durante o processo e abre espaço para o imprevisível. Nesse sentido, Morin (2015a, p. 101) explica que contrariando a vontade do ator “a ação voluntária escapa quase imediatamente à vontade; foge, começa a copular com outras ações em profusão e volta, às vezes desfigurada e desfigurante, à cabeça do seu iniciador”. A ecologia da ação alerta para se considerar os riscos enormes da ação. Tais riscos podem ser externos que se tornam internos (na complexidade, unos), uma vez que a ação pode derivar, ou até inverter, a sua finalidade, sem que o atuante tome consciência disso. Continuará a agir, com toda boa vontade, no sentido contrário ao seu querer. Morin (2015a) ainda adverte que é preciso desconfiar da crença de que a ação opera logicamente no sentido do seu projeto, ou seja, esta ação pode entrar no jogo das finalidades inimigas.

Assim, para evitar que a ação se distancie completamente do seu iniciador, é preciso incessantemente segui-la, alcançá-la, corrigi-la, mas isso, em uma corrida desenfreada, em que a ação, finalmente, se distanciará do perseguidor e irá perder-se no amálgama das inter-retroações. Dessa forma, ao propor um processo aberto para ideias ecológicas de inter-retroações, de eventualidades, de riscos, busca-se concentrar no problema central da ação, que é a estratégia, e a ecologia da ação poderá enriquecer a etologia (comportamento) da ação. Com isso, ao agregar a certeza e a incerteza, a probabilidade e a improbabilidade como relevantes nas operações projetuais, o processo de design é enriquecido por um jogo ecologizado, ou seja, um sistema de relações sustentáveis.

O processo de colaboração assume integralmente a sua definição original como premissa, mas agora como processo metodológico. Então, a colaboração é inspirada pelos processos colaborativos do design estratégico e não só, ela é encarada como uma forma de convivência de ideias, das próprias e dos outros. Isso implica uma atitude de dar espaço ao outro dentro de si e não somente o *fazer juntos*. A colaboração também está ligada a um tipo de relação criativa estabelecido



entre designers e não designer, na qual todas as experiências (profissionais e pessoais) são compartilhadas dentro de uma rede que se expande e se complementa. O designer está em relação e assume uma atitude de envolvimento e de diálogo com os demais sujeitos colaboradores, colocando-se em uma posição horizontal no grupo. É o reconhecimento das entresubjetividades/transsubjetividades.

Acredita-se que trabalhar com o coletivo, com processos colaborativos, exige uma sensibilidade a mais, já que as relações estabelecidas não são, apenas, de natureza material (que podem ser moldadas, ajustadas ou descartadas). Pelo contrário, são pequenos mundos (sujeitos) que mesmo parecendo completamente distintos, fazem parte de um só mundo, não sendo possível domá-los ou dominá-los. O designer complexo precisa desenvolver uma atitude generosa, levar consigo estímulos criativos e pensá-los no seu ecossistema. Observar e escutar atentamente o que reverbera, o que brota, o que morre e o que surge de diferente do que, na origem, pensou fazer parte das suas práticas. Nesse sentido, o processo de colaboração incentiva o designer a confiar no poder estabelecido pelas relações do coletivo, nas situações não previsíveis e naquilo que lhe parece inconcebível.

A partir das experiências práticas realizadas, observou-se que existiam também processos determinantes para a realização dos produtos sensíveis (audiovisualidades). Tais processos foram identificados como processos pertencentes ao nível metaprojetual. Para categorizá-los e defini-los foi fundamental uma retomada de conceitos que basearam as experiências empíricas. Assim, surgiram os seguintes processos de design: *figuratividade*, *corporeidade*, *cenarização*, *estratégia* e *ludicidade*.

Os processos metaprojetuais: *figuratividade*, *corporeidade* e *cenarização* nasceram inspirados nas proposições semióticas de Fontanille (2010), Greimas (1984), Barthes (2007) e Floch (2001), tais semiólogos se destacaram, dentre outros aspectos, pelo seu interesse em uma semiótica plástica que se ocupa do entendimento do plano da expressão. É no plano de expressão que se encontram os significantes, ou seja, a matéria sensível que é manipulada nos projetos pelo designer. Dessa forma, a semiótica entra nessa pesquisa com os seus conhecimentos não só nas questões de análise, mas também como propulsora de novas formas de projetar. Na metodologia do sensível, ela inspirou um movimento

contínuo de produção, interpretação, produção, interpretação e produção<sup>3</sup>. Devido a esse movimento contínuo de leitura/interpretação, escrita/projeção, a semiótica dota os sujeitos de uma maior propriedade e segurança para propor as suas ideias a partir de suas próprias subjetivações. Assim, o projeto vai tomando corpo aos poucos, ao mesmo tempo que vai se modificando, adotando um caráter vivo e mutante. O resultado obtido nesse processo acaba sendo apenas um recorte no tempo, pois ele poderia seguir a evoluir inúmeras vezes ainda.

A *figuratividade* é o primeiro processo de design apresentado da metodologia do sensível, pois é por meio dele que acontece a sensibilização da matéria por traços, cores, formas, composições, entre outros. Esse processo se caracteriza pela expressividade das figuras sígnicas, sejam elas visuais e/ou sonoras. Fontanille (2010) define figuras como unidades mínimas, que são constituídas de formantes e de traços distintivos. Já um conjunto de figuras dispostas sobre um mesmo suporte (uni, bi ou tridimensional<sup>4</sup>) formam um texto<sup>5</sup> enunciado, ou seja, um conjunto significativo (FONTANILLE, 2010). Tanto para Greimas (1984) quanto para Fontanille (2010), a figuratividade é entendida como um modo de leitura e um modo de produção das superfícies.

Greimas (1984) no seu percurso de análise do plano da expressão propõe uma leitura figurativa dos objetos visuais. Tal leitura se caracteriza como um ato de semiose, de natureza semântica, que ao reunir um significante e um significado produz signos. Segundo o autor, é necessária uma primeira operação de apreensão simultânea, que ao selecionar no significante um conjunto de traços heterogêneos (de densidade figurativa<sup>6</sup> variável) e sua globalização, transforma-os em um formante<sup>7</sup>, ou seja, numa unidade significativa. A essa unidade significativa é atribuído o significado, no qual as figuras se transformam em signos-objetos, Greimas (1984).

O processo de figuratividade proposto por Fontanille (2010) é bastante semelhante, entretanto, o autor o divide por níveis de pertinência. A sua leitura se dá num primeiro nível, pela seleção, identificação e reconhecimento das figuras

---

<sup>3</sup> Nota-se nesse fluxo também a presença dos princípios de *recorrência* e *pertencimento*.

<sup>4</sup> O discurso oral é unidirecional, os textos escritos e as imagens são bidimensionais e a língua dos sinais é tridimensional.

<sup>5</sup> A noção de texto compreende tanto os textos verbais quanto aqueles não verbais, imagens e outros.

<sup>6</sup> A densidade figurativa pode variar do icônico ao abstrato. Em uma análise figurativa a baixa densidade é a abstração e a alta densidade, que produz um efeito de realidade é o icônico.

<sup>7</sup> Formantes são traços que permitem a identificação de figuras.

pertinentes, dos formantes que as compõem e dos traços que as diferenciam. Em um segundo nível, a do texto enunciado, o movimento é de compreender e interpretar a partir de uma totalidade de figuras, a fim de atribuir uma intencionalidade, um significado. No primeiro nível de leitura a operação diz respeito aos formantes da expressão, às unidades significantes elementares, no qual todos os aspectos sensíveis da imagem são reconduzidos à substância e até à matéria do plano da expressão. Já no segundo nível, o dos textos enunciados, que integra a totalidade ou parte desses elementos sensíveis em uma dimensão plástica, é evidenciada a relação entre a operação sobre o plano da expressão e os seus efeitos sobre o plano do conteúdo, Fontanille (2010).

Assim, chama-se de figuratividade esse primeiro processo de produção por meio da expressão, seja por esboços, rabiscos ou traços da representação projetual. É um processo duplo que se alterna entre a sensibilização da matéria e a sua própria interpretação. Nesse percurso projetual que trata as narrativas por meio dos significantes, é relevante compreender como se dão esses movimentos, pois são neles que se confere o sentido para as coisas. O sentido, segundo Floch (2001), resulta da união dos dois planos que toda a linguagem<sup>8</sup> possui, que são o da expressão e o do conteúdo. Assim, o desenvolvimento do processo de figuratividade conduz ao próximo processo que é a corporeidade.

A corporeidade na metodologia do sensível é o processo de realização da forma por meio da substância, que recorta a matéria para a definição dos tipos de manifestação. É na corporeidade que o designer define a topologia do seu projeto, ao trabalhar com as dimensões: matéria, cromática e eidética. Greimas (1984) que no processo anterior da figuratividade tratou da análise figurativa, no processo de corporeidade, traz os critérios da análise plástica. Na análise plástica, encontram-se categorias que confluem com os interesses projetuais, que auxiliam definir a fisicidade do projeto. A dimensão topológica, por exemplo, atribui os limites físicos, é ela a responsável pelo recorte da substância, além de distribuir as formas no espaço. Na topologia também se encontram as categorias como formato, posição, tamanho e orientação. A dimensão matéria diz respeito à materialidade do significante, que pode abranger os tipos de materiais, as dinâmicas e procedimentos realizados. Já a dimensão cromática, se refere ao pictural, às cores, mas também a

---

<sup>8</sup> A linguagem pode ser visual, falada, escrita, entre outras.

questões de tonalidade, graus de saturação, contraste, matiz, entre outros. E, por fim, a dimensão eidética faz referências ao gráfico, às formas constituintes, com categorias que percebem a aparência da forma, como o reto/curvo, o pontiagudo/arredondado, a simetria e a perspectiva. Com isso, a corporeidade da metodologia do sensível, absorve tais dimensões utilizadas como critérios da análise plástica de Greimas (1984) para propô-las também na produção projetual. Isso se dá no processo de escolha e distribuição de materiais, nos utensílios escolhidos para sensibilizá-lo, dimensioná-lo, nas possibilidades de acabamento, entre outros.

Então, seja na produção quanto na leitura, é na corporeidade que começam a se definir as formas. O processo de significação vai se construindo por meio dos materiais, a narrativa escrita vai se dissolvendo e começa a ganhar o seu corpo material. Neste processo muitos aspectos projetuais começam a se delinear, entretanto, é só na cenarização que a narrativa irá se atualizar e adquirir sua forma *final*.

A ludicidade, que no capítulo anterior nasceu como uma premissa nas primeiras práticas, se confirmou e se afirmou como processo de design. Ela consiste na exploração da potência do lúdico no processo criativo por meio de dinâmicas de jogos e brincadeiras projetuais. Tais dinâmicas incentivariam uma mudança de estado nos sujeitos, como diria Morin (2000) do *Homo faber* ao *Homo ludens*. Morin (2000) defende a coexistência dos estados no homem, que apesar da sua capacidade racional e dinâmica, o homem do trabalho também é o homem do jogo, da afetividade, do mito e do imaginário. O referido autor apresenta uma visão complexa do homem: “Somos seres infantis, neuróticos, delirantes e também racionais. Tudo isso constitui o estofamento propriamente humano” (MORIN, 2000, p.59). Essa pesquisa também confia no potencial do *Homo complexus*, ao buscar formas de trazer à tona o seu estado mais leve, mais infantil durante o projetar. Com isso, o processo de ludicidade busca incentivar uma mudança de estado emocional, a fim de favorecer a criatividade por meio de técnicas que se utilizem de jogos e brincadeiras. Essa mudança de estado é incentivada, mas pode ou não acontecer, devido aos estados mentais cristalizados dos sujeitos, como crenças e hábitos estabelecidos. Tais certezas, por vezes, não permitem que o sujeito se abra para experimentar algo diferente do que crê ser o certo, o que o faz sentir-se incomodado e desconfortável.

O processo de design estratégia diz respeito à astúcia na definição de estratégias que comportam a situação projetual e o alargamento do seu entendimento também para a conjuntura como simultaneidade entre práticas sensíveis. Ele possui essa dupla face (complexa e semiótica) que se alternam e se complementam. Tal processo nasceu inspirado nos conceitos de estratégia trabalhado por Morin (2015a)<sup>9</sup> na teoria da complexidade e por Fontanille (2019 e 2010)<sup>10</sup> na semiótica. Dessa forma, a estratégia como processo diz respeito a uma abertura à eventualidade, quando o projetista é capaz de assumir uma postura astuta, a fim de prever um certo número de cenários para a sua ação, mas que no decorrer desta ação, possa se utilizar das informações que chegarem para alterar o seu percurso (quando lhe for conveniente) ou ainda, quando surgirem acasos que perturbem a sua ação, consiga (sempre que possível) absorvê-los como insumos criativos em seu processo. Todo esse movimento é associado também a um olhar constante para a conjuntura, observando a simultaneidade das práticas sensíveis e os aspectos dominantes que as caracterizam e organizam. É dessa forma que a dinâmica da metodologia do sensível se estabelece num ritmo inconstante e com encaminhamentos sempre passíveis de mudanças.

Por fim, a cenarização é o processo de realização das narrativas discursivas. Ela abrange todos os princípios e processos da metodologia do sensível, além de orientar as definições de natureza dinâmica de produção (digital, analógica e mista). Além disso, a cenarização corresponde ao processo de enunciação realizado pelos princípios e pelos processos de significação propostos na metodologia do sensível, conforme especificado na Figura 12:

---

<sup>9</sup> O sentido de estratégia de Morin e assumido nesta tese está discutido pela autora no artigo “O processo de design pelo olhar da complexidade: uma oportunidade de ressignificação pelas estratégias” indicado nas referências bibliográficas.

<sup>10</sup> Para Fontanille (2019) nos seus planos de pertinência de análise do plano da expressão, a estratégia se situa no nível imediatamente superior ao das cenas práticas. É nas combinações e sobreposições das cenas práticas (na sua conjuntura) que se constituem as estratégias pelo seu acomodamento espacial e temporal concomitante ou não concomitante às outras cenas (Fontanille, 2010). Para ele “as estratégias fornecem especificamente um “horizonte” de valores dominantes [...], bem como um “estilo” estratégico, isto é, uma certa maneira observável e caracterizável de tratar as relações entre as práticas e ajustá-las umas às outras” (FONTANILLE, 2019, P. 252).

Figura 11 - Diagrama dinâmico da metodologia do sensível

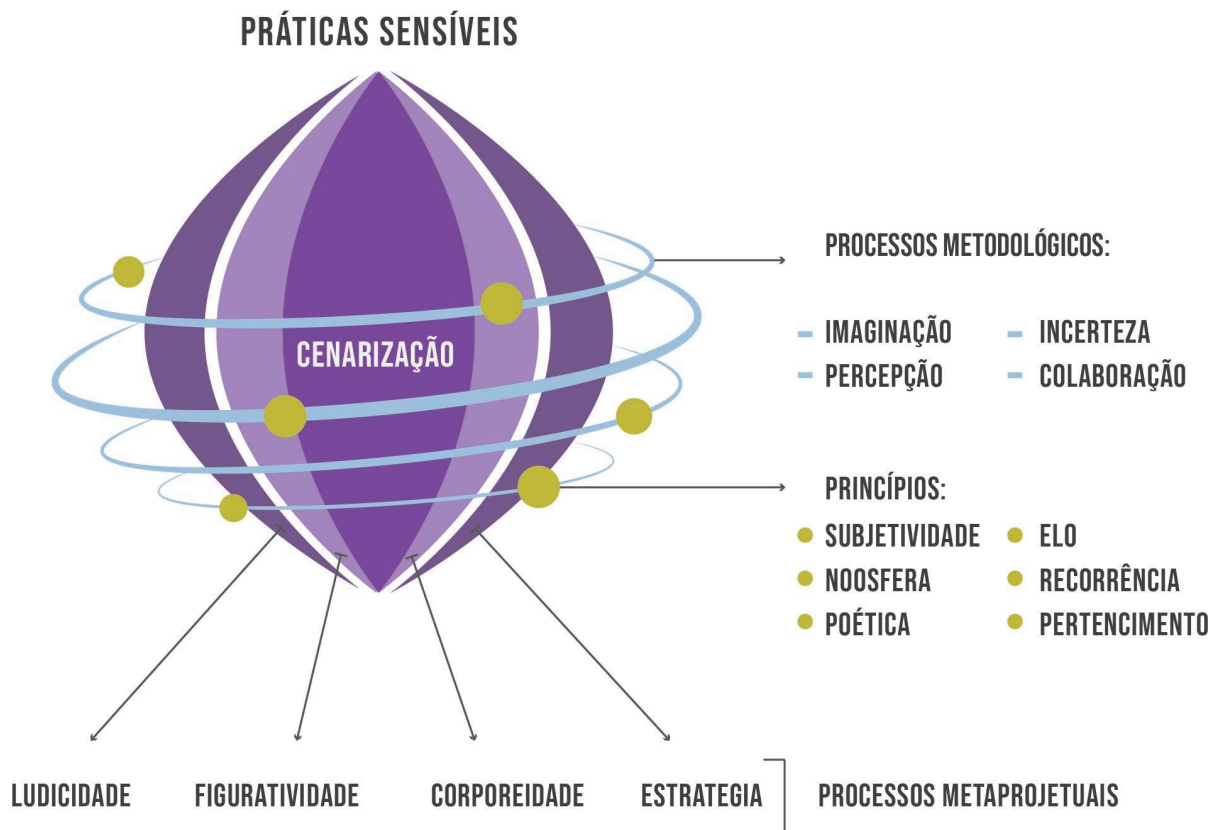


Fonte: Elaborada pela autora.

No eixo central do diagrama, que evidencia a cenarização, são partes constituintes dela os processos de figuratividade e corporeidade. Esses processos estão representados pela cor roxa menos saturada. O tom dos da figuratividade e da corporeidade é o mesmo por eles serem de uma mesma natureza. Nota-se duas outras formas flutuantes em torno da forma principal da cenarização, que são os processos de estratégia e ludicidade. Esses processos estão destacados do todo, pois podem ou não se acoplar ao processo de cenarização. Eles também possuem um tom diferente de roxo que os une e os distingue ao mesmo tempo dos demais. As órbitas azuis representam os processos metodológicos (imaginação, percepção, colaboração e incerteza) que envolvem toda a forma principal e giram, com mais ou menos intensidade. Nessas órbitas existem pequenos satélites amarelos que são os princípios da metodologia do sensível (a subjetividade, a noosfera, a poética, o elo, o pertencimento, a recorrência), eles transitam e estão sempre presentes.

Dessa forma, atualiza-se o diagrama da Figura 11 para sua versão dinâmica. Segue abaixo na Figura 13 a identificação dos princípios e processos da metodologia do sensível:

Figura 12 – Identificação dos princípios e processos da metodologia do sensível



Fonte: Elaborada pela autora.

A cenarização é um ato de semiose que, na sua busca de conferir sentido, constrói, trama e atualiza a narrativa, que se expressará como discurso. A cenarização atua nos modos de significar ao buscar vários sistemas de linguagem para se expressar como, por exemplo, a dimensão sensível dos significantes. Assim, são resultantes desse processo manifestações sincréticas<sup>11</sup>/multimodais e polissensoriais/sinestésicas, aqui chamadas de audiovisualidades ou produtos sensíveis.

A cenarização é responsável por interpretar as produções visuais resultantes das experiências estéticas (no presente caso as produções da Radicalização criativa). Ela possibilita o encontro entre sujeitos e objetos de valor. Nesse encontro, acontece uma dinâmica que é bem explicada por Greimas (2002), no qual a disjunção do sujeito e do objeto é seguida pela fusão de papéis e é finalizada pelo retorno à disjunção. É no contato com as qualidades sensíveis dessas produções

<sup>11</sup> Texto sincrético: articulação de várias linguagens, desde que elas possam produzir um significado (imagem e som, por exemplo).

visuais que se favorece, a partir da percepção dos sujeitos, uma ressignificação do mundo do percebido.

Nessa fusão de papéis, acontece o que se conhece na semiótica como *apreensão estética* que, aqui, não se limita à interpretação, mas é também o mecanismo base para a criação e o projeto, para dar vida às audiovisuais. Durante a apreensão, Greimas (2002) explica que se estabelece uma relação especial entre sujeito e objeto de valor, relação que se caracteriza pela sensação de paralisação do tempo, no qual se cria uma espécie de possessão do objeto sobre o sujeito que o conduz ao mundo imaginário. Com isso, o prazer da leitura (interpretação) durante a apreensão se dá pelo distanciamento progressivo da realidade (GREIMAS, 2002).

A inserção na cotidianidade, a espera, a ruptura de isotopia, que é uma fratura, a oscilação do sujeito, o estatuto particular do objeto, a relação sensorial entre ambos, a unicidade da experiência, a esperança de uma total conjunção por advir, esses são os poucos elementos constitutivos da apreensão estética. (GREIMAS, 2002, p. 30)

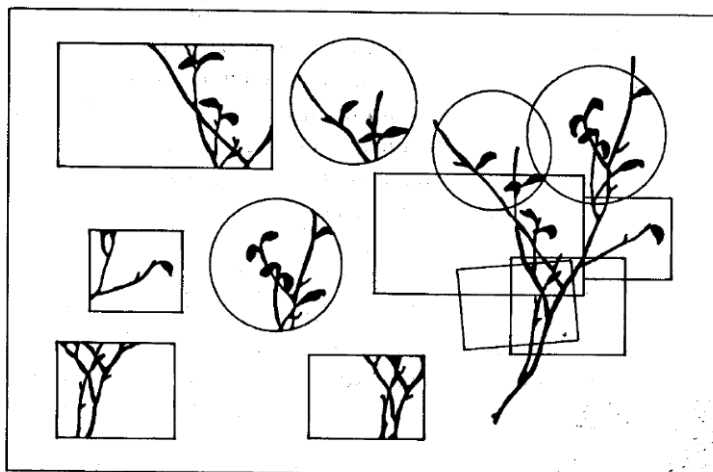
Assim, é por meio da apreensão que a cenarização é capaz de dar forma aos produtos sensíveis e resultar em manifestações sincréticas. É na cenarização que se dá a identificação das figuras (imagens) que respondem ao processo de figuratividade; também ali se dá a identificação topológica, matérica, eidética e cromática que fazem parte da corporeidade, em apreensão simultânea. Tais arranjos selecionados começam a compor as *cenarizações*. Essas *cenarizações* farão parte de uma composição produzida no processo de cenarização, de forma sintagmática ou paradigmática, que dará vida à narrativa, que, por sua vez, a atualizará. Tais composições também podem responder aos processos de estratégia e de ludicidade. Cabe ressaltar que esse processo de leitura (interpretação) não esgota a totalidade das articulações possíveis, mas traz informações fundamentais para a criação dos produtos sensíveis.

A apreensão simultânea do processo de cenarização está diretamente relacionada ao dispositivo topológico, já que se utiliza da dinâmica de enquadramento da superfície para fazer a leitura (interpretação) e gerar a *escritura* (projeto). Assim, a partir de imagens das produções visuais ou da sua própria presença são delimitados diversos enquadramentos cuja leitura formará narrativas, nas quais a imagem total será formada por vários fragmentos. Esses



enquadramentos são feitos de maneira livre, como aqueles apresentados por Eisenstein (2002b), ao tratar da técnica que os japoneses utilizam para ensinar a ilustrar a partir do galho de uma cerejeira.

Figura 13 - Técnica de enquadramento para ensinar a desenhar



Fonte: Eisenstein (2002b).

Esse processo é guiado pelo sentimento estético, sem protocolos ou sequências pré-estabelecidos. Ao deixar-se inspirar pelos materiais e pelos enquadramentos criados, numa espécie de brincadeira, acontece o jogo das composições. Nesse percurso, o processo criativo se expressa por esboços e notas, sem ter limites à variedade de meios expressivos que podem ser usados. Nesse momento, até as cores podem ser usadas para representarem o som.

Propõe-se, então, um primeiro exercício de cenarização como teste e explicitação dos processos de design. Como já mencionado anteriormente, o processo de cenarização é a realização da narrativa pela significação, é o lugar de expressão do discurso. Dessa forma, o *texto*<sup>12</sup> escolhido para análise é uma das produções visuais resultantes das experiências estéticas. O enquadramento teórico de leitura, contempla os processos descritos no diagrama da cenarização. Esse movimento de leitura não se limita à análise descritiva, mas se manifesta também como ato criativo que, ao interpretar, irá gerar as conexões para uma nova narrativa desejada, tendo em vista o interesse pela criação do produto sensível.

<sup>12</sup> Entende-se 'texto' no seu sentido alargado, é o texto de pertinência semiótica, todos os objetos de análise, seja a cidade, uma poesia, um objeto de design, entre outros.

Figura 14 - Produção estética tridimensional



Fonte: Montagem elaborada pela autora, com base nos resultados criativos obtidos da Turma de Mestrado (2018).

É possível começar a identificar no *texto* selecionado as *figuras* (imagens) que ajudam a compor as *cenas* pelo processo de *figuratividade* e irão fazer parte da narrativa a ser criada. Essas figuras, por sua vez, possuem uma ‘corporeidade’ que revelarão as possibilidades de representação sensível. E na sua *totalidade*, pela própria *cenarização*, são feitas as articulações das cenas identificadas em uma nova forma de narrativa audiovisual. Os processos de *estratégia* e de *ludicidade* podem ou não se desenvolver nesse momento.

A produção visual em questão foi construída com diferentes *graus de figuratividade*<sup>13</sup>. Existem elementos icônicos, como o sol representado em amarelo, os raios laranjas, a imagem de um homem que sorri, a representação de algumas frutas de várias cores e as pegadas amarelas na areia. Entretanto, existem outras *figuras*, não tanto icônicas e nem completamente abstratas, como os minúsculos retângulos, predominantemente verdes e azuis, recortados e distribuídos de forma circular, ao redor do objeto central. Tais elementos poderiam representar folhas caídas e água corrente (rio). Também pode-se notar a representação de um serro ou uma colina, como objeto central, uma colina rochosa e iluminada pelo sol.

<sup>13</sup> Greimas (1984) entende que a iconização e a abstração são graus da figuratividade. Quanto menor a densidade figurativa, mais abstrata a figura é, entretanto, quanto maior a densidade figurativa, mais icônica ela é.

Ao observar atentamente, sejam os detalhes, seja o conjunto, pode-se também perceber e descrever a corporeidade das substâncias e inferir as suas relações com a narrativa. Na dimensão topológica, a produção visual tridimensional está circunscrita em uma base retangular que é também parte importante da sua ambientação, pois nela estão sensibilizadas as 'figuras' das pegadas que partem dos limites da base e vão até os elementos centrais em uma espécie de percurso. Tais pegadas indicam uma 'cena' de chegada e marcam a continuidade do espaço imaginário, pois o personagem vem de fora (de outro lugar). Então, infere-se que os limites da base são somente materiais.

Outro espaço de delimitação de *cena* é no elemento central em forma semi-esférica que remete a uma montanha. O seu formato e a deformação intencional dada ao papel que compõe esse elemento central, lhe confere uma característica rochosa, pela sua cor, pela sua textura e pela sua superfície irregular e acidentada. Nesse espaço, estão concentradas as *figuras* do homem, das frutas, das folhas e da água. Todas essas *figuras* têm, como suporte na sua dimensão matéria, um papel pardo, sensibilizado cromaticamente por giz de cera e canetas hidrocor.

Na sua dimensão eidética, a produção visual foi realizada com formas orgânicas, mesmo aquelas que deveriam ser geométricas não têm a menor pretensão de serem perfeitas. Ao observar a totalidade, apesar de todas as *figuras* serem estáticas, se tem uma percepção de movimento pela irregularidade das formas e pelas linhas imaginárias criadas pelas composições das *figuras*, como por exemplo, nos raios que saem do sol, nas pegadas que entram em quadro, na chuva de elementos que caem de uma nuvem transparente.

A partir das *figuras* identificadas, da observação da sua corporeidade, é possível proceder com uma pequena organização de *cenar* que darão origem a uma primeira narrativa do produto sensível. Essa organização corresponde ao processo de estratégia e pode ser dar de muitas formas. No presente caso, foi feita uma seleção das composições (*cenar*) mais relevantes das *figuras* para inspirar a *cenarização* da narrativa. Na sequência é apresentada a narrativa criada.

Figura 15 - Seleção de composições para as cenarização da narrativa



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 16 – Narrativa cenarizada

*Um viajante solitário, vindo de longe, vai deixando pelo caminho onde passa as suas pegadas. A areia facilita que o desenho dos seus pés acabe por revelar o seu trajeto, não por muito tempo, pois venta. É um dia de muito sol, para ele enxergar precisa apertar os olhos. Mesmo vendo pouco, com grãos de areia nos olhos, o viajante visualiza uma colina exuberante. Encantado ele sobe lá no alto e se senta para contemplar e é paralisado pelo que sente. Apenas o que se move é a natureza ao seu redor. O vento sopra incessantemente carregando todas as folhas para o pé da colina. Começa a cair uma chuva, que não é de água, é de frutas, frutas de todos os tipos. O grande sol ilumina com sua luz amarela a rocha, que reflete como Narciso a sua própria beleza e esquenta as superfícies. Tem uma nascente de água que vai escorrendo pelas rochas até chegar no solo, produzindo o ruído de água caindo de forma constante. O viajante não consegue vê-la, pois está nas suas costas, mas ouve e imagina a sua forma. A colina rochosa não tem árvores, nada permanece lá em cima, pois o vento sopra forte e tudo cai ao seu redor. Por isso há tantas folhas caídas na sua base circular, elas provavelmente vieram de uma chuva anterior, não de frutas, mas de folhas. O homem observa todos esses acontecimentos, contempla todas as cores, todas as texturas, todos os cheiros, todas as luzes, todos os sons e sorri. Teria ele encontrado o éden? Teria ele acessado um lugar mágico? Estaria ele em uma miragem perdido no deserto? Tudo é possível, mas, provavelmente, a única coisa certa é o seu destino que será como todos outros elementos da colina, o de não permanência. Entretanto, para ele só importa aquele momento presente. Ele sorri.*

Fonte: Elaborada pela autora.

Para a produção dessa narrativa foi projetada uma instalação física audiovisual, ou seja, um experimento artístico. Em uma sala de visitação planeja-se simular uma colina (com elementos cenográficos), de forma que o viajante da

narrativa seja o próprio visitante da instalação. Ao chegar no ambiente ele pode sentar e apreciar os acontecimentos a sua volta. Assim, por meio de videoprojeções, luzes, ventiladores e aromas se desencadearia uma sequência de acontecimentos a fim de estimular as sensações do visitante. Além disso, uma trilha sonora produzida com variações entre silêncios, sons ambientes e música instrumental seria utilizada para auxiliar a compor a atmosfera. A iluminação do ambiente seria controlada por lâmpadas coloridas com variações de cores e intensidade. Todos esses eventos aconteceriam de forma simultânea, com sequências e durações não lineares.

### 4.3 OS PRODUTOS SENSÍVEIS

Os ambientes e as imagens sensíveis já são explorados há muito tempo pelas artes. Um dos casos mais significativos nessa área é o trabalho, de mais de quarenta anos, de um coletivo interdisciplinar italiano chamado *Studio Azzurro*. As obras do grupo, que se tornaram referência mundial nessa temática, se caracterizaram pela constante busca de soluções que fundissem a tecnologia, a narração e o espaço, a fim de criar um novo tipo de relação *homem-máquina*, no qual predominasse a espontaneidade e o fator humano, (STUDIO AZZURRO, 2016). Nos seus experimentos artísticos o grupo ganhou destaque por se utilizar da linguagem clássica como o teatro, a dança e o cinema incorporados à tecnologia. Ao longo dos anos, o coletivo se concentrou para criar máquinas narrativas que favorecessem a dissolução dos limites das telas com a pretensão de eliminar a tecnologia das vistas dos espectadores. Além disso, o *Studio Azzurro* (2016) traz em um dos seus livros o conceito de uma “dramaturgia multimídia” que para eles significa “a possibilidade de atravessar as distintas linguagens, uní-las e fundar uma nova estética com o uso das novas tecnologias” (STUDIO AZZURRO, 2016, p. 127). Essa seria uma espécie de escrita projeto ou um projeto de eventos performativos polissensoriais que dão vida aos seus ambientes sensíveis.

A metodologia do sensível proposta nesta tese, reconhece e se inspira nos trabalhos do grupo, mas possui os seus fundamentos e uma abordagem bastantes distintos. Ela se inspira nos processos das artes para trilhar diferentes caminhos no seu próprio percurso. Nesse percurso que parte dos significantes, a narrativa é considerada tão poderosa quanto a tecnologia, pois é ela que conduz o processo de significação, da abstração até a figuração. Assim, o sentido e novos conhecimentos

são produzidos por meio da realização das audiovisualidades. Nessa visão de mundo, a tecnologia é ferramenta necessária, mas não protagonista, ela deve servir para dar materialidade (mesmo que digitalmente) às subjetividades dos sujeitos expressas por meio das narrativas.

Em conformidade com essa visão, Silva (2007), inspirado na obra de Einseintein “A Forma do Filme”, reconhece no audiovisual uma propriedade que vai além da sua redução às mídias audiovisuais (tv, cinema, internet), ou seja, que ele é dotado de uma virtualidade em permanente atualização que as transcende. Einseintein (2002a) defende a tese de que o cinema existiria antes mesmo da invenção da indústria cinematográfica. Nesse sentido, Silva (2007, p. 146) propõe sua concepção de audiovisualidade “é, portanto, uma virtualidade que se atualiza como audiovisual (cinema, vídeo, televisão, internet), mas permanece simultaneamente em *devir*”. Dessa forma, o termo audiovisualidade diferencia-se do audiovisual pela sua característica de processualidade, na qual uma de suas partes permanece no *devir*. O *devir* é uma espécie de abertura que dialoga com o futuro, que nas palavras do autor são: “as forças criativas que apontam para a criação de novos audiovisuais não conhecidos” (SILVA, 2007, p. 146).

Tais entendimentos são compartilhados pelo Grupo de pesquisa de audiovisualidades (GPAV), do qual Silva (2007) também era integrante. O grupo focou as suas pesquisas em três dimensões, não excludentes entre si. A primeira e de grande interesse para essa pesquisa é “[...] em estudos experimentais centrados nos devires de cultura e nos devires teórico-metodológicos” (SILVA *et al.*, 2009), ou seja, encontrar e analisar audiovisualidades em contextos não reconhecidamente audiovisuais, sempre fundamentando-se na premissa de Eisenstein (citada anteriormente). A segunda dimensão “[...] entende o audiovisual como um campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais” (SILVA *et al.*, 2009). A terceira dimensão é a das linguagens, sejam gramaticais, sejam agramaticais, sua configuração, usos e apropriações. Nessa dimensão, são estudados e analisados os construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo. O grupo ressalta que tal análise é o lugar por excelência de onde se deve partir para que se compreendam as duas outras dimensões, que “[...] tornam visíveis operações antes impossíveis de serem apreendidas senão como *devir*” (SILVA *et al.*, 2009).

#### 4.4 A CENARIZAÇÃO

O exercício teste de cenarização foi fundamental para definir como se daria a última prática sensível. Entretanto, com o advento da pandemia, a realização da prática deveria ser realizada à distância, o que se tornou um desafio, pois o contato com os materiais e a interação entre os participantes são considerados peças-chave no processo. Apesar disso, como alternativa para responder às restrições impostas pelo contexto, foram diagramadas cinco *pranchas criativas* (no apêndice D) para serem enviadas aos participantes por e-mail e a produção é individual. A escolha dos participantes dessa vez utiliza como critério a atuação como designer (de qualquer especialidade). Todas as pranchas são compostas por uma mensagem de apresentação, indicações sobre o processo, imagens de uma produção visual<sup>14</sup> e trechos dos relatos das produções visuais coletados na terceira experiência, a *vacuidade*, com a dinâmica de *criação de mundos*. As indicações fornecidas não são obrigatórias e não constavam no plano original, mas se mostraram necessárias para o encaminhamento da produção à distância.

Como são cinco pranchas diferentes, foi definida uma amostra de dez participantes, para se obter como resultado duas cenarizações de cada produção visual. A intenção foi verificar de que forma se manifestariam os produtos sensíveis. Nessas condições, o nível de exigência de entrega dos projetos pelos participantes é de esboço, que pode ser feito de forma analógica ou digital. Nas pranchas existe uma pergunta que solicita ao projetista especificar o tipo de obra que foi criada. Como resposta, são dadas algumas opções, como por exemplo, jogo, audiovisual, obra gráfica, entre outros. Mais de uma alternativa pode ser escolhida ou ainda existe a possibilidade de assinalar a opção *outro*, que deveria ser especificada.

#### 4.5 AUDIOVISUALIDADES ORIENTADAS PELO DESIGN SENSÍVEL

A última prática, a cenarização, simboliza um fechamento temporário no percurso da metodologia do sensível e se constitui de dez audiovisualidades. Para melhor apresentá-las e discutir as suas questões relevantes, elas estão agrupadas em pares de acordo com a sua *prancha criativa*. Por exemplo, as duas primeiras se referem à mesma prancha, bem como a terceira e a quarta à outra prancha, assim

---

<sup>14</sup> Foram utilizadas as cinco produções visuais resultantes da última prática de radicalização criativa.



sucessivamente até a décima. Essa organização auxilia a visualização de como a mesma prancha é cenarizada de maneira diferente. Os projetos cenarizados<sup>15</sup> são analisados pelo tipo de expressão sensível, por aquilo que os diferencia entre si e pela maneira como se relacionam com a narrativa.

A prancha criativa que contém o *triedro* como visualidade inspirou dois projetos relevantes em muitos aspectos, os quais estão explicitados na sequência.

O primeiro deles é uma espécie de livro com o formato de calendário de mesa. Nesse projeto a narrativa trata da passagem do tempo e é representada visualmente pelas estações do ano. Nele é previsto um movimento de rotação, no qual a face visível representa o tempo presente e as outras duas, o passado e o futuro. A participante 1 explica que *“na mesma face represento as transformações porque elas não cessam, não são limitadas por viradas da face”*. Assim, nessa proposta, tudo seria visto e percebido aos poucos de acordo com o movimento, de modo que o passado ficaria cada vez mais distante e futuro vai se revelando.

Na representação visual realizada, a participante 1 esclarece que *“as estações passam, se conectam, se misturam e continuam”*, ou seja, existe uma fluidez entre a passagem do inverno para a primavera, o que evita rupturas ou separações. Outro detalhe relevante é que a parte interna da audiovisualidade também é colorida com a intenção de criar um efeito de continuidade, no qual, *“as perspectivas se perdem e se encontram”* e a narrativa não tem um fim. Esse é um ponto de inovação que, a partir da narrativa, provocou efeitos materiais sensíveis no produto, ou seja, o uso das cores foi além do simples ato de colorir, já que elas são parte da interação do produto e da história ao mesmo tempo.

---

<sup>15</sup> Todos os projetos na íntegra podem ser consultados no Anexo A (p. 123).

Figura 17 - Cenarização de livro com formato de calendário



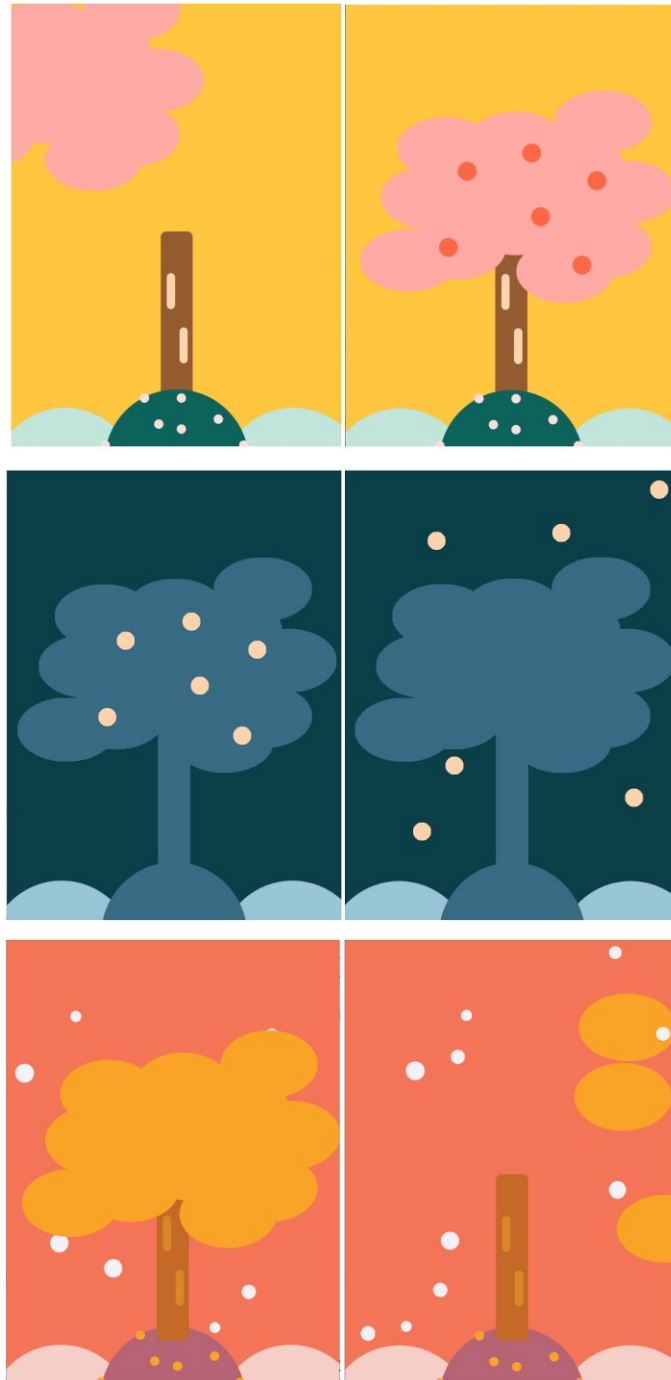
Fonte: Projeto de Cristiane Drietch (2021).

Outro ponto a ser destacado é que a narrativa inspirou a participante 1 propor um calendário sem números. Segundo ela, as árvores com o seu ciclo de florescer são uma metáfora das transformações do próprio ser e do tempo que cada um leva para se transformar. Além disso, todas as faces do objeto são independentes para serem lidas, montadas e desmontadas. Assim, cada leitor pode reconstruir a narrativa a seu modo, como lhe faz mais sentido. Nesse projeto, devido a essas possibilidades de interação, nota-se uma abertura permitida pelo produto sensível, no qual a narrativa também se torna um ato de criação. Sobre a narrativa, a participante comenta que *“a história que não tem fim é a do tempo e a nossa. As estações passam, mas acabamos sempre retornando ao ciclo”*. Deste modo, essa audiovisualidade se caracteriza pelo predomínio tátil, visual e interativo, cuja narrativa definiu como ocorrem as formas de interação com o produto sensível.

O segundo projeto proveniente da prancha do *triedro* trouxe à tona duas ideias: um jogo e um experimento em realidade virtual. Nesse projeto, o participante 2 detalha todas as suas percepções e interpretações sobre o material recebido e explicita seus conceitos chave utilizados no projeto. A primeira ideia é um jogo relaxante de quebra-cabeça similar ao *Monument Valley* ou a jogos que se classificam como Zen. O nome desse jogo é *Essência* e ele se caracteriza por poder se transformar de múltiplas formas. De acordo com o projetista 2, as fases do jogo representam a passagem do tempo e a mesma árvore se rerepresentaria em cada

fase de forma diferente. Para exemplificar, o participante explica que haveria “*uma dupla interpretação, onde em uma fase a copa é uma nuvem, em outra as flores são estrelas, e por fim, as estrelas viram o vento*”. A figura abaixo serve para ilustrar algumas dessas transformações durante o jogo.

Figura 18 - Cenarização do jogo Essência



Fonte: Projeto de Matheus Cunegato (2021).

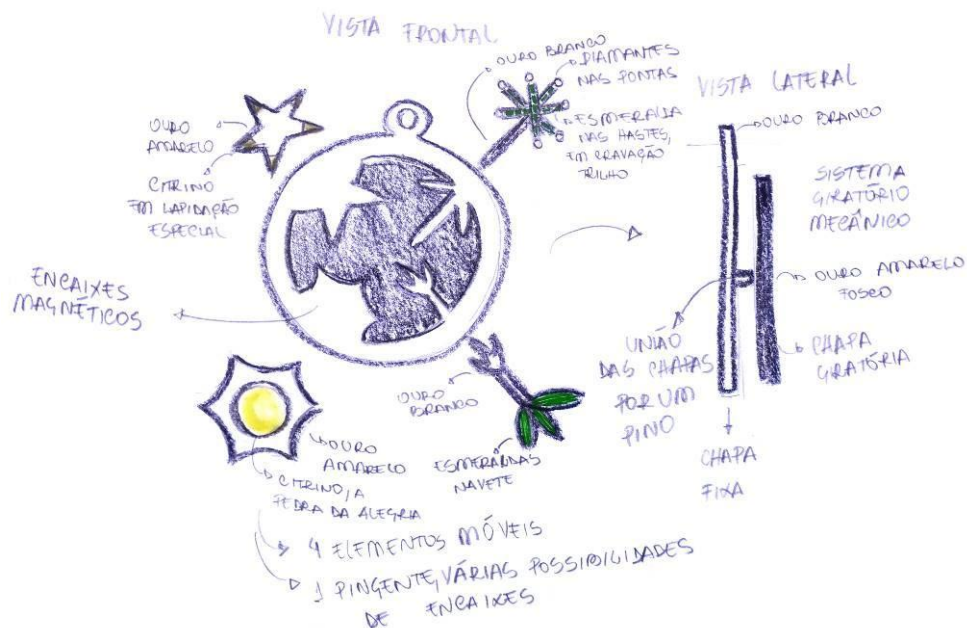
Esse é um jogo de baixa complexidade, constituído de cerca de vinte fases para serem resolvidas de dez a vinte segundos cada. Ao analisar o projeto percebe-se que ele explicita também o caráter recursivo da metodologia do sensível, que interliga todos os momentos. O participante 2 não tinha conhecimento de que a visualidade recebida era proveniente de um haikai e que todo o processo é inspirado em questões do Zen. A sua segunda ideia é de um experimento artístico em realidade virtual, uma grande pintura tridimensional com diferentes perspectivas que se alternam de acordo com o ponto de observação do expectador. Nessa proposta, a árvore se mantém como foco e possui três pontos de observação, nos quais acontece uma ação diferente: as folhas caem, uma tempestade chega e o sol brilha no céu.

O terceiro e quarto projeto se referem à prancha criativa nomeada *céu e inferno*. As audiovisuais produzidas são ricas em detalhes sensíveis e são tratados a seguir.

O terceiro projeto é uma joia (Figura 20), mais especificamente, um projeto de um pingente. Na interpretação da participante 3, a produção visual recebida representa “[...] *um ciclo, cheio de ritmo entre silêncio e som, como se fosse uma música que não tem começo nem fim*”. Também foi percebido pela participante que existiam quatro elementos centrais que são complementares entre si, formando uma unidade que não pode existir na falta de uma de suas partes. Para ela, a complementariedade se dá nas cores e na posição dos elementos que possuem cada um o seu próprio espaço delimitado.

A partir dessas interpretações, o projeto resultante é um pingente em forma circular. Esse pingente tem um sistema mecânico que possibilita o movimento de rotação, já que é feito com uma chapa na base e outra giratória na parte de cima. Nessa parte giratória estão os negativos das quatro partes que são encaixadas por fixação magnética. A participante 3 explica que o encaixe dessas peças pode ser simultâneo ou individual, o que possibilita que a alternância das peças seja utilizada para representar estados de humor, como por exemplo, o sol para a alegria.

Figura 19 - Cenarização do pingente

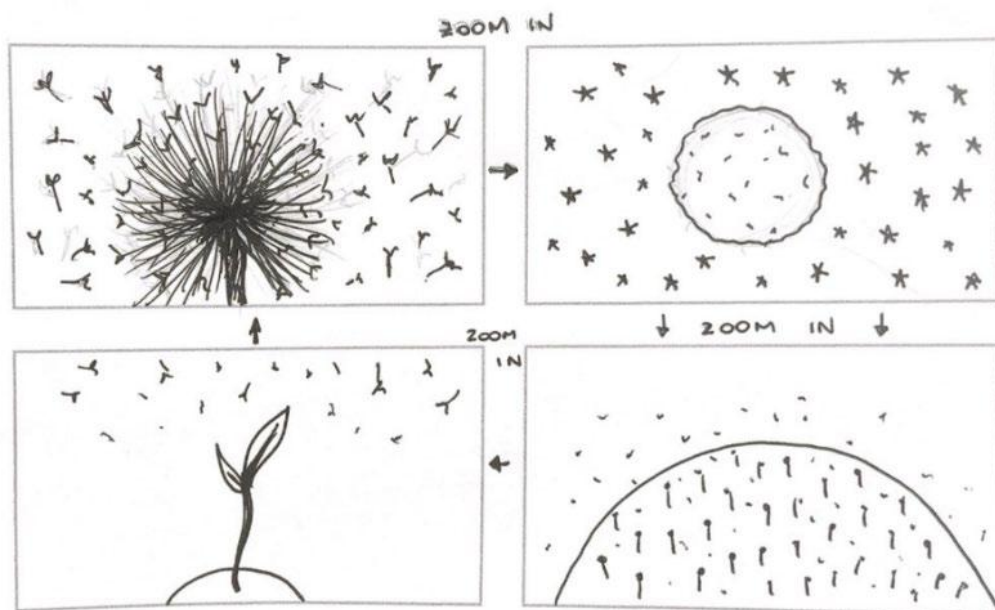


Fonte: Projeto de Ana Seeger (2021).

Outra ideia para o pingente, trazida pela participante 3, é que ele pode ser uma joia usada por diferentes pessoas de uma mesma família. Nesse caso é trabalhado o conceito de unidade familiar, no qual a forma do pingente só se completa com a união de todas as partes. Nessa proposta, o pingente principal seria o da mãe e os outros secundários dos filhos. Essa é uma audiovisualidade que demonstra o poder de diversificação dos produtos sensíveis, nela as sensorialidades são ativadas pela taticidade e a narrativa se atualiza pelo uso do objeto.

O quarto projeto (Figura 21) é uma animação de curta-duração (de quinze a trinta segundos). Nele a narrativa é apresentada em *looping* e possui quatro fases: a do dente-de-leão, a da lua, a da colina e a da semente germinando. A participante 4 sugere que a animação seja feita com a técnica *claymation* para que os objetos permaneçam em movimento enquanto mudam de forma, como se fossem amorfos. De acordo com as suas palavras “*uma forma se tornaria a outra, fazendo a troca de quadros por zoom in, com exceção do último, que faria um movimento para cima, acompanhando o crescimento da planta até transformar-se em um dente-de-leão*”. A solução encontrada pela participante 4 é uma forma de garantir que a narrativa não tenha nem o seu início e nem seu fim demarcado, deixando a critério do espectador de acordo com a sua própria percepção. Nesse sentido é como se a narrativa fosse algo contínuo, sem fim.

Figura 20 - Cenarização de animação em looping



Fonte: Projeto de Juliana Krupahtz (2021).

Essa animação materializa as características que foram incentivadas na prancha criativa, tais como o caráter cíclico da narrativa e a integração das diferentes fases que passam os elementos.

O quinto e sexto projeto (Figura 22 e 23) são provenientes da prancha criativa chamada *colina tridimensional*. Essa prancha contém uma visualidade muito elaborada tridimensionalmente e detalhada, percebeu-se que isso influenciou os resultados obtidos das duas narrativas cenarizadas. O quinto projeto, por exemplo, se apresenta como uma cena ilustrada, é como se fosse um *frame*. Essa cena é tão detalhada que sozinha conta a sua própria história. O participante 5 que criou essa audiovisualidade convida, a quem tiver contato com a sua obra, visualizar com atenção cada detalhe, como uma forma de imersão no cenário proposto e, assim, se envolver na narrativa.

Figura 21 - Cenarização cena imersiva



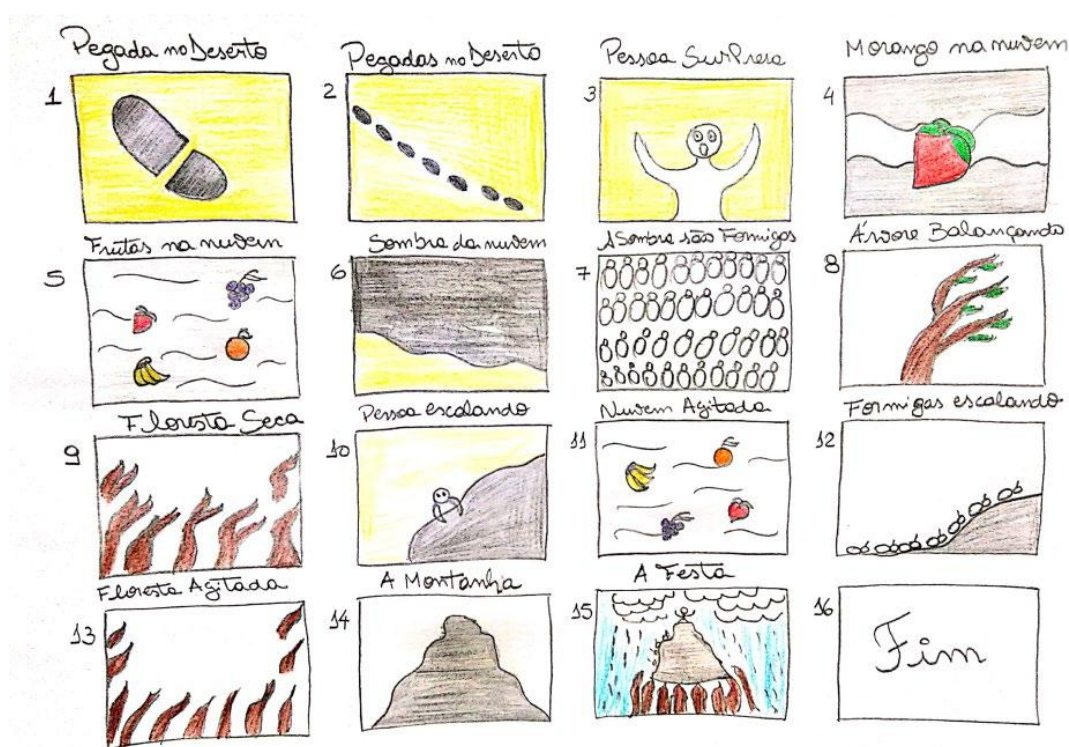
Fonte: Projeto Vinícius Beltramim (2021).

Ao descrever sua obra ele afirma: *“Na minha experiência, imaginei a cena como algo feliz, mas ao mesmo tempo melancólico...Como era inverno, quis representar a brisa gelada no movimento do cabelo”*. Nota-se nessa passagem uma preocupação do participante em provocar uma mistura de emoções e sensações na sua cena a partir dos efeitos visuais. Apesar de ser uma imagem estática, o movimento está presente em grande parte dos elementos, é o peixe que salta, as águas que balançam, o vento que sopra, as frutas que caem, entre outros. O efeito claro e escuro e os tipos de traços identificam a textura dos elementos. As contribuições deixadas na narrativa estão presentes em todos os cantos da imagem.

O sexto projeto (Figura 23) é uma animação. Nesse caso, o participante 6 optou por explicitar suas interpretações sobre a prancha criativa e na sequência detalhar o seu projeto. Na sua narrativa ele aborda sobre o descobrimento de um lugar e ao apresentar seus personagens, enfatiza que a grande protagonista é a

montanha. A montanha é tratada como uma entidade divina, na qual tudo o que se aproxima ganha vida e cores. A sua animação tem um caráter lúdico e se utiliza de materiais provenientes da natureza para realizá-la como, por exemplo, terra, pedra e gravetos. A opção por estes tipos de materiais indica uma preocupação com a sensorialidade por meio dos efeitos provocados pela textura dos elementos. Essa animação segue um estilo tradicional e linear, mas adota uma linguagem de planos de detalhe para ir contando a história aos poucos pelos pequenos elementos, para somente no final, com um plano geral, revelar o verdadeiro protagonista.

Figura 22 - Cenarização divina montanha

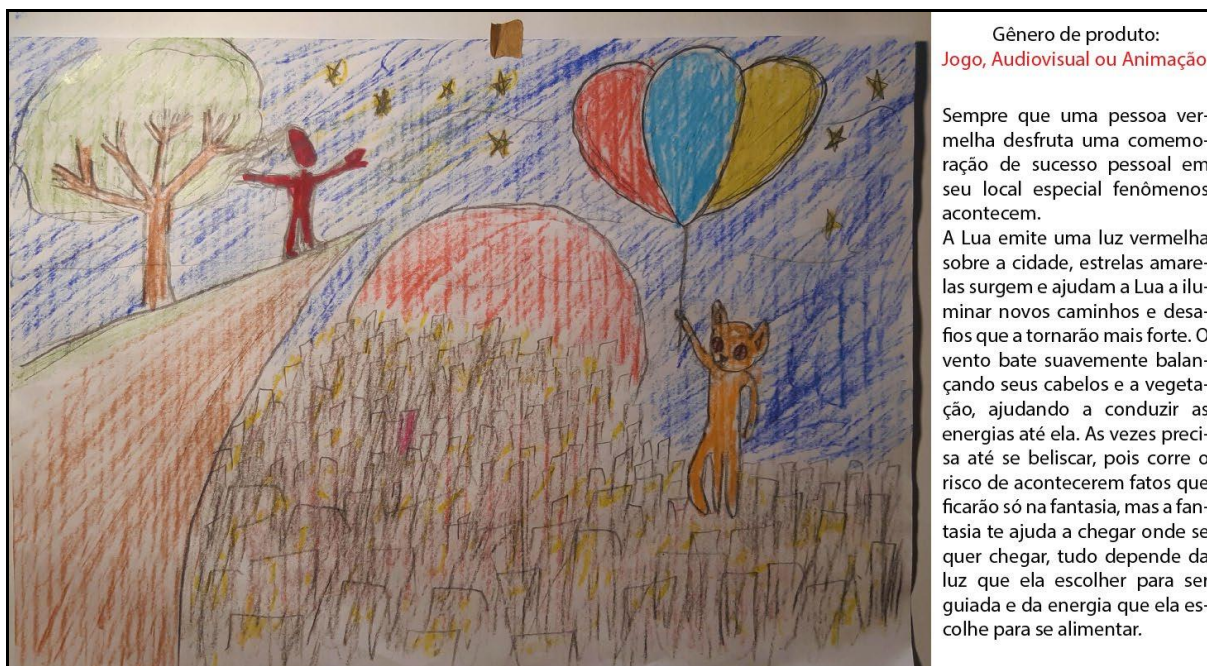


Fonte: Projeto de Lucas Pazzato Marafica (2021).

O sétimo e o oitavo projeto são oriundos da prancha nomeada *gato enigmático*. Essa prancha traz elementos de um conto quase surrealista e os dois projetos decorrentes dela se encaminharam para uma direção semelhante. O sétimo projeto (Figura 24) é uma animação, o participante 7 ilustrou uma das cenas e detalhou textualmente a sua narrativa completamente atualizada ao lado da imagem.



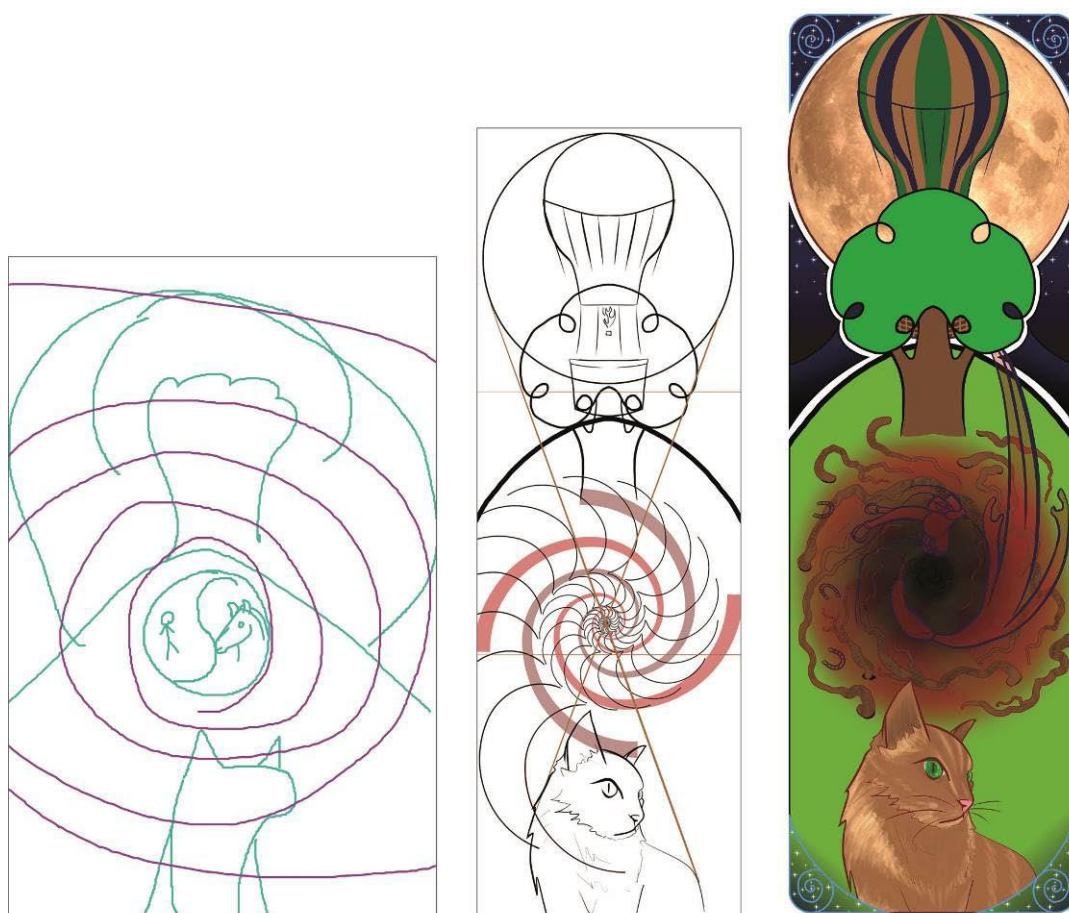
Figura 23 - Cenarização de animação



Fonte: Joel Duarte Ferreira (2021).

Já o oitavo projeto é uma obra gráfica (Figura 25). Na sua criação o participante 8 explica por meio de uma sequência de ilustrações a evolução da sua ideia, ao mostrar os seus primeiros estudos de estilo e composição. As últimas duas ilustrações possuem um certo grau de finalização contendo a versão final da narrativa. Nesse projeto existe uma atenção especial com o estilo escolhido para a ilustração e com a composição dos elementos para representarem a conjunção dos fatos citados na narrativa.

Figura 24 - Cenarização de obra gráfica



Fonte: Alessandro Nunes Lopes (2021).

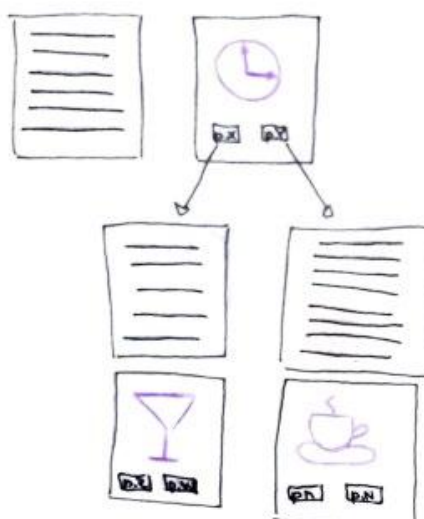
O nono e décimo projeto são referentes à prancha criativa *jogo da vida*. Essa prancha, de todas as cinco, é a que tem uma proposta mais definida. Nela é representado um jogo analógico que usa como temática o percurso de conseguimento do título de mestre. Para isso, é utilizado como metáfora o tabuleiro de um jogo muito conhecido que é o Jogo da Vida. Essa pequena retomada sobre

os detalhes da prancha é necessária, pois verificou-se que os projetos decorrentes ficaram bastante limitados a essa temática. Entretanto, eles se destacam pela solução audiovisual encontrada. O nono projeto (Figura 26), segundo a participante 9, pode ter tanto um formato audiovisual, quanto gráfico. Na sua cenarização a narrativa transcorre em uma espécie de livro ou vídeo interativo. O título do seu projeto é *minha jornada de mestre*. Abaixo a participante 9 dá maiores detalhes do seu funcionamento:

...a ideia do projeto seria uma história onde o espectador/leitor toma as decisões pelo protagonista, afetando assim o seu caminho ao longo da jornada. No caso de uma produção audiovisual, o espectador estaria assistindo a história quando esta é paralisada para que ele faça a escolha pelo personagem e então siga a história conforme as consequências dessa escolha. Sendo um livro, o leitor irá se deparar com uma página com um ícone e instruções para escolher entre duas páginas para seguir com a história. Em certos momentos, ele se deparará com páginas vermelhas, onde ele não terá escolha, apenas aceitará os fatos, pois muitas vezes somos surpreendidos por fatos, os quais afetam nossas escolhas e nossa vida, sem que sejamos responsáveis por eles.

Na sua cenarização a pessoa que tiver contato com a obra se tornará protagonista da narrativa e poderá seguir a sua própria jornada rumo ao objetivo final.

Figura 25 - Cenarização livro interativo

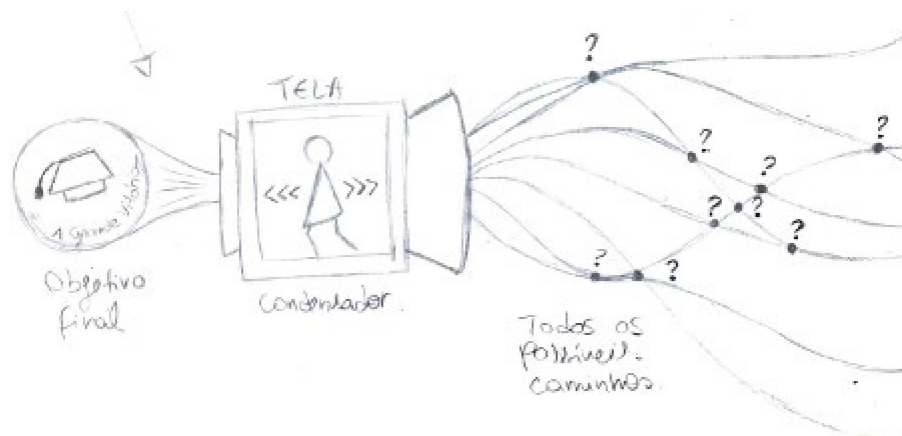


Fonte: Projeto de Gisela Berlesi (2021).

O décimo e último projeto (Figura 27) é uma história em quadrinhos animada. Nela, o percurso de formação do mestrado conta com uma série de opções de

caminhos, que simbolizam as escolhas a serem tomadas. Esses caminhos são apresentados em formato de vídeo (gifs animados).

Fiura 26 - Cenarização de quadrinhos animados



Fonte: Projeto de Sibeles Scaramussa Londero (2021).

Os dez projetos cenarizados apresentam uma diversidade de audiovisuais. Entre jogos, animações, livros interativos, joia, ilustração e experimento artístico, alguns se destacam mais do que outros em relação ao encadeamento da narrativa com as funcionalidades do produto sensível.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de levar o nome de metodologia, a metodologia do sensível também se afirmou como um conjunto de ideias (e ideais), o que também a caracteriza como uma teoria. Essa consideração não é, de forma alguma, um demérito, pelo contrário, é uma feliz constatação que realiza o conhecimento produzido para provocar outros caminhos projetuais possíveis. O designer que vier buscar na metodologia do sensível etapas e caminhos prontos irá se frustrar, pois ela nasceu para que seus conceitos sejam absorvidos, com a intenção de inspirar e não dar respostas prontas. O percurso de práticas proposto não é exaustivo, ele se encerrou por uma necessidade de fechamento temporário. Assim, em uma dimensão formal a metodologia do sensível é representada por seus princípios e processos de design que ganham vida nas experiências práticas.

A escolha de iniciar esta tese pelas práticas foi intencional, pois foram os seus achados que alavancaram a proposição da metodologia do sensível, principal escopo dessa pesquisa. Sobre a Radicalização criativa ficaram alguns aprendizados, o primeiro deles foi a relevância do exercício de abstração durante o processo criativo. Não é à toa que Kandinsky (1996), embora tenha sido um excelente pintor realista, em determinado momento de sua carreira passa a lutar contra as suas próprias convicções para conseguir libertar-se do figurativismo e experimentar algo diferente que vibrava dentro de si. Esse algo diferente não deixa de ser a procura pela conexão com a intuição, com as ideias vindas do espírito ou da noosfera. Assim, percebeu-se que o processo de abstração proposto na primeira experiência foi determinante para a libertação da expressão dos sujeitos e influenciou nos resultados de todo o processo. Essa assertiva se confirmou tanto nos resultados criativos quanto na percepção obtida pelos próprios participantes.

As práticas de Radicalização criativa também funcionaram como um terreno fértil de exploração criativa, foram experiências estéticas que geraram produções visuais inspiradoras para projetos de design. Entretanto, tais práticas sozinhas não deram corpo a uma metodologia, mas abriram caminho para propor os princípios, validaram os processos e mostraram-se como parte integrante essencial. Outro *insight* teórico trazido pelas primeiras práticas, foi em relação às sensibilidades e o seu papel fundamental durante todo o processo. A relação poética estabelecida entre os materiais e os sentidos pôde ser explorada pelo design por meio do domínio

de uma *transemiótica* que cria, que dá vida às substâncias pela forma. Além disso, o contato físico com os materiais e os processos manuais propostos auxiliaram na concentração e na inspiração dos participantes.

A metodologia do sensível demonstrou que o seu funcionamento é um eterno movimento de interpretar e reinterpretar, que aconteceu de maneira individual ou coletiva. É por isso que as práticas sensíveis não se interessaram pela tradução linear das narrativas, mas sim, pelo exercício criativo de inventar inúmeras possibilidades de atualizá-la e ressignificá-la por meio dos processos propostos. O ato de criação foi atrelado à matéria sensível. Nesse sentido, um dos principais objetivos desde a idealização da metodologia foi estimular a expressão por diversas linguagens e a diversidade das audiovisuais produzidas no exercício de cenarização demonstrou que isso foi possível. Os projetos, na grande maioria, se destacaram pela sua possibilidade de interação e pelas soluções encontradas para narrar as histórias por meio da matéria sensível ao se utilizar de cores, elementos visuais, texturas, composição, entre outros. Eles também se destacaram por incorporar na sua constituição elementos que, de alguma forma, os conectam com as experiências passadas.

Essa conexão entre as experiências aconteceu pelo fato de o design do sensível operar nas relações, ao entender que cada fragmento criado não existe como algo não-relacionado, ou seja, eles eram parte de uma *totalidade* que permeia todos os outros fragmentos. Assim os produtos sensíveis criados e apresentados como resultados da metodologia, são parte de um sistema. Desse modo, o haicai, as produções estéticas e os produtos sensíveis finais estavam todos sempre conectados pela narrativa. A narrativa trabalhada teve um duplo papel, ora foi parte produzida, ora foi parte que produz.

Os princípios epistemológicos se mostraram fundamentais para nortear todas as proposições dos processos de design, que por sua vez, operaram sem muitas regulamentações. Em algumas audiovisuais a narrativa se apresentou de forma livre e aberta, em outros mais fechada, mas sempre com elementos que a colocam em primeiro plano as sensorialidades. Sobre a prática de cenarização, percebeu-se, também, que algumas pranchas criativas foram mais inspiradoras do que outras. Isso pôde ser notado naquelas em que a mesma prancha gerou duas audiovisuais completamente diferentes, enquanto em outras, geraram audiovisuais muito semelhantes.

Por fim, pode-se afirmar que os objetivos propostos foram alcançados. A metodologia do sensível, as experiências práticas e as audiovisualidades criadas compuseram um arcabouço que pode vir a ser consultado e aperfeiçoado em estudos futuros. O interesse pela produção audiovisual esteve presente desde o início e guiou os estudos e as estratégias adotadas para a produção das audiovisualidades. Outra contribuição relevante é no campo da semiótica, pois esta tese propõe uma semiótica que não só analisa, mas cria e projeta. É um avanço da semiótica plástica que, para o design, se torna mais uma fonte de exploração criativa. Ainda ficaram alguns questionamentos, como por exemplo, que outras práticas poderiam ser criadas por meio dos processos propostos? Como seriam as audiovisualidades geradas por outro tipo de narrativa? Tais questionamentos e tantos outros que possam surgir com o contato com esta tese, são motivações para que este estudo continue a avançar e que o design do sensível possa se afirmar como teoria/metodologia, a fim de causar mudanças na cultura projetual do design.

## REFERÊNCIAS

- BALZOLA, A.; ROSA, P. **L'arte furi di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica**. Milão: Feltrinelli Editore, 2011.
- BARTES, Roland. **O império dos signos**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BASHÔ, M. **Trilha estreita ao confim**. Tradução: Kimi Takenaka, Alberto Marsicano. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- BENTZ, Ione; FRANZATO, Carlo. O metaprojeto nos níveis de design. **Blucher Design Proceedings**, São Paulo, v. 2, n. 9, p. 1416-1428, out. 2016. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0120.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2021.
- CAGE, John. **De segunda a um ano**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2013. 169p.
- CHIAPINOTTO, Liana. **[Processos de significação]**. [S. l.], 22 nov 2020. Instagram: @lianachiapinotto. Disponível em: <https://www.instagram.com/lianachiapinotto>. Acesso em: 17 dez. 2020.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002a.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002b.
- FLOCH, Jean-Marie. **Alguns conceitos fundamentais em semiótica geral**. São Paulo: Centro de Pesquisas Sóciosemióticas, 2001.
- FONTANILLE, Jacques. Discursos, mídias, práticas e regimes de crença. **Revista do GEL**, São Paulo, v. 16, n. 3, p. 246-261, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.21165/gel.v16i3.2608>. Acesso em: 15 jul. 2021.
- FONTANILLE, Jacques. **Pratiche semiotiche**. Piza: Edizioni ETS, 2010.
- FONTANILLE, Jacques. **Semiótica del discurso**. Traducción: Óscar Quezada Macchiavello. Revisión general: Desidero Blanco. Lima: Universidad de Lima Fondo de Cultura Económica, 2001.
- FONTANILLE, Jacques. **Significação e visualidade: exercícios práticos**. Tradução: Elizabeth Bastos Duarte & Maria Lília Dias de Castro. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.
- FRANZATO, Carlo. O princípio de deslocamento na base do metadesign. **Blucher Design Proceedings**, São Paulo, v. 1, n. 4, p. 1-9, dez. 2014. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-principio-de-deslocamento-na-base-do-metadesign-12729>. Acesso em: 17 nov. 2020.
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Da imperfeição**. Tradução: Ana Claudia de Oliveira. São Paulo, Hacker Editora, 2002.



GREIMAS, Algirdas Julien. Semiótica figurativa e semiótica plástica. **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual, n. 4, p. 18-46, 1984. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/90477/93252>. Acesso em: 11 dez. 2020.

JOHN CAGE. *In:WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre*. [San Francisco: WikimediaFoundation], 21 ABR. 2018. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/John\\_Cage](https://pt.wikipedia.org/wiki/John_Cage). Acesso em: 10 dez. 2018.

KANDINSKY, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

KUBOSE, G. **Zen koans**. Chicago: Henry Regnery Company, 1973.

MANZINI, E. **Quando todos fazem design**: uma introdução ao design para a inovação social. Tradução: Luzia Araújo. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco. J. **Autopoiesis and cognition**: the realization of the living. Dordrecht: D. Reidel, 1980. Livro em PDF. (Boston studies in the philosophy of Science, v. 42). Disponível em: [https://monoskop.org/images/3/35/Maturana\\_Humberto\\_Varela\\_Francisco\\_Autopoiesis\\_and\\_Cognition\\_The\\_Realization\\_of\\_the\\_Living.pdf](https://monoskop.org/images/3/35/Maturana_Humberto_Varela_Francisco_Autopoiesis_and_Cognition_The_Realization_of_the_Living.pdf). Acesso em: 12 mar. 2021.

MIGUEL, Ana Cássia L. **[divulgação de workshop]**. Porto Alegre, 14 set. 2018. Facebook: @ana.cassia.miguel. Disponível em: <https://www.facebook.com/ana.cassia.miguel>. Acesso em: 28 de mar de 2021.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Moraes, 1970.

MORIN, Edgar. **O método 1**: a natureza da natureza. Porto Alegre: Sulina, 2016.

MORIN, Edgar. **O método 2**: a vida da vida. Porto Alegre: Sulina, 2015a.

MORIN, Edgar. **O método 3**: o conhecimento do conhecimento. Porto Alegre: Sulina, 2015b.

MORIN, Edgar. **O método 4**: as ideias. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya e Revisão dinâmica de Edgard de Assis Carvalho. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

MORIN, Edgar. **Sull'estetica**. Milano: Raffaello Cortina Editore, 2019.

PEDROZO, Danielle D.; BENTZ, Ione. M. G. O processo de design pelo olhar da complexidade: uma oportunidade de ressignificação pelas estratégias. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 29,n. 1, p. 131-142, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.35522/eed.v29i1.1153>. Acesso em: 10 nov. 2021.

RINPOCHE, Tsoknyi. **Interdependência, vacuidade e não-eu**. [S.l.], 01 set 2016. Disponível em: <https://olharbudista.com/2016/09/01/interdependencia-vacuidade-e-nao-eu/>. Acesso em: 22 de jul 2019.

SILVA, A. R. Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 9, n. 3, p.145-154, set./dez. 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5852/3036>. Acesso em: 20 mar. 2020.

SILVA, Alexandre Rocha da *et al.* Manifesto audiovisualidades. **Revista Audiovisualidades**, São Paulo, 6 nov. 2009. Disponível em: <https://gpaudiovisualidades.wordpress.com/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

STUDIO AZZURRO. Catálogo de mostra **Imagens Sensíveis do Studio Azzurro**. (Pallazzo Reale, Milano 9 aprile – 4 settembre 2016). Cinisello Balsamo: Silvana Editoriale, 2016.



## APÊNDICE A – CONCEITO DO HAICAI

## HAICAI

É o olho do furacão, o profundo toque de um gonzo de bronze, o iridescente relâmpago que inesperadamente reluz na escuridão da noite.

O haikai deriva do clássico tanka, poema japonês de 31 sílabas. Esta divisão gerou o costume de os poetas reunirem-se para elaborar coletivamente os poemas: um criava a primeira parte e outro a segunda. Assim, ludicamente se engendravam longas séries de versos que foram denominados renka. Estes poemas curtos e satíricos, repletos de jogos de palavras, ficaram famosos em todo o Japão sob o nome de renka haikai, ou simplesmente haikai.

Muito influenciado pela filosofia e estética do zen, seu estilo caracteriza-se pela naturalidade, simplicidade, sutileza, austeridade e aparente simetria que sugere a liberdade e, com essa, a eternidade.

O haikai deve conter pelo menos uma palavra que faça referência a uma estação do ano. Esta relação pode ser transmitida por expressões como "vento de outono", "fim de verão", "lua cheia de outono", ou indiretamente simbolizada através de fenômenos naturais ocorrentes durante as respectivas estações. Para a primavera tem por exemplo expressões como "vento do leste", "montanhas sorridentes", "rã", "bicho da seda", "azaléia", entre outros.

## APÊNDICE B – REGRAS GERAIS PARA AS ILHAS DE TRABALHO

## ILHA DA SENSIBILIZAÇÃO - Pintura -

Bem-vindos a Ilha da Sensibilização.

Encontrem um lugar na parede para escrever o Haikai do grupo, que seja visível a todos durante o trabalho. Reflitam sobre ele e procurem expressá-lo visualmente a partir das sensações/sentimentos que ele evocar.

Nessa ilha não existem erros, tudo faz parte de um grande processo de criação. Nenhuma tentativa deve ser descartada.

Lembretes:

Atentem para o lugar de cada objeto sobre a mesa, pois ao final tudo deve retornar ao seu exato lugar;

O círculo das cores é apenas um conselheiro para ser consultado ou não;

Se um integrante do grupo quiser trocar de ilha, antes de ir, deverá deixar uma clara contribuição ao grupo, seja ela qual for.

## ILHA DA EXPRESSÃO - Giz e Canetinha -

Bem-vindos a Ilha da Expressão.

Encontrem um lugar na parede para escrever o Haikai do grupo, que seja visível a todos durante o trabalho. Reflitam sobre ele e procurem expressá-lo visualmente a partir das sensações/sentimentos que ele evocar. Nessa ilha não existem erros, tudo faz parte de um grande processo de criação. Nenhuma tentativa deve ser descartada.

Lembretes:

Atentem para o lugar de cada objeto sobre a mesa, pois ao final tudo deve retornar ao seu exato lugar;

Se um integrante do grupo quiser trocar de ilha, antes de ir, deverá deixar uma clara contribuição ao grupo, seja ela qual for.

## APÊNDICE C - DISPOSITIVO TEÓRICO DE ANÁLISE DE DISCURSO

Práticas discursivas		
Sujeito 01 - Texto (discurso)	Interpretação	Características processuais
<p><i>Recordo da última experiência leveza. No primeiro momento poder deixar os pensamentos aflorarem e sentir o silêncio. É algo que não costumamos fazer porque o silêncio pode ser desconfortável. Lembro de momentos onde o agir falou mais alto do que o pensar, onde pudemos experimentar e estimular nossa criatividade de maneira fluida. Lembro de sentir a calma que é trazida pelas atividades manuais, sem ter a preocupação de certo ou errado, bonito ou feito. Das reflexões a partir das experimentações dos outros grupos, onde cada um, sob seu ponto de vista, trouxe interpretações e contribuições diferentes.</i></p>	<p>Caracterizou a experiência como 'leve'. Embora o sujeito acredite que o silêncio passa ser desconfortável, nessa experiência foi avaliado como positivo, pois permitiu a conexão com os seus pensamentos.</p> <p>As atividades práticas foram realizadas de maneira intuitiva e a criatividade estimulada de maneira sutil.</p> <p>A manualidade trouxe uma sensação de calma, sem julgamentos dualistas e autocensura.</p> <p>Houve uma reflexão coletiva sobre as produções, cada um podendo dar a sua contribuição e enriquecendo as reflexões do grupo.</p>	<p>Experiência leve;</p> <p>Agir instintivo;</p> <p>Práticas manuais fluidas;</p> <p>Silêncio sensível;</p> <p>Silêncio desencadeador de pensamentos;</p> <p>Amenização de julgamentos e autocensura nas práticas;</p> <p>Atividades manuais relacionadas à calma;</p> <p>Reflexão coletiva;</p> <p>Construção coletiva;</p> <p>Interpretação coletiva;</p> <p>Espaço para o ponto de vista individual;</p>

Práticas discursivas		
Sujeito 02 - Texto (discurso)	Interpretação	Características processuais
<p><i>Recordações positivas. Fomos livres, fui livre. Espaço de conexão entre o mundo material e as nossas mentes. Senti e fiz; compreendi e aproveitei. Entre uma massa de leituras; uma avalanche de teorias e dedicação acadêmica; um momento de liberdade de expressão; foi enriquecedor.</i></p>	<p>Experiência considerada boa, permitiu liberdade de grupo e individual. O tipo de liberdade citada refere-se à de expressão. A expressão se deu através do fazer instintivo sem premeditação consciente. Relato de um momento prazeroso e construtivo.</p>	<p>Liberdade de expressão;</p> <p>Sentir e fazer;</p> <p>Relação entre pensamento e matéria;</p> <p>Experiência prazerosa;</p>

Práticas discursivas		
Sujeito 03 - Texto (discurso)	Interpretação	Características processuais

<p><b>“Sensibilidade e silêncio. Equipe. Silêncio. Papel e tintas. Uma tela em branco e um poema. De traços nasceu uma <i>imagem</i>. Imagem de todo. Imagem de equipe. Cada um com o seu universo e juntos um universo só. Um só significado”.</b></p>	<p>A sensibilidade é associada ao silêncio. Se faz também uma referência à uma atividade em grupo ‘equipe’. Volta-se ao silêncio. Logo o desafio ‘uma tela em branco e um poema’, superar o vazio do branco. É feita uma referência à manualidade pelos ‘traços’ de onde nasce uma imagem. A imagem, resultante da manualidade, é resultante também do silêncio, da sensibilidade e da equipe. Reforçado com ‘imagem de equipe’, o sujeito compartilha os créditos da criação, evidencia-se uma criação coletiva. O universo único e todos os universos em um só, remete ao sentido de ‘uno e o múltiplo’ de Morin. ‘um só significado’ em um sistema cheio de complexidades.</p>	<p>Silêncio sensível; Manualidade criadora; Criação coletiva de imagem; Silêncio inspirador; Uno e múltiplo;</p>
---	---	--

Práticas discursivas		
Sujeito 04 - Texto (discurso)	Interpretação	Características processuais
<p><b>“O workshop foi um <i>momento criativo</i> e de <i>compartilhamento</i>. Desconhecia haikais, e foi incrível a experiência em transformar poemas em objetos tangíveis. Recordo ainda, que o <i>momento inicial</i> trouxe <i>surpresa</i>, sobre o tempo para relaxar. Da mesma forma, o <i>grupo</i> que foi formado possuía uma <i>sintonia sincrônica</i>. Desenhos foram feitos, em um <i>processo projetual em cadência</i>. Cada um, de <i>forma intuitiva</i>, trouxe suas <i>visualidades</i>. <i>Harmonia</i>.”</b></p>	<p>A experiência é recordada como criativa e colaborativa. O sentimento de surpresa, caracterizou o momento de relaxamento, por não ser uma prática usual. O grupo de trabalho estava em sintonia e o processo (se) aconteceu de forma encadeada. Cada um de forma ‘intuitiva’ pode trazer as suas visualidades. Experiência harmoniosa;</p>	<p>Processo encadeado; Colaboração; Grupo em sintonia; Produção de visualidades de forma intuitiva; Experiência harmoniosa; Momento criativo; Relaxamento inusitado;</p>

Práticas discursivas		
Sujeito 05 - Texto (discurso)	Interpretação	Características processuais
<p><b>“São recordações boas, de <i>felicidade</i> e <i>companheirismo</i>. Sentimento de <i>calma</i> e</b></p>	<p>Experiência relacionada à felicidade e ao companheirismo. O sentimento foi de calma e estabilidade emocional.</p>	<p>Estabilização emocional; Criatividade constante; Sentimento de pertencimento;</p>

<b>estabilidade emocional.</b> <b>Utilidade mental. Criatividade constante.</b> <i>Sentimento de participação de fazer parte de algo maior.”</i>	Uma palavra bastante prática “utilidade” foi utilizada para a mente, caracterizando o exercício como útil. A criatividade foi constante. Sentimento de identificação com o grupo, de pertencimento.	Sentimento de calma; Utilidade mental; Momento feliz; Momento colaborativo;
Práticas discursivas		
<b>Sujeito 06- Texto (discurso)</b>	<b>Interpretação</b>	<b>Características processuais</b>
<i>Me recordo de termos feito uma espécie de <b>terapia relaxante e criativa</b>, um pouco <b>fora do comum</b>. No princípio uma mistura <b>relaxante</b>, mas com um som meio que <b>perturbador</b>, o que trouxe várias <b>sensações em simultâneo</b>. Mas foi uma ótima experiência.</i>	O relaxamento foi ligado à criatividade de forma não usual. Dualidades simultâneas: relaxamento/perturbação, provocaram inúmeras sensações. Experiência considerada ótima.	Relaxamento e perturbação simultâneos; Criatividade ligada ao relaxamento; Misto de sensações.

Práticas discursivas		
<b>Sujeito 07 - Texto (discurso)</b>	<b>Interpretação</b>	<b>Características processuais</b>
<b>Liberdade de expressão.</b> <b>Exercício da criatividade.</b>	Reconheceu a liberdade de expressão e relacionou com a criatividade.	Liberdade de expressão; Criatividade em ação;

MICROPROCESSO SUJEITO CARACTERÍSTICAS	LÚDICO	CONVIVAL	NOOSFÉRICO	INCERTO	CRIADOR	A-TEÓRICO	OUTROS
<b>01</b> Processo Leve	Experiência leve;	Reflexão coletiva; Construção coletiva; Interpretação coletiva; Espaço para o ponto de vista individual no coletivo;	Silêncio desencadeador de pensamentos; Sentir o silêncio	Agir instintivo; Amenização de julgamentos e autocensura nas práticas;	Práticas manuais fluidas; Atividades manuais relacionadas a calma; Sem dualidades (feio/bonito; certo/errado);	Silêncio sensível; Pensamentos aflorarem;	Atividades manuais relacionados a calma;
<b>02</b> Processo Libertador	Experiência prazerosa;		Conexão entre matéria e mente;	Liberdade de expressão; Fomos livres, fui livre;	Sentir e fazer;	Compreendi e aproveitei;	Experiência enriquecedora;
<b>03</b> Processo Sensível		Criação coletiva de imagem; Uno e múltiplo; Equipe;	Silêncio inspirador; Sensibilidade ligada ao silêncio; Cada um com o seu universo, juntos um universo só;		Manualidade criadora; Traços formaram a imagem/imagem do todo/ imagem de equipe;	Silêncio sensível;	Um só significado;
<b>04</b> Processo fluido	Processo encadeado;	Colaboração; Grupo em sintonia; Compartilhamento;	Experiência harmoniosa; Relaxamento inusitado;	Produção de visualidades de forma intuitiva;	Produção de visualidades de forma intuitiva; Momento criativo;	Produção de visualidades de forma intuitiva;	Surpresa em relação ao relaxamento;



05 Processo feliz	Momento feliz;	Sentimento de pertencimento;  Momento colaborativo;  Companheirismo;	Estabilização emocional;  Sentimento de calma;		Criatividade constante;	Utilidade mental;	Fazer parte de algo maior;
06 Processo incomum			Terapia relaxante e criativa;  Relaxamento perturbador;		Criatividade ligada ao relaxamento;		Relaxamento fora do comum;  Sensações simultâneas;
07 Processo expressão criativa					Exercício da criatividade;	Liberdade de expressão;	
08 Processo agradável	Prática lúdica;	Satisfação no resultado do grupo;	Prática sensível;				Romantismo (prática);  Contentamento;
09 Processo de múltiplas percepções		Visualidade coletiva;	Silêncio que não é silêncio (música);	Multiplicidade de percepções;	Resultado lindo;		
10 Processo de expressão emocional		Descoberta do íntimo dos colegas; Relação de	Mecanismos de expressão emocional;		Mecanismos de expressão artística;		Experiência peculiar e especial; Tensão entre relaxamento e vídeo;

11 Processo Imersivo		Interação intensa com os colegas; Nosso jardim (criação coletiva)	Calmaria da música; Imagens frenéticas do vídeo;			Reflexão sobre o tema;	Imersão, perda de cognição do tempo; Colorido;
12 Processo leve	Leveza e descontração;	Gente feliz;	Tempo para respirar; Me senti bem;	Criar o que viesse na cabeça; Sempre preocupação em entender;		Acabei mesmo assim refletindo;	Gostaria de repetir; Cores;
13 Processo de sintonização	Animação ao interagir com os materiais;	Grupo surpresa; Sintonia boa;	Silêncio fundamental; Me fez bem; Ótima atmosfera;		Relaxamento auxiliou no processo de criação;		Meditação+videoarte +haikais produziu uma sintonia similar entre as pessoas;
14 Processo livre		Criar colaborativamente;			Liberdade;	Reflexão individual e coletiva;	Processo artístico;
15 Processo colorido							Cores; Calor;
16 Processo rico intelectualmente	Tarde divertida;					Experiência intelectualmente rica;	Angústia por chegar atrasado;
17 Processo Progressivo	Atividade divertida;		Silêncio para se soltar; Conectar com as emoções;	Caminho de crescimento;	Artefato final;		Experiência diferente;

<b>18</b> Processo colorido		Conexão pessoal e criativa dos integrantes na manipulação dos materiais;			Exuberância dos mobiles;	Comentários verbais sensíveis;	Colorido tropical;
<b>19</b> Processo experiencial		O grupo se entrosou bem; Bacana estar com os colegas;	Relaxamento faz bem e funciona;	Ir experimentando construções sem certo e errado;			Vídeo provocador (incômodo);
<b>20</b> Processo de trocas			Relaxamento como desconexão externa; Facilitador de conexão interna;	Processo criativo sem amarras e limitações;	Processo aberto;		

## APÊNDICE D – PRANCHAS CRIATIVAS

Indicações comuns presentes em todas as pranchas criativas:

Olá,

Este é um exercício criativo que devido às complicações da pandemia será realizado de forma online.

A produção visual que você irá conhecer é resultado de várias experiências estéticas coletivas, nas quais um grupo de sujeitos aventurou-se a expressar suas ideias visualmente a partir de uma pequena narrativa.

Tal experiência gerou um embrião de projeto, que mesmo nesse estágio menos desenvolvido, conta uma história e traz algumas pistas do seu funcionamento.

É uma obra em construção que contará com a contribuição da sua sensibilidade para concluir o seu processo e dar vida a forma final de sua narrativa!

Desde já agradeço a sua participação.

Danielle Difante Pedrozo

**Exercício projetual de cenarização:**

1°

PERCEPÇÃO

Reserve alguns minutos para observar.

Observe atentamente a produção visual coletiva e tente conectar-se com ela, com tudo que dela emana.

Para esse exercício é fundamental perceber as formas (os traços, as figuras, as cores), o material e a organização no espaço.

Durante ou após a observação faça seleções, marcações e anotações de tudo que o tocar, que lhe chamar a atenção (cores, traços, figuras, formas, palavras...)

Elenque também as sensações, imagens, palavras-chaves ou qualquer referência visual que for suscitada por essa produção visual coletiva.

2°

IMAGINAÇÃO

Contemple o que você selecionou e fantasie!

Imagine tudo a que esse material lhe remete, tudo o que ele poderia ser ou em que poderia se transformar.

Que narrativa ele conta?

Se a produção visual que você está observando tivesse som, movimento, se tivesse outras dimensões ou fosse feita de outros materiais, como você a imaginaria?

3°

CENARIZAÇÃO

Agora que você interpretou o material visual apresentado, represente visualmente a sua ideia/proposta na forma de um esboço de projeto (por rafeis, esquemas, simulações, indicações, imagens, texto...). Considere que você não tem nenhum limite, nem de orçamento, equipamentos, mão-de-obra especializada, etc.


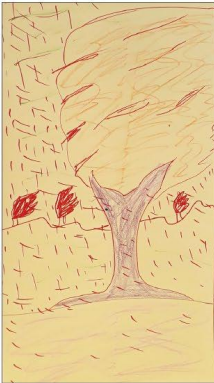
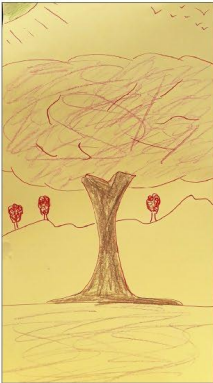
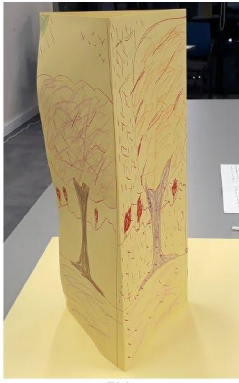
Conte, verbalmente, a sua narrativa tal como você a construiu visualmente.

Neste projeto você também pode descrever os materiais, especificar posição de câmera, se for um objeto, definir suas particularidades de forma, entre outros. Enfim, tudo o que for necessário para dar detalhes da sua proposta.

O GÊNERO DE PRODUTO QUE SUA IDEIA REALIZOU PODE SER CONSIDERADO\*:  JOGO  AUDIOVISUAL  ANIMAÇÃO  OBRA GRÁFICA  VIDEOINSTALAÇÃO  FOTOGRAFIA  EXPERIMENTO ARTÍSTICO

OUTRO, ESPECIFIQUE \_\_\_\_\_ \* MAS DE UMA OPÇÃO PODE SER ASSINALADA.

### Prancha 1 - Triedro

Face 01

Face 02

Face 03

Triedro

É um triedro, tem que rodar.  
É uma história que não tem fim.  
Ele pode girar em qualquer sentido.

Existe um processo de transformação que pode ser tanto de uma pessoa, de um processo interno, de um processo de grupo que passa por uma série de etapas... Ele se transforma, mas não perde a sua essência.





Quanto mais você se distancia da sua essência ou de um valor, mais triste você fica.  
Quando vai se afastando de algo, sente um desconforto, pois você não queria se afastar, mas você é levado pelo vento.

A transformação que ele traz, não é negativa necessariamente, dependendo da perspectiva, pode ser positiva.  
Um belo dia de sol, uma árvore, veio o fogo, a tempestade.  
O que você perceber é o que é.

As folhas caem, os galhos caem e tudo cai.  
As coisas não estão nas cores óbvias, questionam-se os padrões, não tem errado.

Ele pode rodar para cá, para lá, pode ser chuva, pode ser fogo, pode ser qualquer coisa.  
A sua perspectiva vai dizer o final da história.  
Cada ponto de vista conta uma história diferente.  
É isso.

### Prancha 2 - Céu e inferno

Poético.  
Não ter um processo.  
Não ter linear.  
Não ter silêncio e nem fim.

O silêncio e a fala.  
Era muda, mas responde.  
A colina.  
Uma colina e umas coisinhas caindo, sementes de dente-de-leão.  
O dente-de-leão caindo, germinando...  
O dente-de-leão queria voar de novo e levou a colina.  
A colina se transformou em uma lua cheia de estrelas.  
A colina era sol, lua, semente germinando ou dente-de-leão.

Onívia-se música.

### Prancha 3 – Colina tridimensional



Não se sabe quem é,  
vai caminhando e chega numa colina.  
Estão aqui os passinhos.  
A colina traz um grande bem estar para ele.  
É inverno, está fresquinho.  
O sol reflete um alaranjado no grama.  
Ouve-se uma água que corre e se acumula lá embaixo.  
Ele fotografa, desenha essa cena,  
fica muito grato.  
Tem frutas, apesar de não ter árvores.  
Elas vieram das nuvens.  
Muitas frutas, chovem frutas.  
Tem mamão, tem pêssego e talvez um kiwi.  
Ele contempla no sol da colina as frutas caindo do céu.  
O sol ilumina a colina.  
Um momento tão sagrado,  
ele estava ali pedindo pelas frutas.  
Elas começaram a cair do céu.  
Ele contempla o momento.

### Prancha 4 – Gato enigmático



Lua cheia combinada com o gato enigmático.  
Um portal nas raízes da árvore que se abriu  
e engoliu o cavalo.  
O cavalo era do homem que estava num baião.  
O homem viajou e deixou o cavalo lá.  
A única maneira de chegar na colina era de baião.  
Ninguém ia até a colina.  
O homem voltou e viu o seu cavalo sendo sugado  
e ele também foi sugado.  
É uma combinação: o gato e a lua abrem o portal.

### Prancha 5 – Jogo da vida



É o jogo do mestrado, da vida.  
Tem várias coisas boas, ruins  
e muitas dúvidas.  
A roleta gira.  
A roleta é o acaso, o imprevisto,  
aquilo que você não sabe que vai  
acontecer na sua trajetória.  
Então, você vai andando... também  
pode ir por outro caminho.  
As cartinhas são as exclamações e as  
interrogações, são dúvidas e atenção  
ao caminho.  
Tire uma cartinha:  
Atenção, será que você está fazendo  
a coisa certa? Será que não está?  
Cada uma das trajetórias significa  
uma renúncia ou um ganho.

Estudar, morte da vida social, ir ao  
cinema, namorar, tomar drinks,  
perder dinheiro, tomar muito café,  
morrer, não viajar, esperança,  
chorar, coração partido, falta de  
sono, maus hábitos alimentares,  
entre outros.  
Qualquer trajetória vai levar a um  
caminho diferente.  
Se comece e se termina como  
mestre, mas o caminho que cada um  
vai fazer é muito diferente.  
Você está no seu percurso e não  
enverga qual é o fim.  
Independente da morte, do café,  
etc... se chega ao fim.  
Não é sobre se tornar mestre, mas  
é sobre tudo isso que se vive até lá.

ANEXO A – PROJETOS CENARIZADOS

## Projeto 01: Cristiane Drietch

Lendo o poema, me veio à mente que o triedro que rodava era um calendário, com a passagem do tempo. Então tentei representar um calendário de mesa. A história que não tem fim é a do tempo e a nossa. As estações passam mas acabamos, sempre, retornando ao ciclo.

Na mesma face represento as transformações porque elas não cessam, não são limitadas por viradas da face. Não se pode ver o que há nas outras faces ainda, porque eles estão no futuro... podemos ver e perceber aos poucos. O passado distante já nos é turvo e o futuro distante não podemos divisar.

No meu desenho, as estações passam, se conectam, se misturam e continuam, depois do inverno já vêm as folhinhas verdes da primavera. A parte interna do triedro também é colorida porque as perspectivas se perdem e se encontram, a história continua. As árvores se transformam e nós também. Não representei números no calendário porque não se trata disso, cada um tem seu tempo, mas as transformações são inevitáveis.

Claro que fui influenciada pela representação visual coletiva, mas imagino que a produção possa ser um livro infantil, ou um livro de poemas, ilustrado, em formato de triedro, tátil, colorido, dinâmico. Que as faces independentes possam ser lidas, montadas, desmontadas, remontadas e que cada um possa reconstruir a história do jeito que mais fizer sentido no momento.



# Visualidade e Cenarização - Matheus Cunegato

*O Gênero de produto que sua ideia realizou pode ser considerado:*

(x) **Jogo**

## Percepção

- O desenho representa 3 diferentes momentos, tendo a árvore como o foco principal.
  - O primeiro momento (face 01) representa a árvore sem as folhas, outono talvez?
    - A única face que utiliza a cor verde, em suas folhas caídas.
    - Um pássaro pousado em cima da árvore.
    - As árvores do fundo também foram afetadas, umas mais, outras menos.
    - Nuvens pairam acima da árvore, um dia nublado?
  - O segundo momento (face 02) representa uma forte chuva, tanto a árvore principal quanto as que estão no fundo são afetadas pelas rajadas de vento.
    - Chuva forte gera movimento em todas as árvores
    - Não consigo deixar de reparar nas cores vermelhas fortes das árvores do fundo.
  - O terceiro momento (face 03) representa um dia ensolarado, com pássaros voando ao fundo.
    - É a face ao qual a árvore está em seu momento mais forte.
- Todos os desenhos estão montados em um Triedro, uma figura tridimensional que pode ser observada de diferentes ângulos, cada um contendo seu próprio significado.
- Ao lado de tudo, uma poesia.
  - “É uma história que não tem fim” e “Ele pode girar em qualquer sentido”, ambas frases remetendo à falta de continuidade da história, um loop.
  - A segunda estrofe dita um pilar. Fazendo relação com o Triedro, o pilar representado ali é a árvore. Por mais distinta que ela seja, todos os 3 contêm a árvore, ela é o foco, o pilar. Dado contexto, até mesmo uma face sem a árvore remeteria ela, sendo a ausência dela o principal ponto.
  - A quinta estrofe fala sobre o quanto os desenhos, padrões e formas estão diferentes, mas todas contendo a mesma essência.

## Imaginação

- Conceitos Chave:
  - Algo que pode ser observado de múltiplas formas, todas contendo a mesma essência, porém transformados de alguma forma.
  - Árvore como foco.

- O ato de girar sendo algo importante.

## Ideia 01

- Jogo interativo de resolução de formas.
- Cada “fase” representa uma árvore diferente, todas com um pequeno quebra-cabeças para resolver.
  - Dado a simplicidade do jogo, não é esperado nada muito complexo, quebra-cabeças para se resolver entre 10 à 20 segundos.
- O jogo contaria com em torno de 20 fases, prevendo de 10 à 15 minutos para a conclusão de tudo.
- Espera-se que no final de tudo, o jogador possa enxergar tudo que foi construído até então. A “imagem” final do jogo deveria mostrar que todos os quebra-cabeças resolvidos até aquele momento também geram uma figura maior, possivelmente indicando que cada fase era uma peça para um quebra-cabeça maior.
- Inspirações:
  - [Monument Valley](#)
    - Por conta da estética e “mood”.
  - [The Witness](#)
    - Pela reutilização da mesma mecânica transformada, e por conta da importância da perspectiva.
  - [Color Cube](#)
    - Por conta da simplicidade.

## Ideia 02

- Experimento artístico em Realidade Virtual.
- Uma grande pintura tridimensional com diferentes perspectivas, dependendo do ponto em que o espectador está olhando.
  - 3 principais pontos de observação, assim como o triedro.
- A árvore como foco da pintura, cada um dos 3 pontos de observação representando um dos momentos da árvore (Folhas caídas, Tempestade, Dia de sol).
- Inspirações:
  - [Writing on the Walls](#)
    - Por utilizar a arte da perspectiva de forma genial.

## Cenarização - Essência

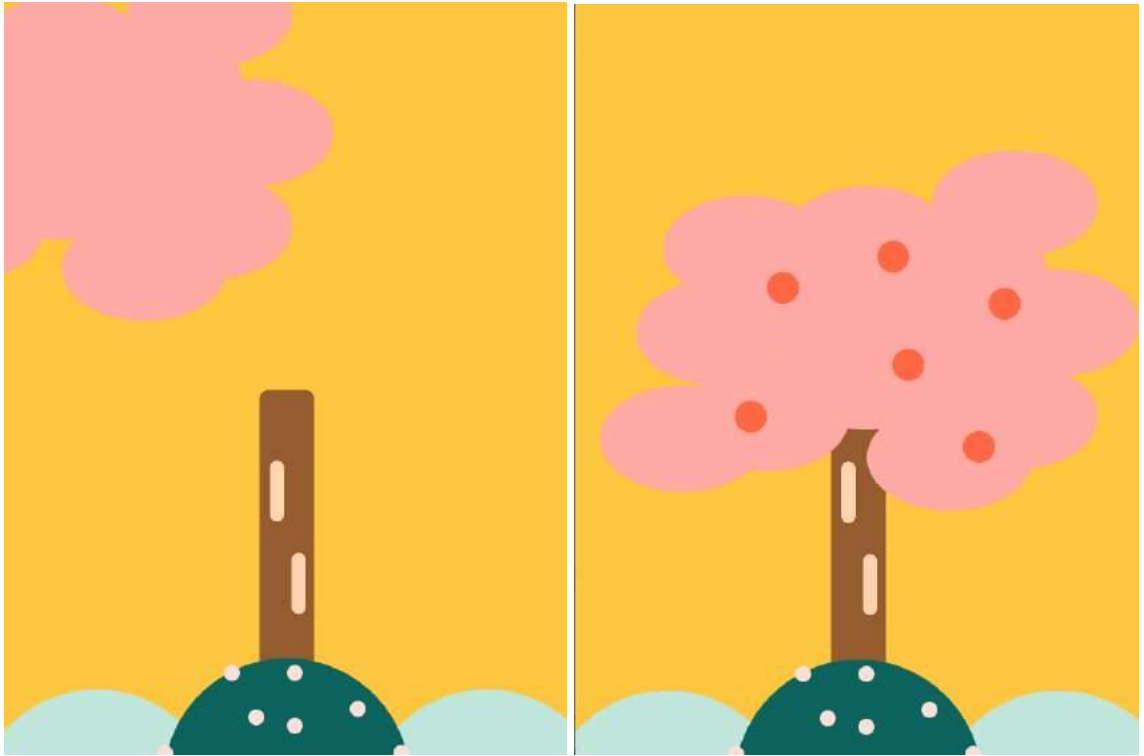
- *De primeira ideia acabei por tentar realizar a ideia 02, visto que parecia mais rápida de integrar e poderia gerar um resultado mais satisfatório. Porém fazendo alguns testes acabei não gostando muito do resultado, o que me fez voltar para a ideia 01 e criar um pequeno protótipo. Segue abaixo algumas imagens da ideia 02 bem mal acabada.*



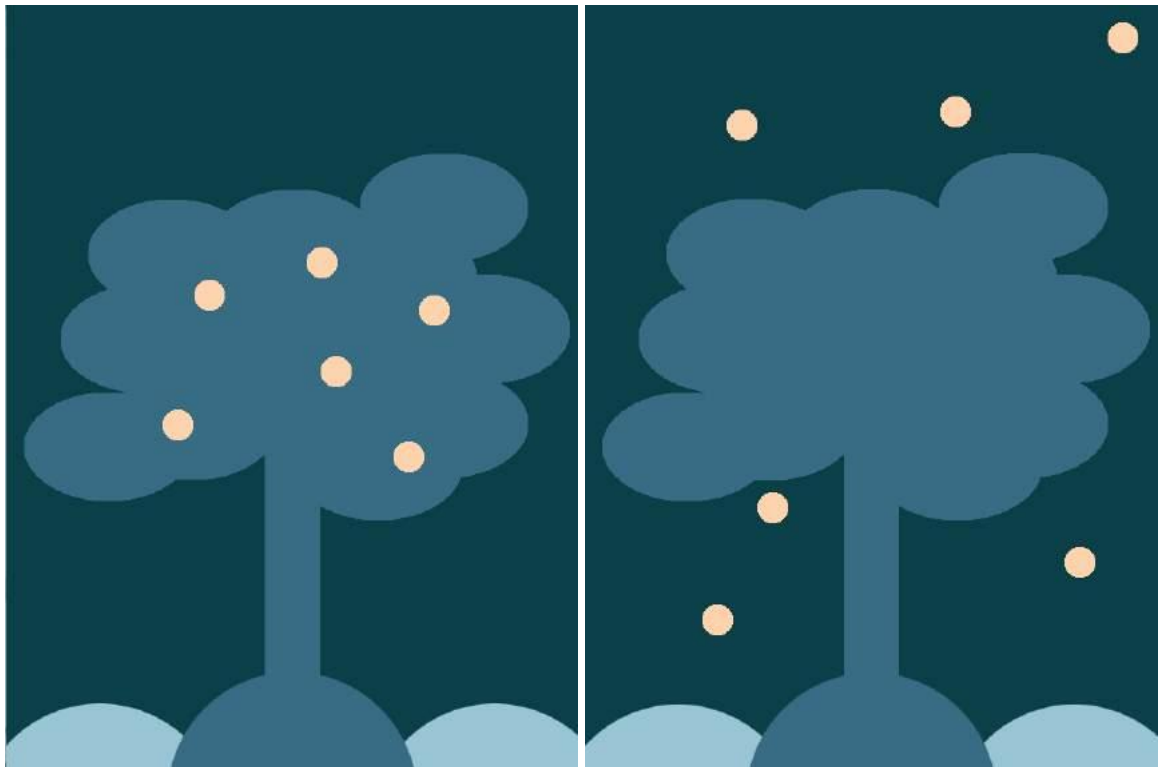


Gravei um pequeno vídeo mostrando a figura por inteiro nesse [LINK](#)

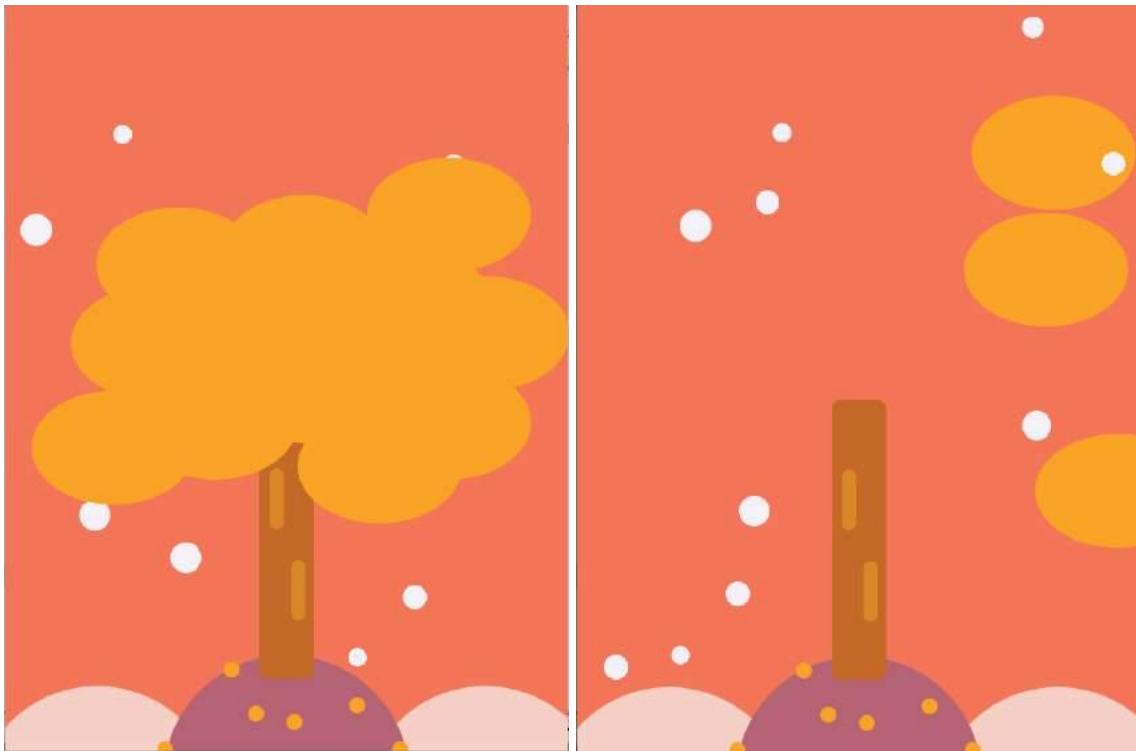
- Considerando a ideia 01, criei um pequeno protótipo interativo onde apliquei os “conceitos chave” listados acima.
- Para um projeto final (sem o teor de protótipo), haveria um trabalho mais minucioso de entender o custo de cada coisa. Seria necessário um artista com noções básicas de animação, um programador para desenvolver o projeto, além de alguém para produzir os efeitos sonoros e música.
- A ideia parece atender de forma satisfatória um nicho de jogos relaxantes de quebra-cabeça, similar à referência “Monument Valley” ou mesmo jogos que se auto-intitulam “Zen”.
- Abaixo explico um pouco das fases desenvolvidas no protótipo:



- Na primeira fase, “Dia”, uma enorme névem rosa paira sobre o céu. O jogador precisa clicar e arrastar ela, utilizando como se fosse a copa do tronco central da fase. Ao fazer isso, flores nascem e o levam para a próxima fase.



- Na segunda fase, “Noite”, o jogador retira as então flores da árvore, utilizando elas para pintar o céu com estrelas brilhantes.



- Na terceira fase, “Vento”, o jogador é convidado à ser o Vento, retirando uma à uma as folhas da copa da árvore, deixando que elas voem para fora da tela. Por fim, criando a mesma visão da primeira fase, onde o tronco está nu novamente.
- Todos os efeitos sonoros foram produzidos por mim, enquanto os sons de ambiência foram baixados sem muito cuidado com direitos autorais, seguindo os links abaixo:
  - [Ambiência da fase 01](#)
  - [Ambiência da fase 02](#)
  - [Ambiência da fase 03](#)
- Falando brevemente sobre cada ponto-chave:
  1. Algo que pode ser observado de múltiplas formas, todas contendo a mesma essência, porém transformados de alguma forma.
    - a. *As fases representam a passagem do tempo, mostrando a árvore em diversas formas e formatos diferentes. Além disso, há uma dupla interpretação, onde em uma fase a copa é uma núvem, em outra as flores são estrelas, e por fim, as estrelas viram vento.*
  2. Árvore como foco.
    - a. *A árvore é o foco em todas as fases, sendo o principal elemento presente nas cenas.*
  3. O ato de girar sendo algo importante.
    - a. *Ainda não é claro para mim como isso ficaria em um produto final com mais fases, mas a rotatividade das fases, o ciclo e a ausência de um final foram a forma que encontrei de criar algo “giratório”.*

- O protótipo foi apelidado de “Essência”, e pode ser baixado por este [Link](#)
  - Para instalar é só extrair os arquivos do .zip e executar o “Triangulo.exe”

## Projeto 03: Ana Seeger

### 1º PERCEPÇÃO

Em minha interpretação a produção visual representa um ciclo, cheio de ritmo entre silêncio e som, como se fosse uma música que não tem começo nem fim. A produção é composta por 4 elementos que são complementares entre si, formando uma unidade que não poderia existir ou seria insuficiente se tirássemos uma dessas partes. É um ciclo que apresenta suas partes independentes, mas que ao mesmo tempo precisam estar unidas pois uma depende da outra para existir. A complementariedade está exposta em cores e posicionamento dos elementos, um em cada quadrante do círculo. Além disso, o próprio formato da dobradura em que a produção foi apresentada expressa um “espaço” para cada uma das partes e um ritmo, gerando tridimensionalidade e movimento.

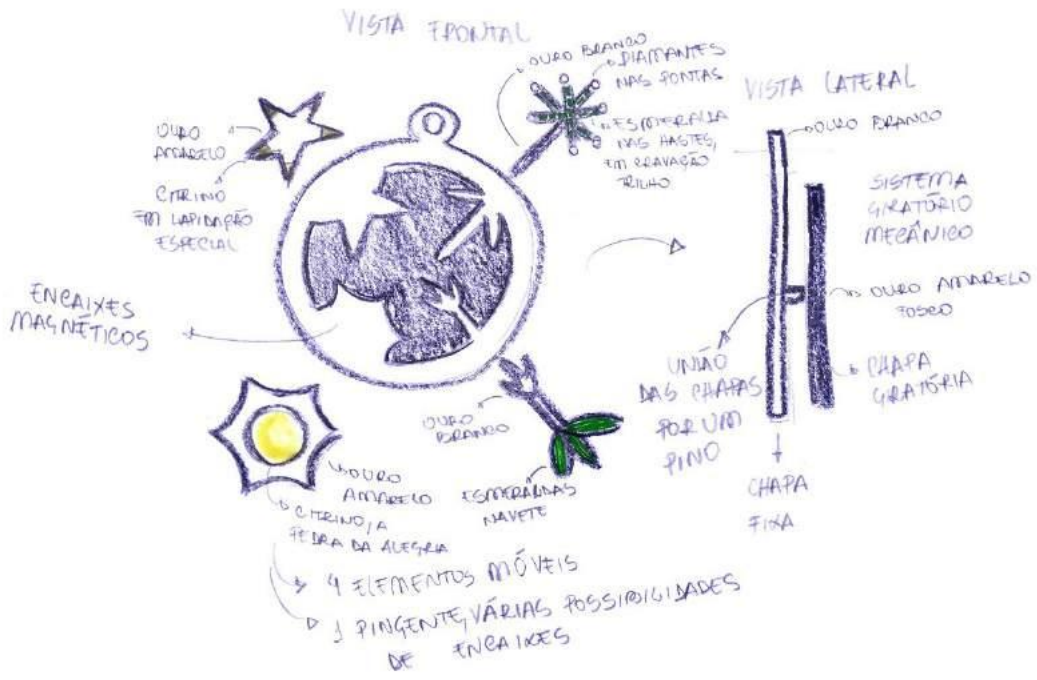
### 2º IMAGINAÇÃO

Em minha mente já imagino uma joia ou um conjunto de joias modular, produzida em metal, de uma forma que poderia criar diferentes composições conforme fossem arranjadas. Ou ainda, como se fossem joias complementares usadas por membros de uma mesma família, por exemplo.

### 3º CENARIZAÇÃO

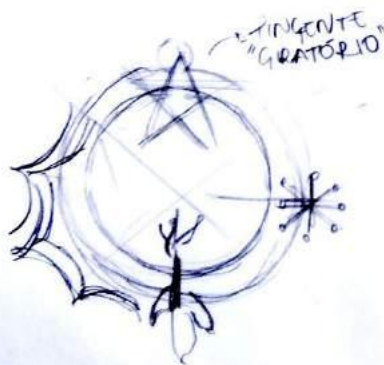
Pensei em um pingente como proposta, pois é um tipo de joia que se tem mais liberdade para criar formas em relação a aspectos ergonômicos (pesagem, formas). A ideia foi criar o pingente em forma circular, seguindo o círculo da proposta visual, e com um sistema mecânico que possibilite ser girado, possuindo uma chapa de base e outra giratória na parte de cima. Essa parte giratória apresenta os negativos das quatro partes que irão ser encaixadas, e a proposta de fixação dessas partes é magnética. As partes podem ser encaixadas todas ao mesmo tempo ou individualmente, e até podem representar estados de humor – como exemplo, se utilizar o sol está alegre.

Seguindo a linha de ser um conjunto de joias utilizadas por diferentes pessoas de uma mesma família, por exemplo, o pingente principal poderia ser o da mãe e as outras partes também poderiam ser usadas como pingentes individuais por cada um dos filhos, representando a unidade familiar que só é completa quando todas as partes estão juntas.



- PEÇA MODULAR
- 3 PRODUTO, VÁRIAS FORMAS → VÁRIOS(4) ELEMENTOS QUE COMPÕE UMA UNIDADE
- ALGO CÍCLICO - MENTE DE LEÃO CAINDO E JÁ GERMINANDO, LUA E SOL
- VERSATILIDADE
- UM LADO COMPLEMENTAR AO OUTRO - VERDE E VERMELHO
- REPRESENTAÇÃO VISUAL DA COVINA NA CÉLULA DO CÉLULO

RITMO - MÚSICA NA REPRESENTAÇÃO RITMO DA NATUREZA E DA VIDA



## **Exercício projetual de cenarização:**

Por Juliana Krupahtz

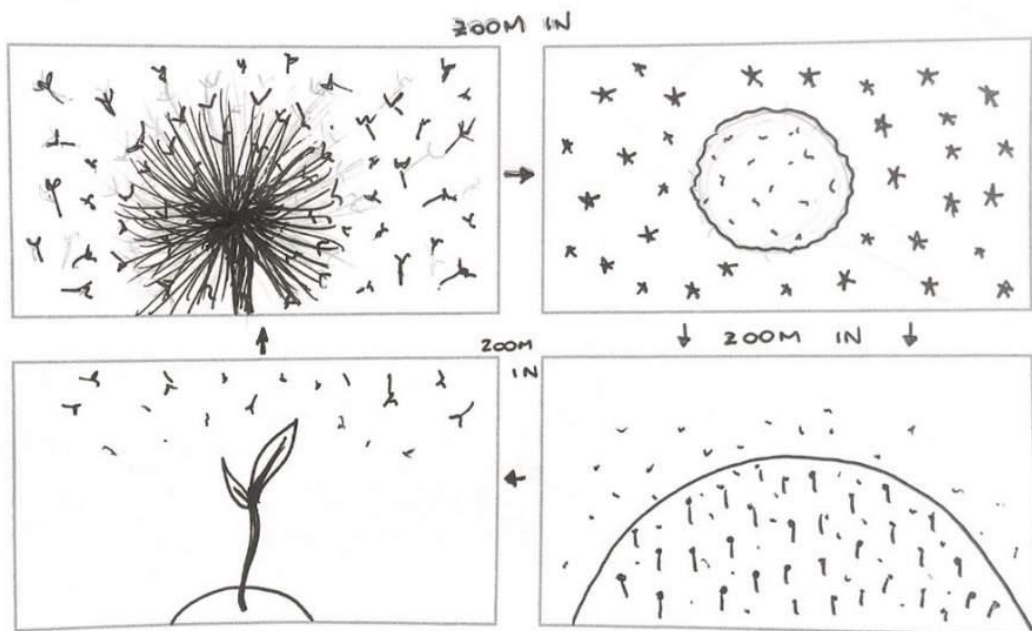
O gênero de produto que sua ideia realizou pode ser considerado:

(x) audiovisual (x) animação

### **Ideia:**

Animação de curta-duração (15-30s), cíclica, que ficaria rodando em *looping* passando por 4 fases: o dente-de-leão, a lua, a colina e a semente germinando. Uma forma tornaria-se a outra, fazendo a troca de quadros por *zoom in*, com exceção do último, que faria um movimento para cima, acompanhando o crescimento da planta até transformar-se em um dente-de-leão.

A técnica utilizada para fazer a animação poderia ser *claymation* de maneira que as formas, os objetos, ficassem em movimento, como se fossem amórficos e pudessem mudar de forma.



**(1)** DENTE-DE-LEÃO desfazendo-se, voando em mil pedaços

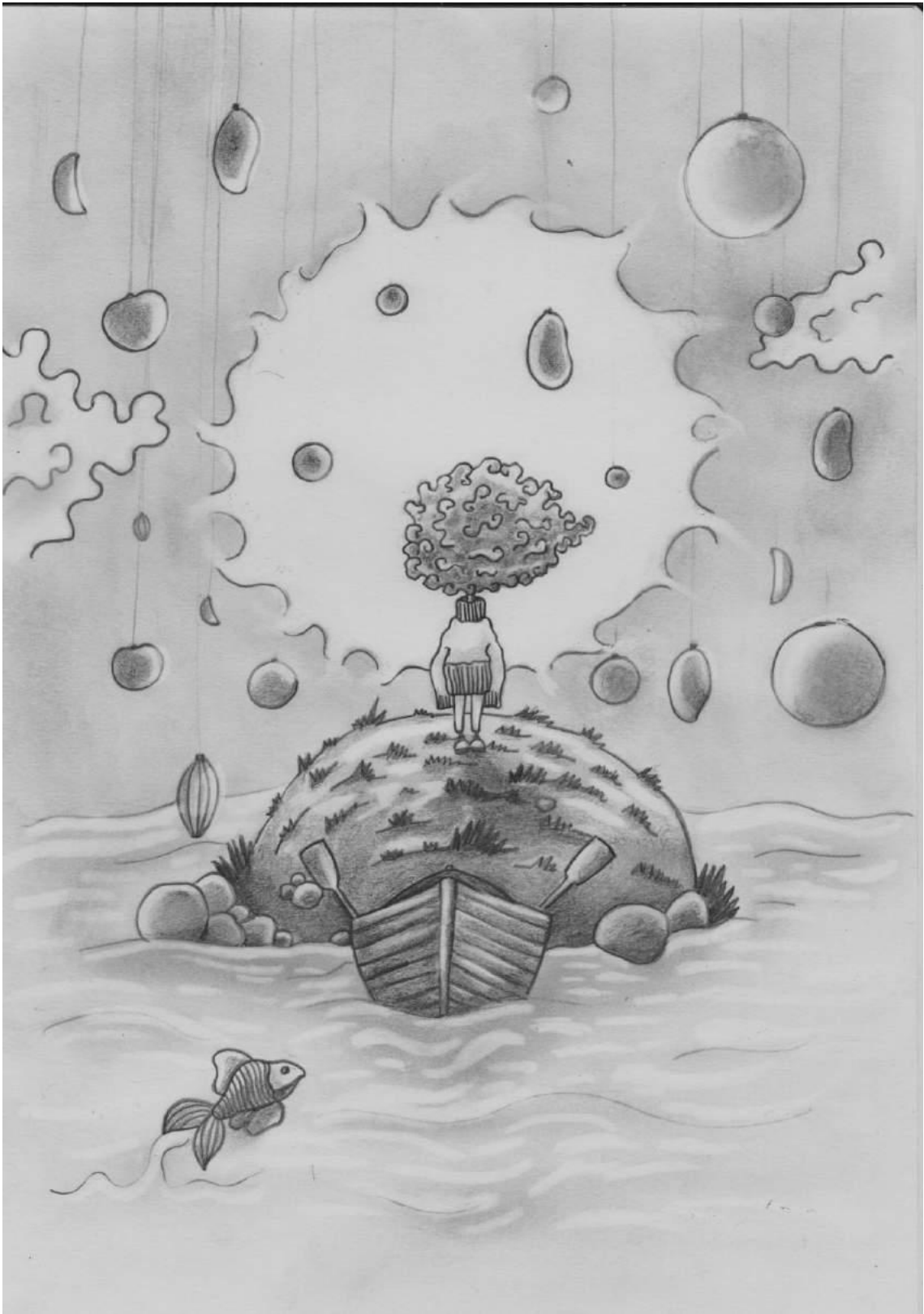
**(2)** [Zoom in] no centro da planta, que vira uma LUA escura, cercada de estrelas inquietas.

**(3)** [Zoom in] na parte superior da lua, que agora está enquadrada só na parte inferior do quadro e torna-se a COLINA, com vários dentes-de-leão em sua superfície e sobrevoando no ar.



(4) [*Zoom in*] A câmera fecha novamente em um deles, e este ainda está em crescimento, sendo apenas uma SEMENTE GERMINANDO. Desta vez, o quadro sobe [*crane*], acompanhando o caule que cresce rapidamente e volta-se ao primeiro *frame* (1).

---



# 1º

## PERCEPÇÃO

Reserve alguns minutos para observar.

Observe atentamente a produção visual coletiva e tente conectar-se com ela, com tudo que dela emana.

Para esse exercício é fundamental perceber as formas (os traços, as figuras, as cores), o material e a organização no espaço.

Durante ou após a observação faça seleções, marcações e anotações de tudo que o tocar, que lhe chamar a atenção (cores, traços, figuras, formas, palavras...)

Elenque também as sensações, imagens, palavras-chaves ou qualquer referência visual que for suscitada por essa produção visual coletiva.

## Exercício projet



2°

## IMAGINAÇÃO

Contemple o que você selecionou e fantasie!

Imagine tudo a que esse material lhe remete, tudo o que ele poderia ser ou em que poderia se transformar.

Que narrativa ele conta?

Se a produção visual que você está observando tivesse som, movimento, se tivesse outras dimensões ou fosse feita de outros materiais, como você a imaginaria?

O GÊNERO DE PRODUTO QUE SUA IDEIA REALIZOU PODE SER CONSIDERADO\*:  JOGO  AUDIOVISUAL  ANIMAÇÃO  OBRA GRÁFICA  VIDEOINSTALAÇÃO   
 OUTRO, ESPECIFIQUE \_\_\_\_\_ \* MAIS DE UMA OPÇÃO PODE SER ASSINALADA.

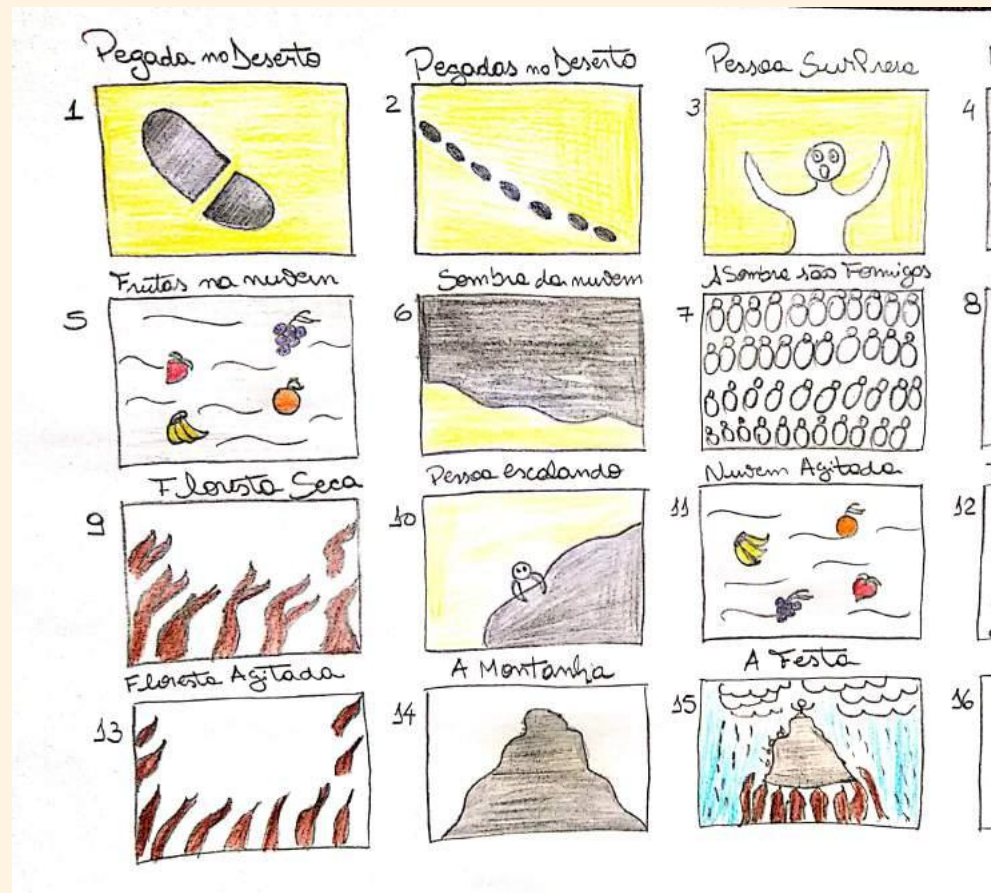
# 3°

## CENARIZAÇÃO

Agora que você interpretou o material visual apresentado, represente visualmente a sua ideia/proposta na forma de um esboço de projeto (por rufes, esquemas, simulações, indicações, imagens, texto...). Considere que você não tem nenhum limite, nem de orçamento, equipamentos, mão-de-obra especializada, etc.

Conte, verbalmente, a sua narrativa tal como você a construiu visualmente.

Neste projeto você também pode descrever os materiais, especificar posição de câmera, se for um objeto, definir suas particularidades de forma, entre outros. Enfim, tudo o que for necessário para dar detalhes da sua proposta.



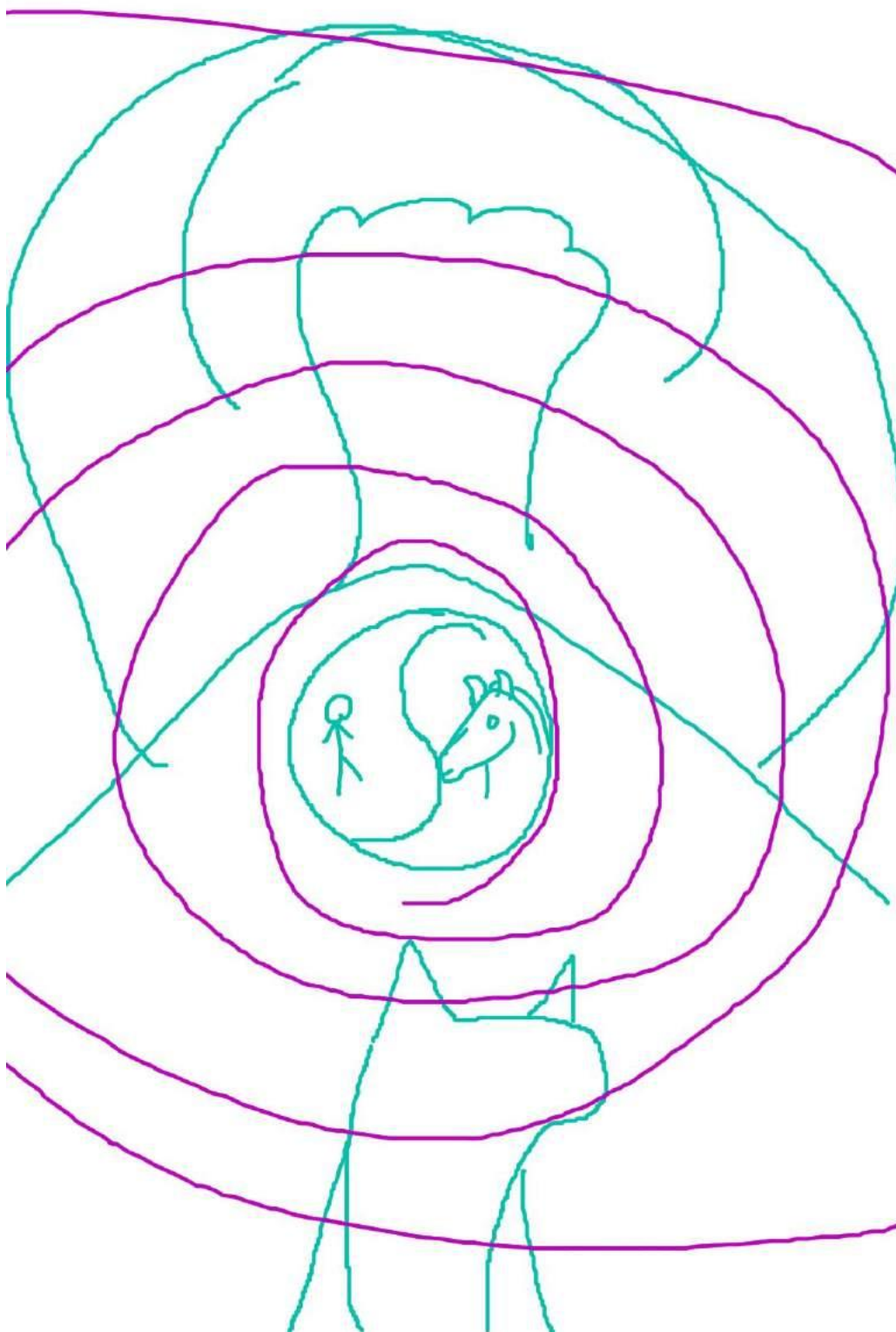


Lua cheia, gato, portal nas raízes engoliu o cavalo? Que cavalo? Homem, balão, colina isolada, homem também é sugado pelo portal, combinação.

E agora? Como as coisas estão relacionadas? O gato e a lua têm a mesma cor, o que facilita uma relação visual pra sugerir que são uma combinação. O homem é vermelho, as outras formas vermelhas espalhadas são o cavalo? Ambos com a mesma cor por relação direta? Pequenas espirais de azul e branco acompanham os envolvidos na história.

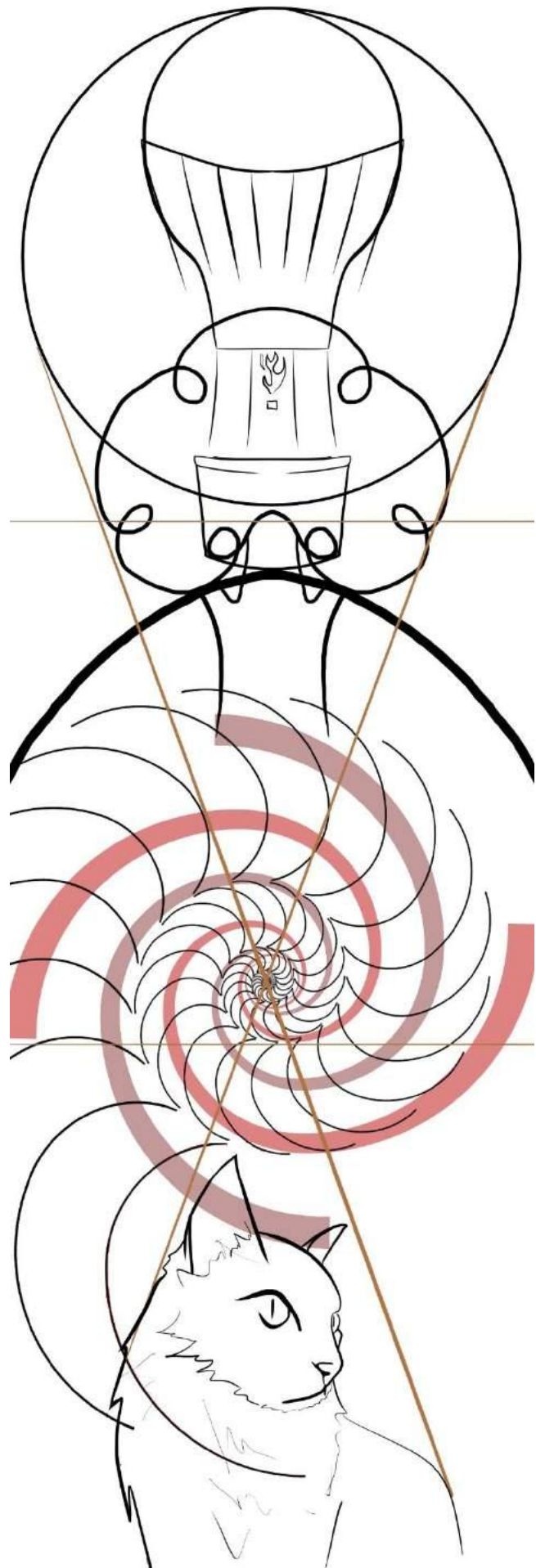
A primeira coisa que eu pensei poderia ser uma animação dos acontecimentos. Mas eu já tava desgastado por estar trabalhando pra finalizar uma animação nessa semana, então a próxima ideia foi ilustrar, e assim segui:

Super rápido eu rabisquei a ideia inicial de como eu poderia organizar os elementos apresentados de uma forma mais sintética.



Percebendo a posição da lua imediatamente me lembrou das obras de *Art Nouveau*, que normalmente têm um grande círculo ao fundo, e foi essa a direção que eu tomei.

Nunca fiz nada nesse estilo, mas como é um exercício criativo livre onde a idéia parece mais importante do que a execução, aproveitei pra experimentar.







Acabei me empolgando e detalhando além do necessário, e parei quando percebi que estava investindo muito tempo em cima disso. Mas sinto que a ideia tomou forma na direção que eu queria mesmo.

E inclusive fiz uma parte que seria a continuação da história em 20 minutinhos só porque eu percebi que eu não tinha realmente progredido com a narrativa, só usado os elementos apresentados. Pensando mais ou menos no que teria acontecido com o homem e o cavalo depois de terem sido sugados pelo portal.

Ambos escapando do portal fundidos em uma única nova criatura. Pensei em lhe dar asas pra relacionar diretamente com o homem estar voando no balão antes do ocorrido, mas mesmo que pégasos tenham asas, não sinto que funciona com um centauro.



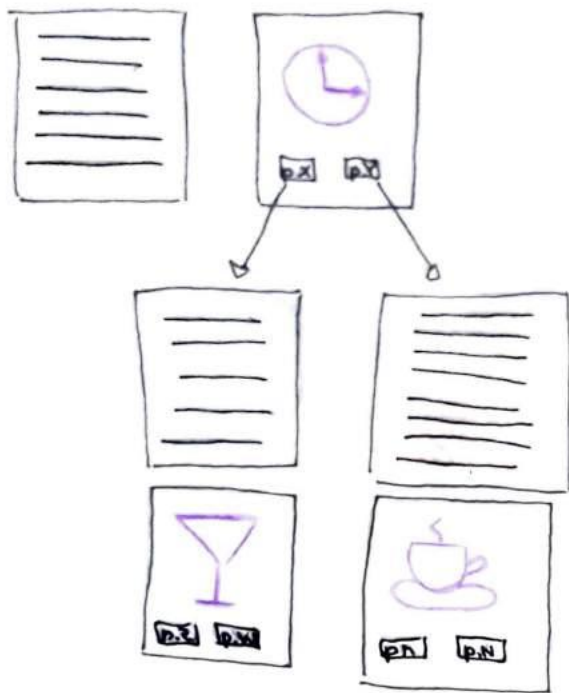
## **Projeto 09: Gisela Berlesi**

O produto poderia ser materializado em formato audiovisual ou gráfico. Sendo gráfico, seria um livro interativo.






Observando o jogo do mestrado, da vida, é possível perceber que as decisões que se toma em nosso dia-a-dia é o que faz da história de cada pessoa única, seja no mestrado, seja na vida. No entanto, a temática para esta produção seria o mestrado mesmo, um recorte da vida de muitas pessoas que decidem se aventurar no mundo acadêmico. Neste ambiente podemos encontrar pessoas, com diferentes personalidades e histórias de vida e, apesar de estarem cursando um mesmo curso, em busca de um objetivo em comum, suas escolhas vão levar cada uma delas a uma experiência diferente.

Sendo assim, a ideia do projeto seria uma história onde o espectador/leitor toma as decisões pelo protagonista, afetando assim o seu caminho ao longo da jornada. No caso de uma produção audiovisual, o espectador estaria assistindo a história quando esta é paralisada para que ele faça a escolha pelo personagem e então siga a história conforme as consequências dessa escolha. Sendo um livro, o leitor irá se deparar com uma página com um ícone e instruções para escolher entre duas páginas para seguir com a história. Em certos momentos, ele se deparará com páginas vermelhas, onde ele não terá escolha, apenas aceitará os fatos, pois muitas vezes somos surpreendidos por fatos, os quais afetam nossas escolhas e nossa vida, sem que sejamos responsáveis por eles.









A ideia é que cada pessoa que interaja com a produção possa "caminhar" a sua própria jornada, mesmo que o final seja igual, independente das escolhas feitas, já que, independente do caminho tomado, um novo mestre será diplomado. Por isso, o título dessa obra seria algo parecido com "minha jornada de mestre".



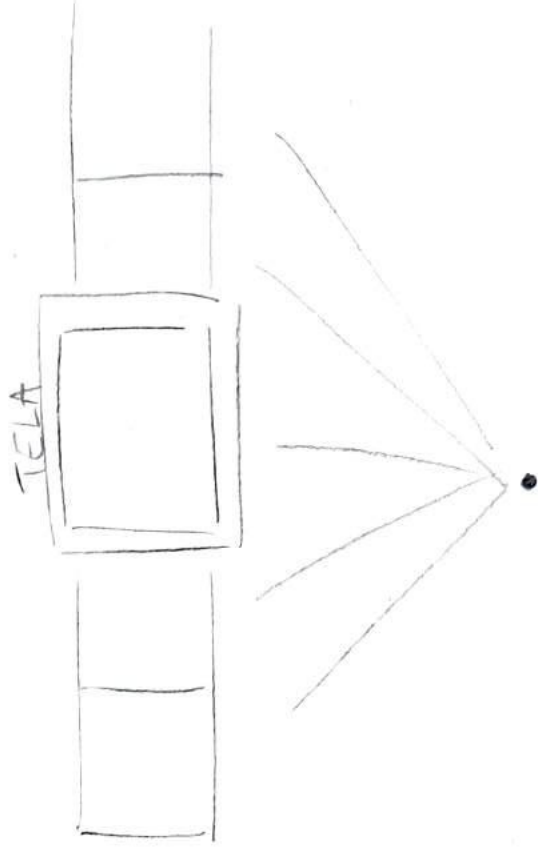
### Acasos

-  — conhecer alguém novo
-  — ganhar reconhecimento pelo trabalho
-  — morte de alguém querido
-  — um dia bom quando tudo parece estar errado
-  — viagem não esperada

### Escolhas

-  — atrasado
-  — na hora
-  — leitura/estudo
-  — deixar p/ depois
-  — ir ao evento
-  — não ir
-  — escrever
-  — não escrever
-  — ir ao encontro
-  — não ir
-  — ir à festa
-  — não ir à festa
-  — dormir
-  — passar a noite em claro
-  — estudar
-  — trabalhar
-  — encontrar os amigos
-  — não ir ao encontro
-  — terminar o relacionamento
-  — dar uma 2ª chance
-  — ir à reunião da família
-  — não ir
-  — FIM

História em quadrinhos de vídeos partindo por uma tela da vida acadêmica



↓  
tela das escolhas da vida

os caminhos / etapas em vídeos tipo gif animado

Audiouvisual / animação

Como há muitas incertezas e escolhas o início possui significações, na caminhada da vida acadêmica. Mas o ponto de chegada, o objetivo final desta jornada é a formação do mestriado, da vida.

