



2º seminário
de pesquisa
do programa de
pós-graduação
em design

fauusp
doutorado

Pandemonium: **Acaso e processo de criação em design gráfico** *Pandemonium:* *chance and creative process in graphic design*

Leopoldo Augusto Leal,
Vicente Gil Filho

LEAL, L. A.

Graduado em Design Gráfico pela USJT (2001) e Mestre em Design pelo Senac (2004). Cursa o Doutorado na FAU USP (2018) e atua como professor no Senac e na EBAC. Tem experiência em consultorias de marca. Prêmios: Idea Brasil, IF Communication Design Award e DDC Gute Gestaltung. Autor do livro *A Ilha Tipográfica* (2008).
Graduated in Graphic Design from USJT (2001) and Master's degree in Design from Senac (2004). He is a PhD student at FAU USP (2018) and is a teacher at Senac and EBAC. Has experience in brand consulting. Awards: Idea Brazil, IF Communication Design Award and DDC Gute Gestaltung. Author of *A Ilha Tipográfica* (2008).

GIL FILHO, V.

Professor Titular dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design na Universidade de São Paulo. Tem interesse de pesquisa nos seguintes temas: design gráfico experimental; ensino de design gráfico; identidade visual; interatividade; design ambiental.
Full Professor of Architecture and Urbanism and Design at the University of São Paulo. His research interests include: experimental graphic design; graphic design teaching; visual identity; interactivity; environmental design.

contato

leopoldoaleal@gmail.com
vgil@usp.br

lattes

<http://lattes.cnpq.br/1044910195501002>
<http://lattes.cnpq.br/1102285119970565>

Em *O paraíso perdido*, de John Milton, Pandemonium é a capital do inferno, local onde todos os demônios se encontram em conselho para discutir seus planos. É também significado de confusão, caos e balbúrdia. Tal metáfora pode ser utilizada para descrever o processo criativo do designer gráfico, cuja mente funciona como um caldeirão fervilhante de informações interligadas em uma rede complexa. Ao contrário do que se imagina, as ideias não surgem de uma inspiração divina ou um pensamento ordenado e previsível. Nascem da prática repetitiva, do esforço e da experimentação, constituídos a partir do repertório particular de cada designer. O objetivo dessa tese é compreender o processo criativo em design gráfico no qual o acaso e a experimentação estão inseridos. A tese foi construída a partir de uma pesquisa prática e teórica, de reflexões a partir da bibliografia, de entrevistas realizadas e de experimentos que apresentam, na prática, o processo de criação em design. Baseou-se nas oito fases descritas por Robert Keith Sawyer, que pesquisa a criatividade há mais de 20 anos. Essas fases constituem a estrutura da tese e visam propiciar clareza e entendimento de todo processo de criação, que não ocorre de maneira linear e, portanto, as oito fases não acontecem necessariamente na ordem apresentada nessa tese. O processo criativo se constitui conforme o projeto vai sendo desenvolvido, havendo sempre desvios, erros, improvisações e surpresas que ajudam a construí-lo.

Palavras-chave: Processo criativo; Acaso; Design gráfico; Criatividade

In John Milton's *Paradise Lost*, Pandemonium is the capital of hell, a place where all demons meet in council and discuss their plans. It also means confusion, chaos, and tumult. Such a metaphor can be used to describe the graphic designer's creative process, a teeming cauldron of information interconnected in a complex network. Contrary to what is commonly believed ideas do not come from divine inspiration or orderly and predictable thinking. They are born out of repetitive practice, effort and experimentation, comprised of the personal repertoire of each designer. The purpose of this thesis is to understand the creative process in graphic design, in which chance and experimentation are inserted. The thesis was built from theoretical and practical research, from reflections based on the bibliography, from interviews with graphic designers and from experiments that present the design creation process in practice. It was based on the eight stages described by Robert Keith Sawyer, who has been researching creativity for more than 20 years. These stages constitute the structure of this paper and aim to bring clarity and understanding of any creative process, which does not occur in a linear way and therefore the eight stages do not necessarily happen in the order presented in this thesis. The creative process is built as the project is developed. Deviations, mistakes, improvisations and unexpected things contribute to this process.

Keywords: Creative process; Chance, Graphic design; Creativity

realização
ppgdesign_fauusp

5 dezembro 2018
cidade universitária, são paulo, sp