



Processo de criação: complexidade e interpretações

Creative process: complexity and interpretations

Julie A. Pires, Marcelo G. Ribeiro

projeto, criação, linguagem, escrita, imagem

Este artigo surgiu a partir da necessidade de reflexão acerca das práticas projetuais ligadas ao design e à comunicação visual na contemporaneidade, voltada ao trabalho em diferentes meios. A realização de projetos em design abrange uma tarefa complexa, na medida em que diversas questões são evocadas durante as etapas projetuais. Por este motivo, não acreditamos ser possível desenvolver um único modelo de criatividade para todos os projetos. Entretanto, nesse artigo, abordaremos o uso da linguagem no processo de criação, tendo como exemplo o mood board e a nuvem de ideias. E, para isso, estudaremos textos de autores como Gilles Deleuze, Michel Foucault, Roland Barthes e Gaston Bachelard com o objetivo de desenvolver noções sobre esses recursos que exploram o gesto, a imagem e a escrita

project, creation, language, image, writing

This paper resulted as a need to reflect about the importance of design's creative process in different media technologies today. Design project is a complex process and such complexity shows us that creating a model of creative process is impossible. In this article, we focus on the relationship between word and image by exploring the presence of mood board and mind map in design's creative process. We also draw on insights from texts by authors such as Gilles Deleuze, Michel Foucault, Roland Barthes and Gaston Bachelard in order to explore notions about creative process, gesture, image and writing.

1 Introdução

Para o designer, a tarefa de projetar corresponde a uma ação interdisciplinar, pois, em seu trabalho cotidiano, este profissional não se utiliza apenas de esboços e layouts, mas de outros códigos de naturezas distintas. A partir da utilização e valorização da linguagem, de modo verbal, visual e sonora, por meio de imagem, som e movimento, o designer produz signos. Este acontecimento é enfatizado por Philippe Starck, quando diz: "...creio ser tarefa dos designers passarem mais tempo produzindo signos... e menos produzindo objetos". (STARCK apud CARMEL-ARTHUR, 1999: 11)

Além disso, o desenvolvimento de projetos no campo do design é complexo e analisado muitas vezes posteriormente, sendo difícil definir de modo objetivo todas as suas etapas. Ocorre que algumas fases do projeto são conduzidas por meio de indefinições, possibilidades de escolha e acontecimentos que escapam do controle absoluto durante a elaboração do projeto. Neste artigo, cujo foco é o design da comunicação visual, observamos que não há uma fórmula que estabeleça o melhor desenvolvimento do projeto, pois a tarefa do designer se situa entre os limites formados por procedimentos lógicos e interpretativos.

O design parece se situar em um território que resiste a definições polarizadas e anseia por diálogos transversais, na medida em que esta profissão significa também operar elementos que envolvem estudos de diferentes expressões e meios. Algumas imagens produzidas na área - incluindo ilustrações, capas de livros, revistas, sites, entre outros - frequentemente atravessam e costumam disciplinas distintas, operando em territórios que eram ou ainda são considerados estranhos ou tabu no campo do design.

Deste modo, percebe-se a necessidade de reflexão acerca das práticas do design na contemporaneidade, buscando enfatizar que a ação (prática e teórica) desse profissional não se restringe a linguagem não verbal. Pensar nessas relações significa atenuar os limites entre visual e verbal, pois esses limites constantemente se transmutam e entrecruzam na leitura e na criação de projetos no campo do design. E, por este motivo, é necessário o apoio em fundamentos teóricos que permitam um estudo mais abrangente da nossa área de atuação. Consideramos, assim, que a comunicação visual não se restringe a linguagem não verbal (elementos imagéticos, gestos, sons, movimento, etc), e tão pouco é limitada pela linguagem verbal (palavras orais ou escritas).

Segundo Ellen Lupton, no livro 'ABC da Bauhaus', o designer precisa ser visto como um profissional que reconheça o domínio da linguagem atuando tanto como autor de textos, quanto na "elaboração, direção e disrupção de seu significado". Para a autora, de um modo geral, os cursos que formam o designer valorizam o estudo específico da "linguagem visual", mas negligenciam a importância de considerar estudos relacionados ao verbal na linguagem. A autora nota que o "designer gráfico 'escreve' documentos verbais/visuais ao dispor, dimensionar, enquadrar e editar textos e imagens" e que, portanto, devemos considerar a necessidade de "revelar a interconexão entre a 'escrita' visual e a verbal – não sua independência". (LUPTON, 2008: 27)

Para refletir sobre as possibilidades dessas representações, formadas por variadas vias de acesso no desenvolvimento de um projeto, é necessário um enfoque interdisciplinar, apoiado em fundamentos teóricos que abordem um sentido ampliado dessa representação.

Deste modo, convém desmistificar análises que venham a estabelecer seus fundamentos apenas no estudo da forma, tendo em vista um público universal, e isso inclui desmistificar os conceitos de cientificidade no campo do design que muitas vezes se baseia na universalidade, racionalidade, neutralidade e modernidade como modelos mais eficientes.

2 Design e processo criativo

Em um primeiro momento, é importante trazer como questão a noção do termo "criatividade", difundida no campo do design e usada no cotidiano de projeto. O que significa ser criativo? Conforme a pesquisadora Emma Jeane destaca, a palavra criatividade nos dias de hoje pode ser percebida como um "mantra", admitido e divulgado como essencial em nossa sociedade, diante das necessidades da economia capitalista. (JEANES, 2006: 129)

Para Michel Foucault as coisas existem simplesmente, mas insistimos em classificá-las, utilizando a linguagem para procurar uma permanência em um mundo que é puro fluxo

(FOUCAULT, 1999). Desse modo, se pensarmos a partir das ideias deste autor, é possível afirmar que a noção de criatividade tornou-se “normalizada”, ou seja, nossa compreensão da palavra tornou-se emoldurada pela linguagem e banalizada, desvirtuando-se de sua complexidade. Além disso, para Gilles Deleuze e Félix Guattari, a opinião (senso comum) é um fracasso para o pensamento, limitando-o e mantendo-o inerte ao invés de produzir criatividade (DELEUZE & GUATTARI, 2010: 240). Estas visões dos autores citados nos permitem compreender que o termo quando usado no senso comum está relacionado à lógica e ao clichê e que, neste caso, vincula a noção de criatividade a uma imagem heróica, mesmo que criatividade seja diferente disso. Em vários discursos sobre criatividade, o termo corresponde a pensar e ser inovador. Emma Jeanes observa que o principal problema está na nossa forma atual de pensamento: a criatividade está apoiada no nosso processo de realização de ideias, ou seja, significa dizer que “o processo de realização é guiado por semelhança, na medida em que estamos trabalhando com ideias e formas de pensar conhecidos e com limitações, uma vez que nem todas as possibilidades podem ser realizadas.” (JEANES, 2006: 129)

Constantemente, o processo guiado por semelhança nos conduz ao procedimento de exclusão. Diversas escolhas (como técnica, estilo do desenho, uso da palavra, entre outros) funcionam de acordo com as variáveis dominantes no processo de exclusão, mesmo considerando técnicas mais livres como o sketchbook e os esboços. Embora sem nos darmos conta, de que quando escolhemos o desenho para configurar uma fase de desenvolvimento do projeto, no fluxo das etapas de criação, frequentemente, definimos uma exclusão: o exílio da escrita durante o ato de desenhar. Entretanto, a palavra, sua escrita e sonoridade podem pertencer a outra etapa do processo que, de modo geral, tende a ficar restrita a um resultado específico. E, enquanto há predomínio da escrita, por exemplo, não há envolvimento do desenho ou da colagem. A compreensão dessa dialética exclusão/inclusão é fundamental, pois nos permite analisar com cuidado nosso cotidiano projetual, visando não banalizar essa frequente segmentação e distinção desde o primeiro momento de desenvolvimento do trabalho.

Estas formulações podem não representar um traço comum a todo trabalho do designer, mas em grande parte percebemos que estamos diante desse dilema, como poderíamos desenvolver, no processo cotidiano, uma maneira de escapar desse direcionamento racional, guiado pela semelhança? A seguir, descreveremos algumas possibilidades de trabalho que têm como interseção a tentativa de romper com a linearidade racional dos esquemas metodológicos que partem de uma série de passos lógicos.

Inovações trazidas pela tecnologia no campo do design e das artes

Distintas redes de comunicação no cotidiano contemporâneo constituem inumeráveis canais de expressão no qual designers e artistas apresentam suas ideias, suscitam reflexões, em diversas modalidades da comunicação, seja por meio da visão, tato e/ou audição. De certo modo, esta conexão em redes permite uma atuação profissional em campo extremamente ampliado, onde é possível ao designer inserir sua crítica sobre o mundo que o cerca. Sob esta ótica, houve também grande transformação nos meios de criação, produção e distribuição de imagens, pelas inúmeras mudanças tecnológicas que redefinem hoje a própria noção de design, numa reaproximação com os meios e processos artísticos contemporâneos, suscitando novas reflexões, tanto do ponto de vista de sua nomeação, quanto de uma reformulação do pensamento que envolve o conjunto de práticas que definem um método de projeto.

Ocorreu, na pós-modernidade, uma aproximação entre o design e outros campos do saber, diluindo fronteiras estabelecidas pelo mundo mecanizado da modernidade, apresentando novas soluções trazidas pela tecnologia digital, construindo ligações de pensamento e atuação projetual em sintonia com a história e a filosofia do seu tempo.

Neste contexto, algumas práticas são investigadas, sejam no campo do design ou das artes visuais, apresentando um novo olhar sobre os processos técnico-científicos de realização imagética e a criação de novas perspectivas para as metodologias projetuais que se tornaram

necessárias.

A intenção desse estudo é buscar novos caminhos projetuais para o design, diferente daqueles que propõem uma linearidade racional: nos quais o exercício projetual pode ser descrito como um ato controlado e sistemático, envolvendo a repetição de etapas e ações previsíveis e hierarquizadas.

No nosso cotidiano, o processo de elaboração de um projeto é complexo e singular, considerando suas características particulares, tanto do ponto de vista do conteúdo de informação quanto da mídia utilizada. Alguns autores passam pela cobrança de uma lealdade absoluta a uma determinada polarização, o que implicaria um olhar desconfiado para as contribuições de outras áreas do conhecimento que insistem em cruzar diferentes fronteiras abertas. Entretanto, encontramos diversos exemplos nas artes visuais de profissionais que utilizaram a escrita, o desenho, a colagem e o gesto como ponto de partida para elaborar suas obras e refletir seu processo de criação.

Na década de 1960, a artista Mira Schendel produziu uma série de monotípias, que apresentou em 1968 na Bienal de Veneza, intitulada “Objetos Gráficos”. A montagem foi reproduzida em uma sala da mostra da artista na Pinacoteca do Estado de São Paulo, em 2014. Nesta obra, diversas camadas suspensas de papel arroz montadas em placas de acrílico transparente com 1mx1m foram expostas de modo a revelar uma escrita que inclui letras, símbolos matemáticos, palavras e frases em várias línguas, ocupando inteiramente o espaço com sua grafia. (PIRES, 2010)

Por serem translúcidos, esses “Objetos Gráficos” permitem ao espectador uma visão da escrita por ambos lados, num turbilhão de inscrições sonoras rompendo a bidimensionalidade da obra. Formam um espaço-escritura lentamente projetado e construído pelo entrelaçamento de quase-palavra na materialidade da imagem, resgatando da escrita e da palavra sua qualidade imagética. Com nossos sentidos impregnados pela escrita-imagem de Mira Schendel, aproximamo-nos dos gestos primeiros da realização de “uma escritura que não é nem forma nem uso, mas apenas um gesto, o gesto que a produz”.(BARTHES, 1990: 144).

É importante ressaltar que reconhecemos a origem remota desse gesto no ato que envolve toda inscrição e, podemos também, lembrar a fala de Roland Barthes em "As duas fontes da pintura", quando ele nos faz recordar sua “dupla origem”, onde “a primeira seria a escrita, o traçado dos signos futuros, o exercício da ponta (do pincel, do grafite, do buril, de tudo o que perfura e estria) e a segunda, a cozinha, “toda prática que vise transformar a matéria de acordo com a escala completa de suas consistências através de múltiplas operações, tais como o amolecimento, o espessamento, a fluidificação, a granulação, a lubrificação.” Duas origens ligadas, portanto, ao envolvimento do gesto das mãos. (BARTHES, 1990: 194).

Nesse encontro entre escrita, palavra e imagem, podemos citar também processo de trabalho do artista Arlindo Daibert, que se utiliza de imagens, explorando também o uso das palavras: estas formam legendas, apontamentos, confecção de Diário de Bordo, recortes de revistas, entre outros materiais. Esses "enxertos", que a ilustração desenvolvida por Daibert cria, reforçam a ideia da apropriação e repetição de toda imagem: notamos uma transformação fundamental de fragmentos tanto de imagens, quanto de textos, de um suporte para outro, enfatizando um processo comum dentro da prática de escrita e de ilustração. (RIBEIRO, 2009)

A fim de entender como estes métodos de visualização e de apropriações podem contribuir para os processos de criação no campo do design, apresentaremos alguns casos envolvendo apropriações, colagem e o uso da palavra e do gesto nos desenvolvimentos de projetos.

Mood board e nuvem de ideias

Apresentaremos a seguir o desenvolvimento de mood boards e nuvens de ideias em trabalhos

para ilustração e projetos gráficos no campo do design de comunicação visual. Longe de ser um modelo rígido a ser seguido, nossa proposta visa envolver a imagem, a escrita e a palavra por meio de poéticas que vão se definindo ao longo do percurso como construção e transformação por meio de colagens e citações. Nossa ideia é que esses elementos são materiais formadores do fazer poético, os quais possibilitam ao designer compor uma releitura constante do projeto.

Embora o mood board seja um recurso mais disseminado no campo da moda, atualmente outras áreas do design têm explorado essa ferramenta, como o Design Estratégico, onde é utilizado para desenvolver suas ideias, caracterizar o público-alvo e divulgar suas criações a outros membros de uma equipe de trabalho. Deste modo, funcionando como um quadro de referências durante algumas etapas de desenvolvimento do projeto.

Para alguns designers, entre eles Andrés Lucero e Jean-Bernard Martens, o mood board é um painel que serve de suporte físico e é utilizado principalmente para o desenvolvimento das fases iniciais de projeto, especialmente nas etapas onde a maior parte do trabalho é feito sem a necessidade de um computador. Para esses autores, as ferramentas e materiais apropriados nesse momento do design são a caneta e o papel (LUCERO; MARTENS, 2008). Contudo, apesar do uso do mood board, em suporte físico, explorar a forma e a tridimensionalidade de alguns objetos (tecidos colados, fragmentos de algumas peças, entre outros), percebe-se que sua transição para o computador tem sido inevitável. Deste modo, o uso de técnicas de interação mista ou virtual mantém o mesmo objetivo do mood board tradicional, ou seja, buscam reunir vários itens de pesquisa como imagens, textos, amostras de objetos, fotografia, cor, texturas, entre outros, além de considerar a comunicação dos diferentes profissionais mesmo distantes geograficamente.

A pesquisadora Taís Vieira Pereira nota que a especialidade das referências visuais no mood board se deve ao fato de que as imagens presentes nesse painel são versáteis, “capazes de construir códigos e traduzirem eventos tanto enquanto unidades isoladas, como também, enquanto unidades relacionadas entre si, em uma colagem”. (PEREIRA, 2010: 56)

Acreditamos que a importância do mood board está na oportunidade de realizar um pensamento a partir da própria imagem, procurando evitar que as composições de elementos visuais sejam configuradas a partir raciocínio por analogia. Desenvolvidas no suporte do painel, a imagem e a palavra possuem forças que precisam ser desvinculadas de informações lógicas que direcionam constantemente o processo de projeto. Tendo em vista a elaboração de mood boards (digital ou analógica), por meio das colagens, podemos pensar na apropriação que desestrutura o sentido de uma imagem ou texto. O painel pode ter uma caracterização realizada por um viés de ruptura, deslocando os significados comumente atribuídos às imagens na medida em que são deslocados de seu contexto inicial.

Nossa intenção é articular o mood board como uma ferramenta que precisa ser explorada em diferentes etapas do projeto, afastando a ideia comum de mantê-lo como passo inicial, para suprir a falta de informações sobre o assunto. Visa-se assim, evitar a noção do pensamento metafísico que procura fundamentos, e se desenvolve pela necessidade de estabelecer uma ordem hierárquica, mantendo o mood board como ferramenta de trabalho ligada apenas às fases iniciais do projeto.

Dizer que essa técnica não deve se limitar a um ponto de partida significa enfatizar também que esses recursos não devem ser vistos por uma determinação tradicional que limita o mood board a uma ferramenta essencialmente visual. Esse painel, constantemente presente no processo, pode permitir diferentes direcionamentos. Assim, existe além da necessidade de explorar possibilidades todo o tempo do projeto, o cuidado de evitar estabelecer uma ordem hierárquica entre imagem, escrita, gesto, entre outros meios de expressão.

Como exemplo, podemos pensar que o mood board pode ser interessante para que um ilustrador explore as ideias sobre estilo, construção de cenas, personagens ou até mesmo na etapa de finalização das imagens. Por outro lado, os mood boards também podem desenvolver

visualmente o estilo de escrita, permitindo inventar uma história, um argumento, considerando que, no mesmo suporte, há a possibilidade de manter uma coleção de elementos gráficos e textos que estabelecem possíveis caminhos para o trabalho. Em resumo, os mood boards não estão limitados a uma única maneira de uso ou à busca por uma experiência consciente.

Os exemplos nas imagens a seguir demonstram os mood boards em formato digital que usam o recurso de apropriação e sobreposição de figuras e a manutenção de palavras-chaves por meio de layers em softwares de edição de imagem para a criação de ilustrações para os livros “O Mergulho no Espelho” (PARREIRAS, 2011) e “O segredo das minas de prata” (SALERMO, 2007).

Figura 1: Colagens e imagens no Mood board para os Livros “O Mergulho no Espelho” e “O segredo das minas de prata” (usado com a permissão do ilustrador).



Figura 2: ilustrações para os Livros “O Mergulho no Espelho” e “O segredo das minas de prata” (usado com a permissão do ilustrador)..



Inseridas junto às imagens no mood board, as palavras-chaves desenvolvidas para os livros não significam a busca por uma comunicação ou relação direta entre texto e imagem (como se existisse algo a ser comunicado previamente), mas servem como primeiras sensações da leitura do texto literário. Nos exemplos citados, a partir dessas palavras-anotações que vieram à mente no momento da leitura, foi possível desdobrar-se nas diferentes etapas e escolhas das imagens (recortes de revistas, fotografias, imagens de internet ou desenhos anteriores aleatórios). Ao misturar elementos de modo aleatório, o processo de colagem virtual em painel tem a intenção de explorar texto e imagem por meio de sua força e dinâmica. Assim, palavras e imagens coabitam um plano de sensações, pois este processo não busca relações de semelhança ou hierarquias entre palavras e referências visuais. Romper com estas correspondências significa uma tentativa de manter paradoxos e evitar fixar significados.

O desenvolvimento de projeto que considera, desse modo, a relação entre palavra e imagem é interessante porque tende a evitar o encaminhamento das primeiras ideias, clichês que podem ser evocados a partir de uma leitura inicial da obra: conforme diz Deleuze, “toda uma categoria de coisas que podemos chamar de ‘clichês’ já ocupa a tela antes do começo” (DELEUZE, 1981: 45). Além de fragmentar as figuras previsíveis e tradicionais, a colagem de

elementos no mood board permite realizar uma sobreposição e combinação de figuras pelo seu traçado, configurando a imagem tanto pela emenda quanto pela própria imagem. Desse modo, deixa-se de lado uma preocupação direta com a leitura do sentido do texto e, a partir desta pluralidade e desses emaranhados, é possível se deslocar durante as investigações.

Alguns autores no campo das artes visuais, mencionam que a presença da palavra, sua escrita ou sua imagem acústica, tornou-se elemento fundamental às dinâmicas de criação da contemporaneidade. Para eles a grande porção de palavra escrita em obras visuais, tende a significar que a arte dos séculos XX e XXI está fundamentada estruturalmente na palavra. (CAROLI e CAMEL, 1979). Convém ressaltar, deste modo, que as questões relacionadas à palavra e a sua capacidade de impulsionar a realização de imagens podem auxiliar nossa investigação, tanto no design quanto nas artes visuais, considerando a obra de arte e a imagem como resultado material deste processo. Este tema foi objeto de pesquisa desenvolvida selecionada pelo FAPERJ para Auxílio Instalação e encontra-se disponível em <http://imagemimateria.eba.ufrj.br/>

No campo do design, entre os processos que acompanham o desenvolvimento projetual, um modo de envolver escrita, palavra e imagem a ser considerado é o mapa mental ou nuvem de ideias. Segundo Lupton, o mapa mental tem como objetivo “partir de um termo ou ideia central”, mapear termos, palavras, imagens, de modo a formar um diagrama das ideias envolvidas no projeto (LUPTON, 2013). Ao utilizar o mapa mental, no âmbito deste estudo, procuramos relacionar os termos, e os agrupamentos ou ramificações de palavras, considerando seu significado, mas sobretudo investigando seu potencial poético. A partir de um elemento central, uma ideia, como “reserva”, “paisagem”, para citar exemplos já elaborados, nos empenhamos em relacionar, organizar em ramificações e gerar novas ideias a partir destas ramificações (conforme exemplos mostrados).

Figura 3: Mapa mental (usado com a permissão do autor).



Figura 4: Mapa mental (usado com a permissão do



autor).

Para que o mapa revele todo o potencial imagético do tema a ser desenvolvido, o elemento central normalmente é gerado a partir de um estímulo textual (poesia, prosa e ensaio) ou uma imagem (fotografia, ilustração e vídeo) sobre o assunto. Quando se trata de um texto, na leitura em conjunto, percebemos e anotamos as ideias que consideramos mais peculiares e nos deixamos surpreender com a sonoridade das palavras. Quando realizado de modo coletivo, algumas frases podem ser destacadas pelos participantes. A partir da escolha do termo central, são relacionadas diversas ideias, que depois serão organizadas de modo a gerar camadas de significação. Os termos ou palavras são escritos em suporte autoadesivo (post-it), para que possam ser reposicionadas a todo momento, ao longo do desenvolvimento do projeto, sendo relacionadas por meio de cores, tamanhos, e conexões lineares. Também podem ser incorporados outros elementos, como desenhos, colagens etc.

Um dos exemplos citados acima tratou da criação de nome e projeto gráfico para uma publicação do Parque do Catalão, na Cidade Universitária. O mapa foi confeccionado de modo que entre as seções para a sua realização ocorreu uma visita ao local envolvido no projeto. Visitamos o parque após a primeira seção de trabalho e lá descobrimos outros sons que não estávamos habituados a ouvir em nosso cotidiano na Ilha do Fundão. Estes sons vinham do canto dos pássaros, do agito das folhagens, da água da baía tocando a praia, dos chocalhos de sementes. As palavras “sons” e “silêncio” ganharam uma nova perspectiva e ao retornar à sala

de projeto, vimos o quanto a ideia de reserva poderia estar associada ao refúgio, e assim escolhemos o nome “Canto” para batizar a publicação. Este nome englobaria as ideias de refúgio, vida e meio-ambiente que buscávamos para o projeto e a sonoridade da própria palavra CANTO fez com que adotássemos o *tagline* “O silêncio e o som do Catalão”.

Em alguns casos, o estudo da palavra e da letra desdobra-se na investigação da inscrição, e das sonoridades da língua, como dinâmica criadora pertencente ao processo do designer na elaboração de seu trabalho. Mas, em todas as formas, buscamos que a palavra participe ativamente na criação projetual, revelando sua qualidade imagética – aquela que encerra imagem ou revela imaginações, como nos lembra Gaston Bachelard. (BACHELARD, 1988)

3 Considerações finais

No cenário apresentado, notamos que designers buscam restringir as incertezas durante o processo de desenvolvimento de projeto por meio de algumas estratégias visuais, como a confecção de sketchbooks, mood boards, além de outros mecanismos.

A partir disso, cabe aqui deixar algumas questões para refletir: o desenvolvimento do projeto é limitado a partir das ferramentas do método escolhido? Até que ponto o desenvolvimento do projeto fica restrito às opções oferecidas pelo método adotado? A tarefa do designer atualmente também não significaria investigar diferentes métodos experimentais, visando romper com métodos estabelecidos?

Neste artigo procuramos pensar além do mecanismo, ou seja, dar atenção especial a diferentes momentos, visando incorporar a palavra, a imagem, a escrita e a sonoridade, sem fazer distinção de seu uso, nas diferentes etapas do trabalho. Pois, como procuramos demonstrar por meio de alguns estudos de caso, o próprio uso do mecanismo do mood board não se restringe à linguagem visual, auxiliando o direcionamento das ideias ou facilitando o pensamento projetual. Para Barthes, a escrita surge com o gesto:

Tracem um círculo: produzirão um signo; agora façam-no mover-se: produzirão uma escritura: a escritura é a mão que pesa, avança ou se arrasta, sempre no mesmo sentido, em suma, a mão que trabalha (daí a metáfora rural que designa a escritura bustrofédon pelo movimento de vaivém dos bois que trabalham no campo).”(BARTHES, 1990: 200)

Longe das distinções artificialmente estabelecidas entre verbal/visual, texto/imagem, escrita/desenho, podemos considerar o gesto projetual como elemento fundador das práticas de criação e considerar a quebra das hierarquias e o apagamento entre os limites das etapas de projeto como alternativas para um desenvolvimento contínuo, onde o inesperado é bem-vindo.

Assim como o desenho e a imagem, a palavra, a letra e a escrita se transformam e são transformadoras quando buscamos seu potencial imagético. Como nos diz Bachelard:

Outros sonhos nascem ainda quando, em vez de ler ou de falar, escrevemos como se escrevia outrora, no tempo em que estávamos na escola. No cuidado em fazer letra bonita, parece que nos deslocamos no interior das palavras. Uma letra nos espanta, nós a ouvimos mal ao lê-la, escutamola diversamente sob a pena atenta. (BACHELARD, 2001: 48)

Referências

- BACHELARD, G. 2001. *A poética do Devaneio*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. 1988. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- BARTHES, R.1990. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- CAROLI, F.; CAMEL, L. 1979. *Testuale: le parole e le imagini*. Comune di Milano: Gabriele

Mazotta.

- CARMEL-ARTHUR, J. 1999. *Philippe Starck*. São Paulo: Cosac & Nailly.
- DELEUZE, G. 1981. *Francis Bacon: Lógica da Sensação. Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Paris: aux éditions de la différence. Sem revisão, 1981.
- DELEUZE, G. e GUATTARI, F. 2010. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.
- FOUCAULT, M. 1999. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. 8.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- JEANES, E. L. 2006. *Resisting Creativity, Creating the New: A Deleuzian Perspective on Creativity, Creativity and Innovation Management*, 15, 2, pp. 127-134.
- LUCERO, A., Aliakseyeu, D., and Martens, J. 2008. *Funky wall: presenting mood boards using gesture, speech and visuals*. In Proceedings of the Working Conference on Advanced Visual interfaces (Napoli, Italy, May 28 – 30, 2008). AVI '08. ACM, New York, NY, 425-428. Disponível em: <http://doi.acm.org/10.1145/1385569.1385650>.
- LUPTON, E.; MILLER, A. (orgs.) 2008. *ABC da Bauhaus*. São Paulo: Cosac Naify.
- _____. 2013. *Intuição, ação, criação*. São Paulo: Editora G. Gili.
- PARREIRAS, Ninfa. 2011. *O mergulho no espelho. Ilustrações de Marcelo Ribeiro*. 1a Ed. Curitiba: Positivo.
- PEREIRA, T. V. 2010. *Mood board como espaço de construção de metáforas*. Dissertação. Orientador: Prof. Dr. Celso Carnos Scaletsky. Porto Alegre.
- PIRES, J. A. 2010. *Inscrições contemporâneas : a palavra-imagem no projeto da visualidade pós-moderna*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- SALERNO, S. 2007. *O segredo das minas de prata. José de Alencar; adaptado por Silvana Salerno; Ilustrações de Marcelo Ribeiro*. 1a Ed. São Paulo: DCL.
- RIBEIRO, M. G. 2009. *Macunaíma [de Daibert]: múltiplas representações de um [anti-]herói sem caráter*. Orientação Denise B. Portinari. Rio de Janeiro: PUC-Rio.
- WAWRYK, M. 2008. *Escaping to the Present: Nostalgia and the Uncanny Pleasures of Reinventing Childhood*. Master of Arts in Communication. Ottawa: Carleton University Ottawa, September.

Sobre os autores

Julie de Araujo Pires, PhD, UFRJ, Brasil <julie.pires@eba.ufrj.br>

Marcelo Gonçalves Ribeiro, PhD, UFRJ, Brasil <marcelogoncalvesribeiro@gmail.com>