

Flávio Augusto Araújo Nascimento e Edson José Carpintero Rezende *

Design e Memória: uma experiência sobre processos de criação em design

* Flávio Augusto Araújo Nascimento é doutorando em Design pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Mestre em Design pela UEMG (2015). Especialista em Arte Educação pela UEMG (2004) e graduado em Desenho Industrial pela mesma instituição (1998). Atualmente é professor efetivo da Escola de Design da UEMG nos cursos de Design Gráfico e Design de Ambientes e professor convidado do curso de Pós-Graduação lato-sensu Design em Gemas e Joias (UEMG). Pesquisador do CEDGEM - Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias e coordenador do Grupo de Experimentações - Design, Afeto e Indumentária - GEDAI(UEMG).
flavio.nascimento@uemg.br
ORCID 0000-0003-1605-2318

Edson José Carpintero Rezende possui graduação em Odontologia pela UFMG (1990), licenciatura em Ciências pela PUC-MG (1986), pós-graduação "Latu sensu" em Microbiologia pela PUC-MG (1988), pós-graduação "Latu sen-

Resumo O processo criativo se constitui no fazer, sob a influência do repertório cultural, da formação acadêmica, da história pessoal, da experimentação, da experiência e das características do designer. O objetivo desse artigo é descrever e avaliar a vivência do Grupo de Experimentações - Design, Afeto e Indumentária (GEDAI) da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais. Esse é um estudo qualitativo que usou um questionário aplicado a estudantes que participaram 6ª edição do GEDAI. O questionário, na plataforma Google forms, foi enviado a 25 estudantes via e-mail, as respostas foram analisadas e descritas questão a questão. 22 participantes responderam ao questionário e a análise das respostas permite afirmar que a experiência foi vivida de maneira amplamente positiva, marcante e transformadora. Esse estudo demonstrou a importância da memória e da valorização da história pessoal e como estas podem ser compreendidas e estimuladas no processo de criação.

Palavras-chave Processo de criação, Memória, Afeto, Design.

su” em Odontologia Legal pela Associação Brasileira de Odontologia (2003), mestrado em Saúde Coletiva pela UEFS (2006), doutorado em Ciências da Saúde pela Faculdade de Medicina da UFMG (2011) e Pós-doutorado em Lazer pela Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG (2019). Atualmente é professor efetivo e pesquisador nos cursos de graduação e pós-graduação na Escola de Design da UEMG. É líder do grupo de pesquisa “Design em interface com a saúde” CNPq.

edson.carpintero@uemg.br

ORCID 0000-0003-0692-0708

Design and Memory: an experience on creative processes in design

Abstract *The creative process is constituted in the act of making, influenced by cultural repertoire, academic background, personal history, experimentation, experience, and the individual characteristics of the designer. This article aims to describe and evaluate the experience of the Experimental Group – Design, Affection and Clothing (GEDAI) at the Escola de Design of the Universidade do Estado de Minas Gerais. This is a qualitative study based on a questionnaire applied to students who participated in the 6th edition of GEDAI. The questionnaire, created on the Google Forms platform, was sent via email to 25 students, with 22 responding. The responses were analyzed question by question. The analysis indicates that the experience was perceived as overwhelmingly positive, meaningful, and transformative. The study highlights the importance of memory and the appreciation of personal history, and how these elements can be understood and activated within the creative process.*

Keywords *Creative Process, Memory, Affect, Design.*

Diseño y Memoria: una experiencia sobre procesos de creación en diseño

Resumen *El proceso creativo se constituye en el hacer, bajo la influencia del repertorio cultural, la formación académica, la historia personal, la experimentación, la experiencia y las características del diseñador. El objetivo de este artículo es describir y evaluar la vivencia del Grupo de Experimentaciones – Diseño, Afecto e Indumentaria (GEDAI) de la Escuela de Diseño de la Universidad del Estado de Minas Gerais. Se trata de un estudio cualitativo que utilizó un cuestionario aplicado a estudiantes que participaron en la 6ª edición del GEDAI. El cuestionario, elaborado en la plataforma Google Forms, fue enviado por correo electrónico a 25 estudiantes, de los cuales 22 respondieron. Las respuestas fueron analizadas y descritas pregunta por pregunta. El análisis indica que la experiencia fue vivida de manera ampliamente positiva, significativa y transformadora. Este estudio demuestra la importancia de la memoria y la valorización de la historia personal, y cómo estos elementos pueden ser comprendidos y estimulados en el proceso de creación.*

Palabras clave *Proceso creativo, Memoria, Afecto, Diseño.*

Introdução

O fazer do design pode ser compreendido como uma ação orientada à transformação: modifica-se uma situação vigente em direção a um estado desejado (Simon, 1996). De modo análogo, Csikszentmihalyi (1996, p. 28) define a criatividade como “uma ação, ideia ou produto que muda um domínio existente ou que transforma esse domínio em um novo”. As formulações desses dois autores, ainda que provenientes de campos distintos, aproximam-se conceitualmente a ponto de sugerirem uma interdependência entre design e criatividade como práticas transformadoras. Ambas envolvem deslocamentos simbólicos, operacionais e sociais, articulando repertório, contexto e intenção.

A partir desse entendimento, a criatividade não se manifesta como um dom inato ou uma inspiração momentânea, mas como uma prática que se constrói a partir da experimentação contínua de materiais, referências e conhecimentos que se interconectam e se ressignificam dentro do processo de design. Para Watson (2016b), a criatividade possibilita não apenas soluções inovadoras e eficazes, como também a formulação de problemas ainda não concebidos, consolidando o design como um campo estratégico para lidar com desafios complexos e, sobretudo, como um potencial gerador de riqueza simbólica, cultural e produtiva em diferentes contextos.

Essa perspectiva é aprofundada por Leal (2020), que entende o processo criativo como inseparável do fazer. Para ele, o projeto percorre trajetórias múltiplas, assume formas provisórias e muitas vezes resulta em configurações que não estavam previstas inicialmente. Trata-se, portanto, de um processo aberto, dinâmico e sujeito ao inesperado. Watson (2016) destaca que o erro é uma pré-condição do desempenho criativo, mesmo podendo ser dispendioso, aponta para uma experimentação que transcende os limites do que é previsível. A repetição daquilo que se conhece, geralmente resulta na mesma resposta, não produz inovação e não amplia a resiliência para lidar com problemas futuros.

Um designer ao projetar está imerso em seu repertório cultural que inclui todas as influências às quais já foi exposto, filtrados por sua memória. Se o processo criativo se constitui no fazer, torna-se inevitável reconhecer a importância e a influência do repertório cultural, da formação acadêmica, da história pessoal, da experimentação, da experiência e das características do designer neste processo.

O objetivo desse artigo é descrever e refletir sobre a experiência do Grupo de Experimentações – Design, Afeto e Indumentária (GEDAI) do laboratório de processos criativos em design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) com foco em sua 4ª edição “Sobre memórias e carnavais”.

Estudantes que participaram dessa edição do GEDAI responderam a um questionário estruturado para avaliar a forma de desenvolvimento dos trabalhos realizados no laboratório. O processo criativo do grupo foi descrito em detalhe e um trabalho foi utilizado para demonstrar a relevância da história pessoal, da memória afetiva e da cultura material, além de priori-

zar a experimentação, a valorização do erro, a educação visual e a prática como uma perspectiva para inovação no ensino e no desenvolvimento do fazer criativo.

Metodologia

Esse é um estudo qualitativo que envolveu 25 estudantes do curso de graduação em Design Gráfico da Escola de Design da UEMG localizada em Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. O projeto foi aprovado pelo Comitê de ética em pesquisa da UEMG CAAE: 67024323.0.0000.5525 e parecer número 6.025.807.

Procedimentos:

O processo criativo do GEDAI foi apresentado de forma descritiva. Em 2024, a edição intitulada “Sobre memórias e carnavais” reuniu 25 estudantes do curso de Design Gráfico da UEMG. A limitação no número de vagas teve como objetivo permitir um acompanhamento mais próximo por parte dos professores-orientadores. Os encontros ocorreram semanalmente, com duração de duas horas, e cada estudante documentou seu percurso criativo por meio de um caderno de processos.

A coleta de dados para o desenvolvimento do processo criativo ocorreu a partir da história pessoal de cada participante. Nos primeiros encontros, foram promovidas conversas e reflexões em torno da memória individual, sempre respeitando e valorizando a singularidade de cada trajetória.

Os(as) participantes foram convidados(as) a realizar um levantamento de referências a partir da apresentação de elementos característicos da cultura pop das décadas de 1990 e 2000, como ídolos musicais, bandas, guloseimas, modismos, programas de televisão e desenhos animados. A proposta era que cada estudante identificasse, entre esses elementos, aqueles que tivessem marcado sua infância e adolescência, selecionando-os como disparadores de memória e afeto.

Com base nessas escolhas, foram produzidos painéis imagéticos que representassem esse período formativo da vida, funcionando como mapas subjetivos de referência. Além disso, cada participante foi orientado(a) a escolher um objeto de moda que evocasse uma lembrança afetiva significativa, estabelecendo uma ponte entre o universo da indumentária e a dimensão da memória pessoal. Como complemento, foram propostas as perguntas “Qual é minha primeira lembrança de carnaval?” e “Como eu me vejo no próximo carnaval?”, instigando a articulação entre passado e projeção de futuro no campo simbólico da festa, da fantasia e da expressão individual.

Na sequência foi realizada a apresentação oral e visual dos painéis, seguida, pela organização dos(as) estudantes em grupos para desenvolver seminários sobre diferentes manifestações carnavalescas: escolas de sam-

ba, axé, frevo, bailes de salão e blocos de rua para ampliar o repertório cultural do grupo e contextualizar o tema da edição.

A fase seguinte, foi voltada à investigação do “eu contemporâneo”, por meio de dinâmicas de grupo, cada participante foi convidado(a) a desenhar simbolicamente um(a) colega e descrever, de forma anônima, uma característica percebida. O objetivo era estimular a reflexão sobre a imagem projetada e a forma como ela é recebida pelos outros. Em complemento, realizou-se exercícios individuais de descrição física, psicológica e simbólica.

Após essas atividades, cada estudante selecionou os elementos mais representativos e produziu um novo painel imagético que expressasse sua identidade no presente. Com os painéis concluídos, os(as) participantes definiram as principais características a serem consideradas no ensaio projetual, cujo produto final seria um adorno. A partir dessas escolhas, elaboraram cartelas de materiais, cores e texturas, dando início à fase de esboços, estudos de forma e prototipagem. O foco estava na experimentação, sem compromisso com a viabilidade produtiva ou exigências mercadológicas.

O desenvolvimento dos projetos foi compartilhado em dois encontros coletivos, nos quais cada integrante apresentou suas ideias, recebeu sugestões e fez contribuições aos trabalhos dos(as) colegas, num processo colaborativo de criação. No encontro final, os ensaios projetuais foram apresentados, evidenciando propostas que articulavam memórias pessoais, elementos da indumentária e o imaginário do carnaval.

Coleta de dados:

Foi desenvolvido um questionário com 12 perguntas para avaliar a experiência do grupo. As questões de 1 a 3 foram para caracterizar a amostra; as questões de 5, 6, 7 e 8 estão relacionadas diretamente a avaliação do processo de trabalho do GEDAI; as questões 4, 9, 10, 11 e 12 avaliam as vivências e a experiência no GEDAI. O questionário foi desenvolvido na plataforma Google Forms e compartilhado via e-mail com todos os(as) estudantes. Foi utilizada a análise do discurso de cada questão para compor os resultados.

Referencial teórico

Lembranças, a memória e os objetos.

As lembranças são estabelecidas em articulação com a sociedade, grupos e instituições com os quais o indivíduo interage ao longo da vida. Ao lembrar, o sujeito está sempre inserido e atravessado por um grupo de referência, do qual já fez parte, com o qual compartilhou identificações, ideias, modos de pensar e experiências que compõem seu passado. Ainda que esse grupo não esteja fisicamente presente, é a capacidade de o indivíduo resgatar os códigos simbólicos, os discursos e as vivências comuns que torna essas experiências novamente significativas e atualizadas na memória (Nascimento; Roizenbruch, 2017).

Compreendida dessa forma, a memória não deve ser vista como um simples retorno ao passado tal como ele foi vivido, mas sim como uma reconstrução que ocorre no presente. Ao lembrar, o sujeito não acessa diretamente o fato ocorrido, mas o reconstitui a partir das experiências, percepções e valores atuais. Trata-se, portanto, de um processo interpretativo e dinâmico, influenciado pelas transformações subjetivas ao longo do tempo. À medida que as pessoas mudam, também mudam seus pensamentos, juízos de valor e formas de significar o que foi vivido, de modo que as lembranças futuras tampouco serão idênticas às do presente (Assumpção; Castral, 2022).

Esse entrelaçamento entre indivíduo e coletividade revela que o ato de lembrar não se dá de forma isolada, mas é mediado por vínculos sociais que moldam a experiência subjetiva. Assim, embora socialmente influenciada, a memória também se configura como uma função cognitiva fundamental, definida como a capacidade de registrar, armazenar e recuperar informações e experiências passadas. Essa função é essencial no cotidiano, pois possibilita não apenas a aprendizagem a partir das vivências anteriores, mas também a construção de identidades e a tomada de decisões fundamentadas (Miranda, 2019).

Essa dimensão social e subjetiva da memória também se projeta nas relações que os indivíduos estabelecem com os objetos que os cercam. Os artefatos materiais funcionam como extensões da memória, ao condensarem experiências, emoções e significados que ultrapassam sua função utilitária ou sua forma física. Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton (1981) destacam que os objetos atuam como dispositivos mnemônicos, capazes de sintetizar lembranças, reatualizar o passado e torná-lo presente por meio de marcas simbólicas. Monumentos, sepulturas e peças expostas em museus são exemplos dessa capacidade de evocação, mas esse mesmo princípio aplica-se aos objetos do cotidiano, cuja presença silenciosa guarda fragmentos da história pessoal ou coletiva.

Cardoso (2012) observa que a necessidade de vincular objetos à memória está relacionada à limitação da mente humana em reter todas as

experiências vividas. Assim, os artefatos funcionam como âncoras simbólicas que auxiliam na reconstrução do vivido. Damazio (2006) aponta que, embora a aparência física dos objetos favoreça sua identificação, o que os torna verdadeiramente memoráveis são os afetos, contextos e relações sociais que neles se inscrevem. Um objeto não carrega valor apenas pelo que é, mas pelo que representa: experiências compartilhadas, momentos singulares, vínculos afetivos.

Os objetos tornam-se mediadores potentes das relações sociais quando são capazes de reforçar a identidade, provocar encantamento, oferecer conforto, promover a empatia, estimular vínculos afetivos ou fortalecer a autoestima. Essas qualidades simbólicas são intensificadas na sociedade contemporânea, fortemente marcada pelo consumo de experiências e pelo desejo de pertencimento. Assim, os objetos não apenas recordam, mas também constroem sentidos sobre o eu e sobre o mundo (Damazio, 2006).

A relação com determinados artefatos permite que o sujeito acesse fragmentos de sua própria história. O reencontro com um objeto, muitas vezes, atua como um gatilho sensorial capaz de restaurar emoções e reviver sensações há muito adormecidas, reconfigurando o passado a partir do presente e reafirmando a potência evocativa da memória materializada (Ribeiro; Horta; Cotrim, 2017).

A memória, portanto, não se manifesta apenas como uma operação mental abstrata, mas também como uma experiência incorporada nos vínculos materiais que os sujeitos estabelecem com o mundo ao seu redor. A relação com os objetos transcende sua função prática ou estética, mobilizando dimensões afetivas, identitárias e subjetivas. Conforme apontado por Norman (2008), além da materialidade projetada por designers ou fabricantes, os objetos incorporam uma camada pessoal de significação que não pode ser atribuída externamente. O valor simbólico atribuído a determinados artefatos não decorre, necessariamente, de sua utilidade ou de seu status social, mas das histórias neles projetadas, das memórias que evocam e dos afetos que despertam. Certos objetos operam como símbolos íntimos, capazes de induzir estados emocionais positivos, representar aspectos da identidade e funcionar como elos entre o sujeito e experiências significativas de sua trajetória.

Essas camadas de sentido revelam que os objetos passam a integrar a própria constituição da subjetividade, atuando como suportes de memória e de expressão pessoal. Não se trata apenas de possuir algo material, mas de reconhecê-lo como parte da narrativa de vida do indivíduo. O design, sob essa perspectiva, não se limita à forma ou à função, mas envolve também o modo como os artefatos se inscrevem nas relações afetivas e culturais das pessoas, perpetuando lembranças, ativando repertórios e contribuindo para a construção e reconstrução contínua da identidade (Straub, 2014).

Para Schifferstein e Zwartkruis-Pelgrim (2008), aspectos subjetivos e simbólicos tendem a influenciar de forma mais significativa na construção de vínculos duradouros entre o indivíduo e o artefato. A utilidade de um objeto pode até justificar sua presença no cotidiano, mas são os elementos emocionais e as experiências associadas que garantem sua permanência no

imaginário pessoal. Um objeto aparentemente simples pode adquirir valor inestimável ao remeter a um momento específico, a uma pessoa significativa ou a um contexto marcante na vida do sujeito.

Essa dimensão simbólica contribui para que os artefatos deixem de ser apenas coisas e passem a ser carregados de sentido, operando como gatilhos de lembrança, identidade e pertencimento (Csikszentmihalyi; Rochberg-Halton, 1981). Tais vínculos são frequentemente preservados mesmo quando os objetos perdem sua função original, revelando que sua permanência está menos relacionada à função e mais à capacidade de mobilizar afetos e reconstruir narrativas (Damazio, 2006). Portanto, compreende-se que o design, ao lidar com a materialidade do mundo, também se inscreve na esfera da memória e do afeto, influenciando diretamente a forma como os sujeitos constroem e preservam suas histórias.

Tão importantes quanto as lembranças em si são as relações que podem ser estabelecidas entre elas e o processo de criação. A memória, quando ativada como insumo simbólico e afetivo, não apenas reconfigura o passado, mas também amplia o repertório sensível e expressivo do(a) criador(a), oferecendo novas possibilidades de construção de sentido. Nesse contexto, torna-se fundamental refletir sobre a experiência do GEDAI, na qual a memória individual e coletiva foi mobilizada como ponto de partida para a elaboração de projetos autorais, conectando vivências pessoais, cultura material e práticas de design.

O laboratório de processos criativos GEDAI

Os cursos de graduação em design têm como objetivo formar profissionais com um perfil que contemple um conjunto diverso de habilidades voltadas para as exigências contemporâneas da área. Tais competências incluem a capacidade criativa para propor soluções por meio de técnicas e processos inovadores; o desenvolvimento de uma linguagem própria capaz de comunicar conceitos e propostas com clareza; a aptidão para o trabalho interdisciplinar e colaborativo; além de uma visão sistêmica e global dos projetos, articulando elementos tangíveis e intangíveis, processos de produção e aspectos ergonômicos, psicológicos e sociais relacionados ao produto ou serviço (Freitas; Dias, 2022). Dentro dessa perspectiva formativa, a articulação entre memória, repertório pessoal e prática projetual torna-se estratégica para o desenvolvimento de uma abordagem criativa, sensível e autoral.

É nesse contexto que se insere o Laboratório de Processos Criativos em Design – GEDAI, criado em 2016 e vinculado ao Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias (CEDGEM) da Escola de Design da UEMG. O grupo foi concebido com o propósito de investigar, por meio da prática, as interseções entre memória afetiva, cultura material e processo criativo, com ênfase na indumentária.

Seu objetivo central é desenvolver métodos que estimulem a criatividade a partir das experiências individuais dos(as) participantes, valori-

zando suas vivências e histórias pessoais como ponto de partida para experimentações projetuais. As edições do GEDAI são anuais e estruturadas a partir de temas específicos.

Resultados

Dos 25 questionários enviados, 22 estudantes retornaram com taxa de resposta de 88%. A caracterização da amostra encontra-se na tabela 1.

Tabela 1 Caracterização da amostra (n=22)

Fonte: o autor

Característica	n
Curso de graduação	22 Design Gráfico
Turno que estuda (Manhã/Noite)	11/11
Período do curso	
2º. Período (n)	15
3º. Período (n)	1
4º. Período (n)	2
5º. Período (n)	2
6º. Período (n)	2

Impressões do processo:

A análise do primeiro painel imagético revelou não apenas referências de uma geração, mas também aspectos identitários singulares de cada participante. O compartilhamento das memórias despertou envolvimento emocional e favoreceu a identificação coletiva, promovendo um ambiente de escuta e reconhecimento mútuo.

O segundo painel diferentemente do anterior, gerou maior dificuldade devido à complexidade de refletir sobre o tempo presente e sobre si mesmo de forma consciente e atualizada.

As reflexões finais do grupo ressaltaram não apenas os resultados obtidos, mas também a potência do processo criativo vivenciado coletivamente.

Respostas dos questionários:

Pergunta 4 — “O que lhe motivou a se inscrever e participar do GEDAI?” Das 22 respostas, 14 mencionam experiências anteriores positivas na disciplina de Processo de Criação, sobretudo relacionadas ao professor e à metodologia aplicada, indicando que a continuidade de uma aborda-

gem sensível e autoral foi decisiva para a escolha. Cerca de oito estudantes apontaram o interesse específico pela temática do grupo como motivação central. Seis participantes destacaram a curiosidade e o desejo de ampliar repertórios criativos, enquanto cinco enfatizaram a valorização da metodologia do GEDAI como espaço de liberdade, expressão e experimentação. Além disso, três estudantes mencionaram a busca por socialização e novas trocas fora de sua turma regular. Em comum, todas as respostas indicam que a decisão de participar do GEDAI esteve fortemente relacionada à expectativa de vivenciar um processo criativo mais íntimo, subjetivo e formativo, confirmando o apelo afetivo e pedagógico do grupo.

Pergunta 5 — “Como foi para você compartilhar parte de suas lembranças de infância e adolescência com o grupo?” 17 estudantes utilizaram termos como gostoso, divertido, nostálgico, catártico ou transformador, evidenciando que o exercício foi vivido de forma positiva e envolvente. Cerca de seis participantes afirmaram que a atividade promoveu autoconhecimento e os ajudou a compreender sua trajetória de forma mais integrada ao ato de criar. Dois estudantes mencionaram dificuldades iniciais para se abrir ou se enturmar, porém ambos reconhecem que o ambiente acolhedor contribuiu para superar essas barreiras. A construção de vínculos, o encontro com memórias esquecidas e a identificação com colegas tornaram a proposta do GEDAI não apenas pedagógica, mas emocionalmente significativa, reafirmando o valor da escuta e da partilha no contexto do design autoral.

Pergunta 6 — “Para você foi válido utilizar de objetos de afeto e das lembranças que eles despertam para criar? Justifique sua resposta”. Todas as 22 respostas foram favoráveis, apontando que os objetos afetivos atuaram como gatilhos de memória, emoção e reflexão, facilitando o acesso a conteúdos subjetivos que muitas vezes estavam esquecidos ou latentes. Dentre os relatos emergiram os seguintes aspectos: utilizar essas referências íntimas não apenas enriqueceu o repertório visual e conceitual dos projetos, como também fortaleceu o vínculo entre memória pessoal e linguagem autoral; permitiu a construção de narrativas mais profundas, coerentes e verdadeiras, ancoradas na história de vida de cada participante; a atividade promoveu autoconhecimento e abriu caminhos para uma criação mais consciente e afetiva, cujos efeitos se estendem para além da disciplina, que poderão ser incorporados em práticas profissionais futuras. Por fim, a atividade foi percebida como um exercício de escuta de si e de reinvenção poética da própria trajetória, em que o design emerge não como mera técnica, mas como tradução sensível da memória vivida.

Pergunta 7 — “Você reconhece nos resultados das atividades que você desenvolveu no GEDAI traços de seu repertório, história pessoal e cultura material?” Todas as 22 respostas foram afirmativas. Os relatos confirmam que as atividades propostas no GEDAI foram eficazes em estimular uma criação autoral e enraizada nas experiências subjetivas de cada participante, reconhecendo as marcas de suas trajetórias e repertórios, o que evidencia o potencial do método em promover uma formação crítica e sensível no campo do design.

Pergunta 8 — “Para você, qual a importância do caderno de processos?” Os (as) estudantes o reconhecem como um recurso fundamental para a prática projetual e para o desenvolvimento pessoal no campo do design, com destaque para o relato de oito participantes que valorizaram o caderno por sua abertura à experimentação e à espontaneidade, onde erros e imperfeições fazem parte do processo criativo. A manualidade e a possibilidade de materializar o pensamento em forma gráfica também foram apontadas como aspectos enriquecedores, especialmente em contraste com os processos digitais foram apontadas por nove estudantes. Cinco estudantes relataram ter incorporado o uso do caderno à sua rotina pessoal e profissional, o que evidencia seu valor não apenas como ferramenta metodológica pontual, mas como prática formativa contínua e inspiradora.

Pergunta 9 — “Você encontrou pontos negativos no GEDAI?” 13 estudantes responderam de forma direta e afirmativa que não encontraram aspectos negativos, demonstrando satisfação com a proposta metodológica, o ambiente coletivo e os resultados obtidos. Nove participantes restantes, mencionaram dificuldades pessoais ou circunstanciais, tais como: se enturmar em um grupo, organização diante de prazos flexíveis e sensação inicial de falta de clareza no propósito das atividades. Em três respondentes relataram frustração pelo encerramento das atividades no GEDAI, revelando o desejo de continuidade e a intensidade do envolvimento afetivo com o processo.

Pergunta 10 – “Qual seu sentimento ou emoção ao se lembrar do GEDAI”. Para 14 participantes, o GEDAI foi um espaço de escuta e expressão subjetiva, onde se sentiram autorizados a projetar a partir de si mesmos, livres das pressões externas e das lógicas convencionais do design. O caráter coletivo da experiência também foi lembrado pelas trocas, amizades e pelo afeto construído entre colegas e professores. A liberdade de criar a partir de memórias pessoais, aliada à valorização da identidade e da trajetória de cada participante, gerou um sentimento de pertencimento e admiração pelas próprias criações. Dez estudantes expressaram o desejo de reviver o GEDAI ou mesmo recomendá-lo.

Pergunta 11 – “Você considera que o GEDAI contribuiu para o seu desenvolvimento criativo? Pretende aplicar estes conhecimentos para desenvolver as atividades de criação em outras disciplinas do curso ou na sua prática profissional?” Todas as 22 respostas reconheceram a contribuição do GEDAI, tanto no aprimoramento técnico e poético de suas práticas quanto na construção de repertórios mais autorais e conectados à memória pessoal. 17 respondentes afirmam já aplicar os conhecimentos adquiridos em projetos acadêmicos, atividades profissionais e iniciativas pessoais. Dez respondentes destacaram o fortalecimento da identidade projetual. A experiência também é lembrada como um processo de descoberta e autoconfiança, com impacto direto na escolha de caminhos profissionais e na forma de compreender o design como linguagem e expressão subjetiva.

Pergunta 12 - “Você recomendaria o GEDAI?”- 21 respondentes afirmaram que recomendariam o GEDAI para qualquer pessoa interessada em processo criativo, independentemente da área de formação. Apenas

uma resposta sugeriu uma recomendação exclusiva para estudantes ou profissionais de design, o que ainda assim revela reconhecimento do valor formativo da proposta.

Considerações finais

As análises das respostas ao questionário aplicado aos(as) participantes do GEDAI permitem afirmar que a experiência foi vivida de maneira amplamente positiva, marcante e transformadora. A unanimidade das respostas afirmativas em questões centrais — como o reconhecimento de repertórios pessoais nos projetos desenvolvidos, a contribuição efetiva para o desenvolvimento criativo e a recomendação do grupo para outras pessoas — evidencia um elevado grau de envolvimento, pertencimento e validação da proposta metodológica. Também foram unânimes as percepções acerca da eficácia do conjunto de atividades propostas, que favoreceram a construção de uma relação mais confiante, fluida e autoral com o ato de criar. Ao deslocar o foco da validação externa para a investigação subjetiva, o GEDAI se consolida como um espaço formativo que estimula a escuta de si e a elaboração simbólica da própria trajetória.

Os dados apontam, ainda, que o método se mostrou plenamente eficaz em atingir seus objetivos pedagógicos, ao mesmo tempo em que respeita e valoriza a diversidade de repertórios, experiências e estilos de aprendizagem dos(as) estudantes. Trata-se, portanto, de um indicativo robusto da legitimidade e potência da abordagem, com implicações significativas para seu aprofundamento e continuidade em futuras edições. As respostas indicam que os(as) participantes se perceberam como protagonistas do processo criativo, aptos(as) a tomar decisões fundamentadas em referências próprias, em lugar de se apoiarem apenas em modelos preestabelecidos ou tendências externas. Tal evidência reforça o potencial formativo do GEDAI como espaço de construção de linguagem autoral e de valorização da memória individual enquanto insumo criativo.

Por fim, diversos depoimentos revelam uma mudança de postura em relação ao ato de criar: a criação deixou de ser concebida como um fim em si mesma e passou a ser entendida como um processo contínuo, em que o percurso assume a mesma relevância que o resultado final. O método desenvolvido no GEDAI promoveu, assim, não apenas o desenvolvimento de competências técnicas e poéticas, mas também o fortalecimento de uma atitude mais reflexiva, aberta e confiante diante dos desafios inerentes à prática do design.

Referências

ASSUMPÇÃO, A. L.; CASTRAL, P. C. **Memória, identidade e cultura: condições de pertencimento aos espaços da cidade**. Revista Memória em Rede, v.14, n. 27, Pelotas, 2022. p. 6-32.(<https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/Memoria/article/view/23435>) Acesso em 20 mar. 2025.

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

CSIKSZENTMIHALYI, M.; E. ROCHBERG-HALTON. **The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self**. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1981.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **Creativity: flow and the psychology of discovery and invention**. New York: Harper Coling Publisher, 1996.

DAMAZIO, V. **Design e Emoção: alguns pensamentos sobre artefatos da memória**. In:7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006. Disponível em: (<https://www.yumpu.com/pt/document/view/12583311/design-e-emocao-alguns-pensamentos-sobre-artefatos-puc-rio>). Acesso em 20/03/2025.

FREITAS, A. L. C.; DIAS, M. R. A. C. **Resolução criativa de problema: relatos da prática pedagógica aplicada ao ensino do design**. Projética, Londrina, v. 13, n. 1, p. 211-239, 2022.

LEAL, L. **Processo de criação em design gráfico: pandemonium**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020.

MIRANDA, L. M. de **Memória individual e coletiva**. Jornal da UNICAMP. 27 mai. 2019. Campinas, 2019. Jornal da UNICAMP (<https://unicamp.br/unicamp/ju/noticias/2019/05/27/memoria-individual-e-coletiva/>) Acesso em 20 Out. 2024.

NASCIMENTO, F.; ROIZENBRUCH, T. **Criatividade e Memória: uma experiência no Laboratório de Processos de Criação em Design**. In: I Simpósio Nacional de Ourivesaria, Joalheria e Design, Belo Horizonte, 22 a 24 mai. 2017. Anais: I Simpósio Nacional de Ourivesaria, Joalheria e Design. Belo Horizonte: Universidade do Estado de Minas Gerais e Museu da Moda, 2017. p.198-212. ISBN: 978-85-62578-80-9.

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

RIBEIRO, R. A. da C.; HORTA, A. A.; COTRIM, M. de A. P. **Tempo e design: As gerações e suas lógicas de consumo**. Belo Horizonte: Eduemg, 2017.

SIMON, H. **The sciences of the artificial**. Cambridge: MIT Press, 1996.

STRAUB, E. **A memória afetiva das coisas**. ABC DESIGN: Matéria-prima da criatividade. Curitiba: Maxi Gráfica, 2014. Edição nº47. p. 40-43. ISSN 1676-5656.

WATSON, C. **Nunca foi tão urgente agir criativamente**. Revista Ernesto. 3. ed. p. 66-73. Belo Horizonte, 2016.

Recebido: 01 de junho de 2025

Aprovado: 23 de fevereiro de 2026